

8. Sobald ein Taxi wieder am Standplatz ist, teilt ihm der Spielleiter die zu oberst liegende Adresse des Kartenpaketes als nächstes Fahrtziel zu. Der Spielleiter stellt seinen Zielstein dort wieder auf. Zurückerhaltene Karten reiht der Spielleiter stets als unterste in das Paket ein.
9. Erreicht oder überfährt ein Taxi eines der grauen Straßfelder, so bedeutet dies den Verbrauch eines Kanisters Benzin. Der betreffende Lenker hat an den Spielleiter einen seiner Kanister abzuliefern. Nachtanken kann man nur an den beiden Tankstellen und nur, wenn man auf der Rückfahrt zum Standplatz ist. Für den Erwerb (Tanken) eines Kanisters Benzin ist ein Betrag von 10,— an den Spielleiter zu zahlen, und einmal auszusetzen (wenn drei Kanister getankt werden, ist demnach dreimal auszusetzen und insgesamt 30,— zu zahlen). Fremde Kanister dürfen nicht verwendet werden.
10. Sobald ein Taxilenker gegen die Verkehrsordnung verstößt, hat er eine Strafe zu zahlen (10,— an jeden Mitspieler) und muß an seinen vorherigen Standort zurückkehren. Es empfiehlt sich deshalb, jederzeit die ordnungsgemäße Fahrweise der übrigen Taxis zu beobachten, denn auch unter Taxifahrern gibt es Verkehrssünder!

© Ferd. Piatnik & Söhne, Wien

Taxifahrer unterwegs

Die Welt des Straßenverkehrs im Spiel

Für 2—4 Personen ab 6 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 601

Ein Verkehrsspiel will den teilnehmenden Spielern die Verkehrsregeln und besonders die Beachtung der Verkehrszeichen nahebringen. Das vorliegende Spiel bemüht sich natürlich darum und erhielt daher folgendes Prädikat:

*„GEMÄSS DEN RICHTLINIEN DES KURATORIUMS FÜR
VERKEHRSSICHERHEIT*

Dieses Spiel bietet aber noch mehr:

Jeder Spieler fährt als Taxifahrer durch die Stadt und muß dabei auch kaufmännisch denken: wieviel Benzin er braucht, wieviel Geld er einnimmt, wann er am besten nachtankt und wie er am raschesten die Summe erspart, die ihn zum Gewinner macht.



Dieses Spiel bewegt sich um einen Bahnhoftaxistandplatz, von dem je nach Anzahl der Mitspieler 2 bis 4 Taxis zu verschiedenen Adressen fahren, um ankommende Fahrgäste nach Hause zu bringen. Jeder Taxilenker wird versuchen, seine Fahrten so rasch als möglich zu erledigen, um am Standplatz einen neuen Fahrgast zu bekommen, denn jede Fahrt wird ihrer Strecke nach entsprechend in Spielgeld vergütet. Jener Taxilenker, der als erster mit 200,— und 3 Benzinkanistern an den Taxistandplatz zurückkehrt, ist Sieger.

Zum Spiel gehören:

1 Spielplan, 3 Würfel, 4 Taxis, 4 große Zielsteine, 4 kleine Fußgängerkegel, 12 Adressen, 16 Benzinkanister, Spielgeld.

Spielregeln:

1. Jeder Taxilenker hat mit den Verkehrszeichen vertraut zu sein und erhält vom Spielleiter zu Beginn von einer Farbe: 1 Taxi, 1 Zielstein, 1 Fußgängerkegel sowie 4 Kanister Benzin, außerdem Spielgeld im Wert von 50,— und eine Adreßkarte. (Die Adreßkarten wurden vorher gut gemischt. Das Paket der restlichen Adreßkarten verbleibt — mit dem Text nach unten — beim Spielleiter.)
 2. Die Taxis werden in der vorher bestimmten Reihenfolge auf dem Bahnhofsparkplatz, die Zielsteine auf den Nummernscheiben der anzufahrenden Adressen aufgestellt und der Spielleiter beginnt zu würfeln.
 3. Es wird immer mit 3 Würfeln gespielt. Bei drei unterschiedlichen Würfeln wird summiert (Schnellfahrt). Zeigen zwei Würfel die gleiche Punkteanzahl, zählt nur der dritte Würfel (Langsamfahrt). Zeigen alle drei Würfel die gleiche Punkteanzahl, setzt der betreffende Lenker einmal aus (Bremsung). Bei Fahrten in Vorrangstraßen gelten die Punkte aller drei Würfel auch bei Gleichheit.
 4. Es besteht Rechtsfahrordnung. Zu beachten sind stets jene Verkehrszeichen, die an der rechten Seite der befahrenen Straße, gesehen in Fahrtrichtung, stehen und in das betreffende Straßenfeld hineinreichen.
 5. a) Auf jedem Straßenfeld darf sich nur ein Taxi befinden.
b) Überholen ist nur in zweispurigen Straßen erlaubt, jedoch nicht bei Überholverbot und auf gleichrangigen Kreuzungen.
 - c) Umkehren ist zwar erlaubt, jedoch nicht auf Vorrangstraßen.
 - d) Auf Kreuzungen darf nur ein Taxi anhalten. An solchen Taxis darf nicht vorbeigefahren werden, gleichgültig, in welcher Richtung man die Kreuzung überquert.
 - e) An den Verbotsschildern „Stop“ ist immer anzuhalten (weitergefahren werden darf erst beim nächsten Wurf).
 - f) Gefahrenzeichen „Achtung Vorrangverkehr“ dürfen nur überfahren werden, wenn sich auf den angrenzenden gelben Straßenfeldern kein anderes Fahrzeug befindet.
 - g) Auf Straßen, in denen „Park- und Halteverbot“ herrscht, darf nicht angehalten werden. Es ist deshalb eine entsprechend hohe Zahl zu würfeln, um mit einem Zug über die betreffenden Straßenfelder hinwegzukommen (ansonst ist so lange zu warten, bis der entsprechende Wurf gelingt).
 - h) Am Verbotsschildern „Wartepflicht bei Gegenverkehr“ ist anzuhalten, wenn sich in dessen Bereich (4 Straßenfelder) ein entgegenkommendes Taxi befindet.
 - i) Jeder Spieler darf seine Fußgängerfigur auf einen beliebigen Zebrastreifen setzen, wenn er an der Reihe ist und ein anderes Taxi anhalten will. Steht nämlich auf einem Zebrastreifen ein Fußgänger, so muß jedes dort fahrende Taxi auf dem Feld vor dem Übergang anhalten. Der Spieler muß jedoch seinen Fußgänger vom Zebrastreifen wieder wegnehmen und dem Spielleiter abgeben, sobald er das nächste Mal an der Reihe ist. Jeder Spieler darf seinen Fußgänger nur einmal verwenden.
6. Wird ein Taxi durch Verkehrszeichen oder fremde Fahrzeuge aufgehalten, verfallen von den gewürfelten Punkten die überzähligen.
7. Erreicht ein Taxi das Straßenfeld vor der angegebenen Adresse (auch hier verfallen überzählige Würfelpunkte), entfernt der Lenker seinen dort stehenden Zielstein zum Zeichen, daß er ab dem nächsten Wurf auf der Rückfahrt zum Bahnhof ist und er erhält vom Spielleiter gegen Rückgabe der Adreßkarte den darauf vorgemerkten Betrag als Fuhrlohn. Für Fahrten zur Polizei, Versicherung oder Pannenhilfe sind nach Erreichen dieser Stellen gegen Rückgabe der roten Adreßkarte jeweils 20,— zu entrichten, auch von hier fährt der Lenker wieder zum Standplatz.