

# Das große FEUERWEHR SPIEL

Für 2-4 Spieler  
ab 5 Jahren

## Spielmaterial:

55 Einsatzkarten



24 Ereignisse



31 Brandkarten



Rückseite Einsatzkarten

55 Fragekarten



Rückseite Fragekarten

4 Spielfiguren



1 Sonderwürfel



1 Spielplan



## Spielziel:

Wer als erster Spieler acht Karten sammeln kann, gewinnt das Spiel! Um Karten zu sammeln, muss man der Feuerwehr helfen und ein kluges Köpfchen beweisen.

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt die dazugehörige Spielfigur auf das mittlere Feld des Spielplans, das die Feuerwache zeigt.

Mischt die 55 Einsatzkarten gut und legt sie verdeckt neben den Spielplan. Genauso verfährt ihr mit den 55 Fragekarten.

Deckt nun fünf Einsatzkarten auf und legt sie auf die dazugehörigen Orte auf dem Spielplan, so dass ein Teil des Spielplans von den Karten verdeckt wird. Die richtigen Orte erkennt ihr an der Zahl rechts unten auf der Karte. Dabei ist es in Ordnung, wenn mehrere Karten auf einem Feld liegen. Der Würfel wird bereit gelegt – und schon kann's losgehen!

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und führst das Ergebnis aus. Dafür gibt es drei Möglichkeiten:



- 1. Du würfelst ein Fragezeichen.** In diesem Fall zieht dein linker Nachbar eine Fragekarte und liest dir die Frage und die vier Antwortmöglichkeiten vor. Lernet dein linker Nachbar erst das Lesen, so darf natürlich ein anderer Spieler beim Vorlesen helfen!



Entscheide dich nun für eine der vier Antwortmöglichkeiten. Danach wird überprüft, ob du Recht hast. Dafür wird die Karte gedreht und die korrekte Antwortmöglichkeit sichtbar.

Wenn du dich für die richtige Antwort entschieden hast, darfst du die Karte als Belohnung behalten und verdeckt vor dir auslegen. Andernfalls legst du die Karte zurück unter den Stapel der Fragekarten.

- 2. Du würfelst eine Zahl (2, 3 oder 4 Felder).** Du darfst deine Spielfigur um so viele Felder weiterbewegen, wie der Würfel anzeigt. Dabei darfst du dir aussuchen, in welche Richtung du dich bewegst. Du darfst Würfelaugen auch verfallen lassen.

### Landest du auf...

... einem Feld mit Fragezeichen?

Dann zieht dein linker Nachbar eine Fragekarte und liest dir die Frage vor, die du beantworten musst. Wenn du dich für die richtige Antwort entschieden hast, darfst du die Karte als Belohnung behalten und verdeckt vor dir auslegen. Andernfalls legst du die Karte zurück unter den Stapel der Fragekarten.



... einem Feld mit Ausrufezeichen?

Liegen an diesem Feld eine oder mehrere Einsatzkarten, so nimmst du mit der Feuerwehr das Feuer und darfst alle dieser Karten verdeckt vor dir als Belohnung ablegen. Liegt an diesem Feld keine Karte, so ziehst du zwei neue Karten vom Stapel mit den Einsatzkarten und legst sie zu den passenden Feldern auf dem Spielplan.



... einem Feld **ohne Beschriftung**?

Liegen an diesem Feld eine oder mehrere Einsatzkarten, so hilfst du der Feuerwehr bei diesem Ereignis! Nimm alle dieser Karten und lege sie verdeckt vor dir als Belohnung ab. Liegt an diesem Feld keine Karte aus, so geschieht nichts.



### 3. Du würfelst ein **Ausrufezeichen**.

Zähle nach, wie viele Einsatzkarten gerade auf dem Spielplan liegen.

Liegen **fünf oder weniger Einsatzkarten** auf dem Spielplan, so ziehst du **drei Karten** vom Stapel mit den Einsatzkarten und legst sie auf die passenden Orte auf dem Spielplan. Sind an diesen Orten bereits eine oder mehrere Karten, legst du die neuen Karten einfach dazu.

Liegen **sechs oder mehr Einsatzkarten** auf dem Spielplan, so ziehst du keine neue Einsatzkarte. In beiden Fällen darfst du dann mit deiner Spielfigur **drei Felder weiterziehen** und das Feld, auf dem du gelandet bist, auswerten (als hättest du mit dem Würfel eine 3 gewürfelt).

**Beispiel:** Dominik hat ein Ausrufezeichen gewürfelt. Auf dem Spielplan liegen gerade vier Einsatzkarten. Er zieht also drei weitere und legt sie zu den dazugehörigen Orten auf dem Spielplan. Dann darf er seine Figur um drei Felder weiterbewegen. Er landet auf Feld 6, wo gerade zwei Karten liegen. Dominik hilft der Feuerwehr, das Feuer zu löschen, und darf die beiden Karten verdeckt vor sich auslegen.



Nachdem du den Würfel ausgewertet hast, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

**Spielende:**

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler acht Karten verdeckt vor sich auslegen konnte, d.h. acht mal eine Belohnung bekommen hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

Art.Nr.: 60 601 1631

Spielidee: Team Noris  
 Redaktion: Markus Müller  
 Illustration: Lisa Stachnik  
 Grafik: Andrea Hofbeck



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!

JETZT MIT Google Play

Laden in App Store





© 2017, NORIS-SPIELE  
 Georg Reulein GmbH & Co KG  
 Werkstr. 1, D - 90765 Fürth  
 www.noris-spiele.de