

Mobility 360° | Kartenspiel

JUNIOR Edition

Spielanleitung



ab 5 Jahren
für 3 bis 4 Spieler/innen

Spielinhalt

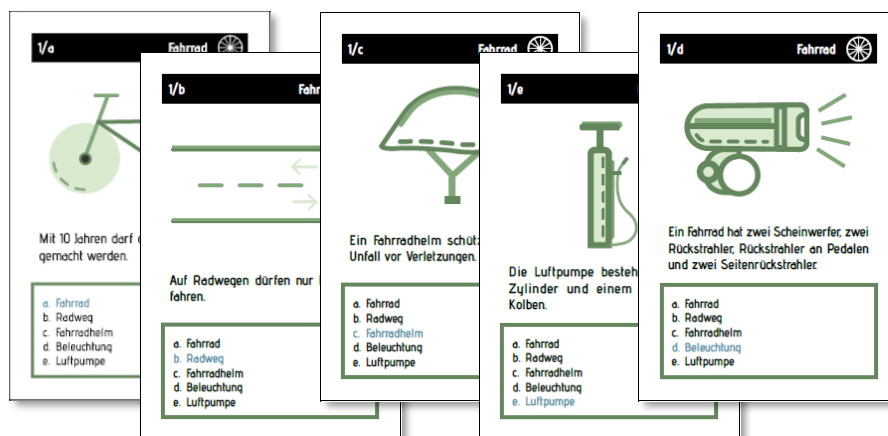
- 45 Spielkarten (9 Quintette)

Spielziel

Das Ziel des Spiels ist die Vervollständigung der neun Quintette. Jedes Quintett dreht sich um ein anderes Themenfeld rund um Mobilität. Durch das Finden passender Karten setzen sich die Spielenden mit der Thematik auseinander und lernen Zusammenhänge verstehen.

Spielrahmen

Spielerisch beschäftigen sich die Kinder mit verschiedenen Themenfeldern aus Mobilität und Verkehr. Zu jeder der insgesamt neun Kategorien gibt es fünf passende Karten (Quintett). Die Kategorien sind: Fahrrad, Zukunft, E-Mobilität, Öffis, Aktiv, Verkehrssicherheit, zu Fuß unterwegs, Mobilität anderswo und Neues aus der Stadt. Die Quintette werden gemeinsam vervollständigt.



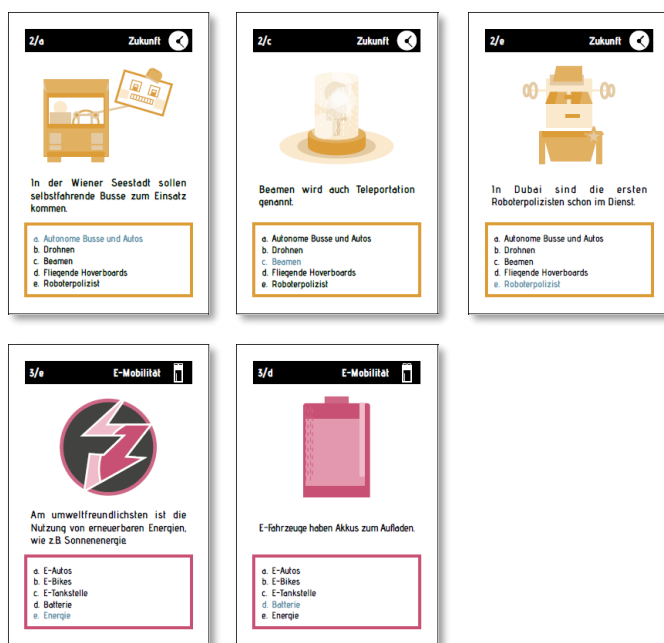
Quintett zum Thema "Fahrrad"

Spielvorbereitung

Alle Spielkarten werden gemischt, jede/r Spielende erhält 5 Karten, die er/sie verdeckt bei sich behält. Der Rest der Karten wird als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.

Spielablauf

Der/die jüngste Spielende beginnt und startet das erste Quintett, indem die erste Karte einer Kategorie in die Mitte des Tisches gelegt wird. Im Uhrzeigersinn spielen die Spielenden nun je eine Karte aus. Dabei gilt es eine Karte zu finden, die zur Kategorie der Karte am Tisch passt. Hat man eine passende Karte, wird diese neben die Karte am Tisch gelegt. Alternativ kann auch eine neue Kategorie/Kartenreihe eröffnet werden. Maximal können drei Kategorien gleichzeitig am Tisch liegen. Innerhalb der Quintette gibt es keine vorgegebene Reihenfolge der Karten.



Auflegen der Quintett Reihen

Nach jedem Ablegen einer Karte, muss der/die Spielende eine Karte ziehen, damit er/sie nach jeder Runde weiterhin 5 Karten auf der Hand hat. Hat der/die Spielende 5 oder mehr Karten auf der Hand, wird keine weitere Karte vom Nachziehstapel gezogen. Wenn der/die Spielende keine passende Karte hat, muss er/sie eine Karte nachziehen. Auch dann, wenn er/sie schon 5 oder mehr Karten in der Hand hat. Falls die nachgezogene Karte passt, kann diese abgelegt werden.

Sobald ein/e der Spielenden die letzte Karte (d.h. 5. Karte einer Kategorie) angelegt hat, gehört das Mobility-Quintett ihm/ihr. Auch hier wird nur eine neue Karte aufgenommen, wenn der/diejenige weniger als 5 Karten auf der Hand hat.

Der/die nächste Spielende der Runde darf eine neue Kategorie beginnen oder eine Karte anlegen. Es ist immer nur ein Spielzug möglich.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Quintette komplett sind. Der/die Spielende mit den meisten Quintetten gewinnt.

Variation: Der/die Spielende mit den meisten Quintetten bekommt 10 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle Gewinner/innen 10 Punkte. Es werden 5 Runden gespielt. Wer am Ende meisten Punkte hat, gewinnt.

Das Mobility 360° Kartenspiel entstand im Rahmen des Projekts “Mobility 360°: Citizens of the Future”, gefördert von der FFG im Rahmen der Programmschiene Talente regional. Das Projekt wird von den folgenden Projektpartnern umgesetzt: Zentrum für Angewandte Spieleforschung (Donau-Universität Krems), KfV - Kuratorium für Verkehrssicherheit, Otelo - Offenes Technologie Labor

Projektwebseite: <http://www.mobility360.at>

