



3 tot 10 jaar



2 tot 4 spelers



15 min.

Brand! De sirene gaat af in de brandweerkazerne. Help jij de brandweer om op tijd te komen zodat de brand kan worden geblust en het huis niet afbrandt?

Inhoud: 12 dubbelzijdige kaarten auto/vrije doorgang, 1 brandweerkazerne, 1 huis, 7 vlammen, 1 brandweerauto, 1 dobbelsteen.

Spelprincipe: Dit is een spel waarmee moet worden samengewerkt. De spelers bespreken samen welke kaarten ze gaan omdraaien om te zorgen dat de auto's niet langer de weg versperren en de brandweerauto kan doorrijden. De dobbelsteen bepaalt of er een kaart naar keuze mag worden omgedraaid zodat de brandweerauto kan doorrijden of dat het vuur in het huis verder kan oplaaien...

Vorbereiding: Leg de brandweerkazerne aan de ene kant van de tafel en het huis aan de andere kant. Leg daartussen in willekeurige volgorde de 12 kaarten (de auto's zichtbaar), in twee rijen en in verspringend verband, zodat er een file tussen de twee gebouwen ontstaat. Leg een vlam op het huis en leg de andere 6 vlammen opzij. Zet de brandweerauto op de kazerne en leg de dobbelsteen eraan.



Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint. Hij gooit de dobbelsteen en mag het volgende doen:

- **Kleur:** de speler kiest een autokaart met dezelfde kleur en draait deze om zodat de weg vrij is (als een auto twee kleuren heeft, mag de kaart met een van beide kleuren worden omgedraaid).
- **Vlam:** de speler legt nog een vlam op het huis.
- **Sirene:** Tadu, Tadu! De speler mag een autokaart naar keuze omdraaien naar de kant met de vrije doorgang.

Aan het einde van zijn beurt mag de speler de brandweerauto zover als dat kan vooruitrijden, als de weg voor de brandweerauto vrij is.

De brandweerauto mag ook op de andere weghelft gaan rijden als deze vrij is om een obstakel te omzeilen.



Daarna is de volgende speler aan de beurt om de dobbelsteen te gooien.

N.B. Bij dit spel werken de spelers samen en bespreken ze met elkaar welke autokaart het beste kan worden omgedraaid. Maar de speler die de beurt heeft is degene die uiteindelijk beslist.

Einde van het spel:

Als de brandweerauto bij het huis aankomt, kan de brand worden geblust! Gewonnen, goed gedaan helden!

Als er echter al 7 vlammen op het huis liggen, heeft het vuur zich te veel verspreid en kan de brandweer niets meer doen... het spel is verloren!

Een spel van Julie Bregoot