



Können Schweine fliegen?

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

„Können Schweine fliegen?“ ist ein Lernspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren, bei dem 60 Tiere und ihre Merkmale im Mittelpunkt stehen. In jeder Runde wird ein Tierkärtchen aufgedeckt, und alle legen gleichzeitig Chips auf die Merkmale, die zu diesem Tier passen. Für jedes richtig erkannte Merkmal fliegt die eigene Schweine-Figur ein Stück weiter auf der Flugbahn.

Spielziel

Erkennt möglichst viele richtige Merkmale der aufgedeckten Tiere. Wer nach fünf Runden mit seiner Schweine-Figur am weitesten vorne steht, gewinnt.

Vorbereitung

Legt die 24 Merkmalskärtchen offen in einem Kreis aus, sodass alle sie sehen und greifen können. Mischt die Tierkärtchen verdeckt und legt sie daneben. Puzzelt die Schweine-Flugbahn zusammen. Jeder nimmt eine Schweine-Figur samt 4 Spielchips in seiner Farbe und stellt die Figur auf die Start-Wolke ohne Zahl.

So spielt ihr

- 1 Ein Spieler deckt ein Tierkärtchen auf und legt es in die Kreismitte.
- 2 Alle überlegen gleichzeitig, welche Merkmale auf dieses Tier zutreffen.
- 3 Wer ein passendes Merkmal weiß, legt schnell einen eigenen Chip auf das Kärtchen. Pro Merkmalskärtchen ist nur ein Chip erlaubt, der Schnellere gewinnt den Platz.
- 4 Die Runde endet, wenn niemand mehr legen will oder alle Chips liegen.
- 5 Schaut im Lösungsteil nach: Pro richtigem Chip rückt eure Figur eine Wolke vor, pro falschem Chip eine Wolke zurück.
- 6 Chips zurücknehmen, Tierkärtchen in die Schachtel, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn deckt auf.

So gewinnt ihr

Nach fünf aufgedeckten Tierkärtchen ist Schluss. Die vorderste Schweine-Figur auf der Flugbahn gewinnt.

Spielziel

Ihr lernt spielerisch 60 Tiere und ihre Merkmale kennen. In jeder Runde steht ein Tier im Mittelpunkt, und ihr versucht, seine Eigenschaften schnell richtig zuzuordnen. Jedes richtig belegte Merkmalskärtchen bringt euch auf der Schweine-Flugbahn nach vorn, jeder Irrtum kostet ein Feld. Wer nach fünf Runden am weitesten geflogen ist, gewinnt.

Spielmaterial

60 Tierkärtchen

24 Merkmalskärtchen

1 Schweine-Flugbahn für den Punktestand

4 Schweine-Spielfiguren

16 Spielchips

1 Anleitungsheft

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln.
- Legt die 24 Merkmalskärtchen offen und in beliebiger Reihenfolge als Kreis auf den Tisch. Alle Mitspieler müssen sie sehen und mit der Hand erreichen können.
- Mischt die 60 Tierkärtchen verdeckt und legt den Stapel etwas abseits des Kreises bereit.
- Steckt die beiden Teile der Schweine-Flugbahn am Verbindungsstück zusammen und legt die Bahn ebenfalls etwas abseits ab.
- Jeder wählt eine Schweine-Figur und stellt sie auf die Start-Wolke ohne Zahl vor der Flugbahn in der passenden Farbe.
- Jeder nimmt die 4 Spielchips in seiner Farbe und legt sie vor sich ab.
- Bei weniger als 4 Mitspielern kommen die übrigen Figuren und Chips zurück in die Schachtel.
- Achtet darauf, dass Tierkärtchen und Flugbahn niemandem den Weg zu den Merkmalskärtchen versperren.
- Legt das Anleitungsheft mit dem Lösungsteil griffbereit.

Spielbeginn

Der älteste Mitspieler beginnt: Er zieht ein beliebiges Tierkärtchen, deckt es auf und legt es gut sichtbar in die Mitte des Merkmalskreises. Vor der ersten Partie solltet ihr gemeinsam die Bedeutung der 24 Merkmale durchgehen, am besten liest ein Erwachsener oder ein älteres Kind sie vor.

Spielablauf

Eine Runde dreht sich um ein Tier

Jede Runde beginnt mit einem aufgedeckten Tierkärtchen in der Kreismitte. Alle Mitspieler schauen es sich an und überlegen sofort, welche der ausliegenden Merkmale auf dieses Tier zutreffen. Wichtig: Das Merkmal muss in der Natur nicht so aussehen wie auf dem Kärtchen, nur die Bedeutung zählt. Fell kann also lang oder kurz, einfarbig oder gefleckt sein.

Chips legen – wer zuerst kommt

- 1 Wer ein passendes Merkmal erkennt, legt schnell einen eigenen Spielchip auf das entsprechende Merkmalskärtchen.
- 2 Auf jedem Merkmalskärtchen darf nur ein einziger Chip liegen.
- 3 Greifen zwei gleichzeitig zum selben Kärtchen, bleibt der Chip des Schnelleren liegen. Der andere nimmt seinen Chip wieder zurück.
- 4 Ihr dürft in einer Runde alle 4 eigenen Chips verteilen, wenn ihr genügend richtige Merkmale findet. Niemand muss aber einen Chip legen.
- 5 Die Runde endet, sobald niemand mehr einen Chip legen möchte oder alle Chips ausgelegt sind.

Auswertung mit dem Lösungsteil

Danach schaut ihr gemeinsam im Lösungsteil des Hefts nach, welche Merkmale beim abgebildeten Tier stehen. Wertet einen Chip nach dem anderen aus:

- Ist das Merkmal im Lösungsteil beim Tier abgebildet, war der Chip richtig. Die Figur des Besitzers rückt eine Wolke vor.
- Fehlt das Merkmal beim Tier, war der Chip falsch. Die Figur geht eine Wolke zurück, aber nie hinter die Start-Wolke.
- Merkmale, die niemand belegt hat, bringen keine Punkte.

Jeder ausgewertete Chip wandert zurück vor seinen Besitzer. Am Ende jeder Runde liegen also alle Chips wieder bei den Spielern. Die Merkmalskärtchen bleiben die ganze Partie über an ihrem Platz.

Weiter zur nächsten Runde

Das ausgewertete Tierkärtchen legt ihr in die Schachtel, das Lösungsheft klappt ihr zu. Dann deckt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ein neues Tierkärtchen auf.

Der Spielzug

- 1 Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt ein beliebiges Tierkärtchen auf und legt es in die Kreismitte.
- 2 Alle überlegen gleichzeitig und legen Chips auf passende Merkmalskärtchen.
- 3 Die Runde endet, wenn niemand mehr legen will oder alle Chips liegen.
- 4 Gemeinsame Auswertung im Lösungsteil, Chip für Chip.
- 5 Figuren vor- oder zurücksetzen, Chips zurücknehmen, Tierkärtchen in die Schachtel.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn deckt auf.

Sonderregeln

- Auf einem Merkmalskärtchen darf immer nur ein Chip liegen. Bei gleichzeitigem Zugriff bleibt der Chip des Schnelleren.
- Eine Figur kann nie weiter zurückgesetzt werden als auf die Start-Wolke.
- Wer keinen Chip legt, rückt weder vor noch zurück.
- Die Merkmalskärtchen bleiben während der gesamten Partie liegen, nur die Chips werden nach der Auswertung zurückgenommen.
- Zu einzelnen Merkmalen nennt die Anleitung knifflige Spezialfälle in Klammern. Diese sind im Lösungsteil nicht berücksichtigt. Wer möchte, kann für solche Spezialfälle auf Punkteabzug verzichten.
- Bei Zweifeln über eine Lösung hilft der Erklärungsteil zu den Merkmalen oder der Informationsteil zu den Tieren.

Spielende und Gewinn

Sobald das fünfte Tierkärtchen aufgedeckt und ausgewertet ist, sind fünf Runden gespielt und die Partie ist vorbei. Den Sieg holt sich, wer seine Schweine-Figur auf der Flugbahn am weitesten nach vorn gebracht hat. Teilen sich mehrere Figuren diesen vordersten Platz, gewinnen alle gemeinsam, es sei denn, ihr entscheidet den Sieg in einer zusätzlichen Runde.

Varianten

- Einsteigervariante für 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren: Es wird nicht gleichzeitig gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und legt einen Chip, dann folgen die anderen im Uhrzeigersinn und legen jeweils nur einen Chip. Die Runde endet, wenn niemand mehr ein richtiges Merkmal weiß oder alle Chips liegen. In der nächsten Runde beginnt der linke Nachbar des vorherigen Startspielers.
- Zuordnungsvariante für 1 bis 5 Spieler ohne Sieger: Ein Spielleiter wählt zwei Merkmalskärtchen aus und legt sie mit etwa 20 cm Abstand offen in die Tischmitte, die übrigen Merkmalskärtchen kommen in die Schachtel. Dann ordnet ihr gemeinsam die Tierkärtchen zu. Tiere mit nur einem der beiden Merkmale kommen links oder rechts neben das passende Kärtchen, Tiere mit beiden Merkmalen dazwischen, Tiere ohne eines der Merkmale werden beiseitegelegt.

Tipps

- Sichere Merkmale zuerst belegen: Bei einem Vogel sind Federn, Schnabel und Flügel meist ein sicherer Treffer.
- Schnelligkeit lohnt sich, weil pro Merkmalskärtchen nur ein Chip liegen darf. Wer zögert, findet den besten Platz besetzt.
- Ein falscher Chip kostet ein Feld. Wenn du unsicher bist, ist es besser, keinen Chip zu legen, denn dann bleibt deine Figur einfach stehen.
- Denkt auch an die unscheinbaren Merkmale wie „ist nachtaktiv“, „hält Winterschlaf“ oder „ist bedroht“. Sie werden oft übersehen, bringen aber genauso ein Feld.
- Lest vor dem Spiel die Erklärungen zu den Merkmalen durch. Wer weiß, dass zum Beispiel Hufe auch paarweise auftreten können, erkennt mehr Treffer.

Häufige Fragen

Dürfen zwei Spieler einen Chip auf dasselbe Merkmal legen?

Nein. Auf jedem Merkmalskärtchen darf nur ein Chip liegen. War jemand schneller, muss der Zweite seinen Chip wieder zurücknehmen.

Wie viele Chips darf ich pro Runde legen?

Du darfst alle vier eigenen Chips in einer Runde verteilen, sofern du genug richtige Merkmale findest. Du musst aber keinen Chip legen.

Was passiert bei einem falsch gelegten Chip?

Steht das Merkmal im Lösungsteil nicht beim Tier, setzt du deine Schweine-Figur um eine Wolke zurück. Hinter die Start-Wolke kann keine Figur rutschen.

Muss das Merkmal genauso aussehen wie auf dem Kärtchen?

Nein, nur die Bedeutung muss übereinstimmen. Fell kann in der Natur zum Beispiel lang oder kurz und unterschiedlich gefärbt sein, dafür gibt es trotzdem nur ein Merkmalskärtchen.

Wann ist eine Runde beendet?

Sobald niemand mehr einen Chip legen möchte oder alle Mitspieler ihre Chips ausgelegt haben.

Wer deckt das nächste Tierkärtchen auf?

In der ersten Runde der älteste Spieler, danach immer der im Uhrzeigersinn nächste Spieler.

Was passiert bei Gleichstand am Spielende?

Dann gibt es mehrere Sieger, oder ihr spielt eine Entscheidungsrunde.

Wie geht man mit strittigen Merkmalen wie „nachtaktiv“ um?

Maßgeblich ist der Lösungsteil des Hefts. Für die in Klammern genannten Spezialfälle könnt ihr vereinbaren, keinen Punkteabzug zu geben. Bei Zweifeln hilft der Erklärungsteil zu den Merkmalen.

Was passiert mit den Merkmalskärtchen nach einer Runde?

Sie bleiben liegen. Nur die Chips werden nach der Auswertung von ihren Besitzern zurückgenommen, und das ausgewertete Tierkärtchen kommt in die Schachtel.

Kann man das Spiel auch mit jüngeren Kindern spielen?

Ja. In der Variante ab 3 Jahren legen die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn jeweils nur einen Chip, beginnend beim jüngsten Spieler.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2010
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 29.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/koennen-schweine-fliegen/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/koennen-schweine-fliegen/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026