

# FEUERWEHR

## Ein Miteinander-Spiel für 2 bis 4 Spieler (ab 5 Jahren)

Es brennt! – – Es brennt! Auf den Feuerwachen in allen vier Stadtteilen schrillen die Sirenen! Die Feuerwehrmänner springen auf die roten Feuerwehrwagen und rasen los. Tatüü – tatüü... heulen die Sirenen, und die blauen Blinklichter drehen sich auf den heranbrausenden Feuerwehren.

Die Autofahrer auf den Straßen bemerken die Alarmsignale und fahren sofort ganz eng an den Straßenrand, damit die Feuerwehrwagen schnell und ungehindert weiterfahren können. Aber in den engen Straßen der alten Stadt können einige Lastwagen nicht so schnell ausweichen. Obwohl sie den Feuerwehrautos Platz machen wollen, verstopfen sie die Straßen.

In dem schönen alten Haus in der Stadtmitte breitet sich das Feuer immer schneller aus. Die Hausbewohner versuchen zu löschen. Denn die Feuerwehrautos kommen nur langsam voran.

Wir können den Hausbewohnern und den Lastwagenfahrern helfen. Es liegt an uns, ob das ganze Haus in Flammen stehen wird oder ob die Feuerwehrmänner rechtzeitig eintreffen und löschen können. Hilft das schöne alte Haus zu retten!

## Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 rote Feuerwehrfahrzeuge
- 16 verschiedenfarbige Lastautos
- 12 rote Feuersteine (+ 2 Reserven)
- 1 Spezialwürfel

## Spielaufgabe

Es gilt, das brennende Haus zu retten. Durch taktisches Geschick und Hilfsbereitschaft können die Feuerwehrautos an den roten Zielpunkten eintreffen, bevor alle „Feuersteine“ liegen, das Haus also endgültig abgebrannt ist, somit Haus und Spiel verloren sind. Für die Spieler kommt es darauf an, das Feuer im Auge zu behalten und in gemeinsamen Aktionen dafür zu sorgen, daß das Feuer „klein“ bleibt. Jeder Spieler wird also bei seinem Zug entscheiden müssen: Nehme ich lieber einen Feuerstein weg – kann ich es mir leisten, meine Fahrzeugschlange vorrücken zu lassen – oder helfe ich einem anderen Mitspieler.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt ein rotes Feuerwehrauto und 4 Lastwagen gleicher oder verschiedener Farbe. Er stellt das Feuerwehrauto auf das gelbe Ausgangsfeld und die 4 Lastwagen davor.

Gewürfelt wird reihum.

## Spielverlauf

### 1. Bedeutung der Würfelsymbole

- LKW: Alle Lkws des Spielers, der dieses Zeichen gewürfelt hat, rücken zusammen mit dem Feuerwehrauto hinten dran 1 Feld vor.
- Feuer: Lege einen Feuerstein auf die Hausfassade.

Feuerwehrschauch: Die Hausbewohner haben es geschafft, einen Teil der Flammen zu löschen, also darf ein Feuerstein vom Haus genommen werden. Der Spieler darf aber *statt dessen* auch seinen vordersten Lkw auf den Straßenrand fahren (aus dem Spiel nehmen); die Autoschlange rückt bis auf das freigewordene Feld vor.

Blinklicht: *Joker*. Jetzt kann der Spieler das tun, was ihm am notwendigsten erscheint. Der Spieler hat die gleichen Möglichkeiten wie unter „Feuerwehrschauch“ beschrieben. Nur darf er jetzt auch dem Spieler helfen, dessen Feuerwehr am weitesten zurück ist. Also: Entweder a) einen Feuerstein wegnehmen, oder b) die eigene Feuerwehr voranbringen oder c) eine andere Feuerwehr voranbringen.

### 2. Zusatzregeln

Das Feuerwehrauto, das keine Lkws mehr vor sich hat, kommt schneller vorwärts und darf jeweils zwei Felder vorrücken.

Hat ein Feuerwehrauto den roten Zielpunkt erreicht, darf der Spieler ab der nächsten Runde den Mitspielern helfen. Er kann vorteilhafte Würfe verschenken und braucht selbst keinen Feuerstein aufzulegen.

## Spielende

### 1. Automatisches Spielende

Das Spiel ist auf jeden Fall dann beendet und für alle Spieler verloren, wenn alle 12 Feuersteine aufliegen. (Die Feuerwehrautos sind nicht oder nur teilweise angekommen und können nichts mehr retten.)

### 2. Einfaches Spielende

Das Spiel ist dann gewonnen, wenn *alle vier* Feuerwehrwagen ihren Zielpunkt erreicht haben und *nicht* alle 12 Feuersteine aufliegen.

### 3. Schwieriges Spielende

Wenn ein Spieler sein Ziel erreicht, kann er erst helfen, wenn er „Feuerwehrschauch“ oder „Joker“ gewürfelt hat. Sonst wie oben unter 2.

Hat dieses Spiel Spaß gemacht, dann geht es lustig weiter mit den **HERDER-SPIELEN** „Wundergarten“ (15281), „Drachenspiel“ (15282), „Strandburg“ (15283), „Zirkusspiel“ (15284), „Abenteuerinsel“ (15285), „Bärenspiel“ (15286), „Zauberkater“ (15287) und „Fuchs, du hast die Gans gestohlen...“ (15289).