

Die Feuerwehr ist da!

Heinz Meister, Ravensburger, 1996

Een tactisch dobbelspel voor 2 tot 4 brandweermannen vanaf 6 jaar.

Vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 4 pionnen brandweermannen
- 36 waterkaartjes
- 12 brandweermedailles
- 3 dobbelstenen met 1-3 stippen

Doel

Elke speler probeert met zijn brandweerman zo veel mogelijk branden te blussen. Voor elke gebluste brand krijgt hij een medaille. Wie aan het eind de meeste medailles bezit, wint het spel.

Vorbereitung

- Elke speler krijgt een pion brandweerman en plaatst deze op een vrij veld van het speelbord (niet op een brandplaats).
- De dobbelstenen, waterkaartjes en medailles worden naast het speelbord gelegd.

Dobbelen en verplaatsen

Wie aan de beurt komt, gooit de drie dobbelstenen en verplaatst zijn pion volgens het aantal gegooide ogen. Je moet hierbij rekening houden met de volgende afspraken:

- Pionnen verplaatsen zich steeds in een recht lijn (horizontaal of verticaal, dus nooit diagonaal).
- Het aantal ogen op elke dobbelsteen moet volledig gebruikt worden.
- De volgorde waarin je de dobbelstenen gebruikt, mag je zelf kiezen.
- Na de eerste en tweede beweging mag de pion van richting veranderen.
- Op elk speelveld mag slechts één brandweerman staan.
- Je kan niet bewegen over een veld dat bezet is door een andere brandweerman.

Vuurvelden en brandhaarden

Op het speelbord zijn vakken te zien die in brand staan. Elk apart vakje waar een brand woedt, is een vuurveld. Drie aan elkaar grenzende vuurvelden worden brandhaarden genoemd.

Eindigt je brandweerman na een deelbeweging direct naast een vuurveld, dan wordt dit vuur geblust. Neem een waterkaartje en plaats dit op het vuurveld. Soms is het mogelijk om twee vuurvelden tegelijk te blussen.

Velden die nog in brand staan, kunnen niet betreden worden. Je mag echter wel over een geblust veld verder gaan op voorwaarde dat het aantal ogen van de gebruikte dobbelsteen je werkelijk over dat veld doen passeren. Je mag dus nooit eindigen op een geblust veld.

Medailles

Nu wordt het spannend: als je het derde veld van een brandhaard blust, ontvang je als beloning een medaille. leg die mooi voor je neer.

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle brandhaarden geblust werden. De speler die op dat moment de meeste medaille bezit, wint het spel.

Het komt er dus niet op aan om de meeste vuurvelden te blussen, maar wel om zo veel mogelijk het derde en laatste vuurveld van een brandhaard te blussen.

Variante voor jongere spelers

Je kan het aantal te gebruiken dobbelstenen beperken tot twee en zelfs tot één. Hierdoor kunnen jongere kinderen beter plannen.

Je kan ook de tijdsduur verkorten door vooraf af te spreken dat het spel eindigt zodra b.v. 8 brandhaarden geblust zijn.