



Ein Abend am Kamin, Musik zum Träumen, ein Glas Rotwein oder auch Tee - wie's beliebt halt - und ab und zu muß man auch mal wieder Holz nachlegen, damit die Romantik erhalten bleibt.

Genau darum geht es bei FIRE. Die spielerisch veranlagten Kaminbesitzer greifen nun nicht einfach das oberste Holzstück aus dem Feuerholzvorrat, sondern ziehen Stück für Stück heraus, ohne daß der Rest ins Rutschen kommt und zusammenfällt.

Aber Vorsicht FIRE ist heiß.

Spieleranzahl: 2 - 5  
Alter: ab 6 Jahren  
Spieldauer: 10 - 20 min.

## Vorbereitung

Der Holzblock wird für alle Mitspieler gut erreichbar aufgestellt.

Die Holzrollen werden in die große Öffnung des Blockes so eingestapelt, daß sie möglichst gleichmäßig verteilt sind. Danach werden sie an den Stirnseiten bündig ausgerichtet.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

## Spielziel

Jeder Spieler versucht, so viele Holzrollen wie möglich, aus dem Block herauszuschieben, ohne daß andere Rollen nachrutschen.

Gelingt ihm das, kann er diese Rollen beiseite legen und für sich am Spielende bewerten.

Natürlich zählen die dickeren Rollen am Ende mehr als die dünnen, doch sie aus dem Stapel herauszuholen, dazu bedarf es schon einer Portion Geschick und auch etwas Glück.

## Spielablauf

Der Startspieler versucht eine Rolle, von der er annimmt, daß sie sich ohne Probleme herausschieben läßt, zu bewegen.

Jede Rolle muß einzeln bewegt werden. Sollte dabei eine benachbarte Rolle eine geringfügige Bewegung in Richtung der geschobenen Rolle machen, sollte das toleriert werden.

Natürlich sind die oberen, freiliegenden Rollen tabu - das wäre denn doch zu leicht - aber ansonsten kann jeder an einer beliebigen Stelle sein Glück versuchen. Sobald man eine Rolle regelgerecht herausgeschoben hat, kann man sie dafür benutzen, andere Rollen, vor allem die dünnen, einfacher als es mit dem Finger möglich ist, zu bewegen.

Ein Spieler ist am Zug, solange nichts ins Rutschen gerät, muß aber auch solange spielen, bis diese Situation eintritt.

Stellt z.B. ein Spieler beim Schieben einer Rolle fest, daß andere Rollen nachrutschen werden, muß er jedoch den einmal begonnenen Spielzug ausführen.

Er muß auch, selbst wenn vor einem Zug schon ziemlich klar ist, daß nichts mehr geht, weiterspielen.

In einer solchen Situation gilt es allerdings zu bedenken, welche der Rollen man bewegt, um dem Nachfolgespieler keine all zu großen Vorteile einzuräumen.

Die Rolle, die die anderen ins Rutschen brachte, wird zuoberst auf den Stapel gelegt. Sie zählt nicht für den Spieler.

Der nächste Spieler ist am Zug, usw.

Sollten im Stapel durch starkes Zusammenrutschen Holzrollen verkantet liegen, unterschiedlich weit vorstehen, einige vielleicht sogar herausfallen o.ä., müssen die Stirnseiten der Rollen vorsichtig wieder bündig ausgerichtet, die herausgefallenen Rollen zuoberst eingelegt werden, um für den nächsten Spieler die notwendige Voraussetzung zum Weiterspielen zu schaffen.

## Spielende und Auswertung

Das Spiel endet, wenn alle Spieler nacheinander versucht haben, eine der noch im Block befindlichen Rollen herauszuholen und es keinem mehr gelingt.

Die Anzahl der Rollen wird entsprechend der Bewertungstabelle addiert.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.



eine kleine Rolle

1 Punkt



eine mittlere Rolle

3 Punkte



eine grosse Rolle

9 Punkte