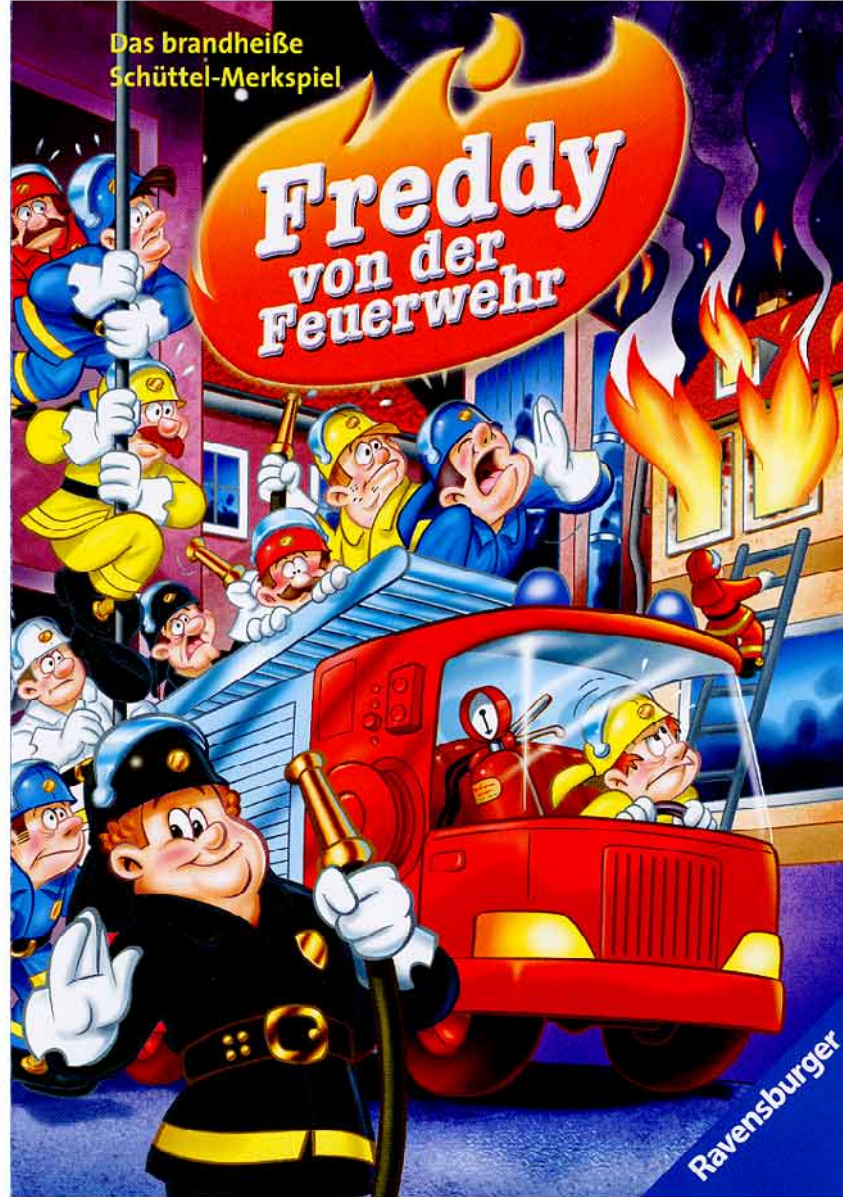


Das brandheiße
Schüttel-Merkspiel

Freddy von der Feuerwehr



Ravensburger

Autor: H. Punke
Illustration: R. Nicholson
Design: W. Pepperle, DE Ravensburger

Das brandheiße Schüttel-Merkspiel
für schlaue Köpfe
für 1-4 Spieler von 5-9 Jahren

Inhalt:

- 9 Feuerwehrmann-Karten
- 9 Stroh-Feuerkarten
- 1 Feuerwehrauto



Alarm – eine große
Feuerwehrrüfung steht an.
Freddys Feuerwehrmann-
schaft hat neun Versuche,
sich richtig aufzustellen. Nur
wenn jeder an seinem Platz ist,
kann das Feuer gelöscht werden.
Das ist gar nicht so einfach und
immer wieder gibt es ein wildes
Durcheinander. Mit ein bisschen
Glück und gutem Gedächtnis
hilft ihr ihnen, schneller als das
Feuer zu sein.



Spielziel ist es, die ver-
deckt liegenden Feuerwehr-
männer in der richtigen
Reihenfolge umzudrehen,
bevor die neun Feuer brennen.
Die Reihenfolge wird bei jedem
Spielzug durch das Feuerweh-
rauto neu vorgegeben.



Vor dem ersten Spiel
löst ihr die Karten mit den
Feuerwehmännern und
dem Feuer vorsichtig aus
der Stanztafel. Die Feuerwehr-
männer haben verschieden-
farbige Uniformen an. Jeweils
zwei haben die gleiche Uniform.
Den Feuerwehrhauptmann
Freddy erkennt ihr an seiner
weißen Uniform. Ihn gibt es nur
einmal. Wenn ihr die Stroh-
Feuerkarten umdreht, seht ihr
auf der einen Seite Stroh und
auf der anderen Seite Feuer.



Vorbereitung
Mischt die Feuerwehr-
männer und legt sie mit
der Rückseite nach oben in
die Mitte. Die Stroh-Feuerkarten
werden mit dem Stroh nach
oben in einer Reihe ausgelegt.



Das Spiel geht los
Der kleinste Spieler beginnt.
Danach geht es reihum im
Uhrzeigersinn weiter. Wenn
ihr an der Reihe seid, nehmt ihr
das Feuerwehrauto in die Hand,
schüttelt es kräftig und lasst
die Farbkugeln in die Feuerwehr-
leiter rollen. Danach stellt ihr
das Feuerwehrauto hin.

Schaut euch an, in welcher
Reihenfolge die Farbkugeln dort
zu sehen sind. Sie zeigen euch
die Alarmaufstellung für die
Feuerwehmänner für diesen
Zug. In der gleichen Reihenfolge,
wie die Farbkugeln dort zu sehen
sind, müssen nun die Feuerwehr-
männer umgedreht werden.
Wenn also als erstes eine rote
Kugel liegt, müsst ihr zuerst
den Feuerwehrmann finden, der
eine rote Uniform trägt.



Der Startspieler dreht den
ersten Feuerwehrmann um
und prüft, ob die Farbe der
Uniform der Farbe der
ersten Kugel entspricht. Hat sie
die richtige Farbe? Gut gemacht!
Damit es etwas leichter wird,
dürft ihr nach dem Aufdecken
des ersten Feuerwehrmanns ent-
scheiden, ob die Reihenfolge

der Kugeln am Führerhaus oder
am Ende des Feuerwehrautos
beginnt. Dann versucht ihr, den
nächsten farblich passenden
Feuerwehrmann umzudrehen.
Dabei dürft ihr euch natürlich
auch gegenseitig helfen. Die
Entscheidung liegt aber immer
bei dem Spieler, der an der
Reihe ist. Am Anfang braucht
ihr noch ein bisschen Glück,
aber dann ist euer Gedächtnis
gefragt.



So geht es weiter, bis ihr
einen falschen Feuerwehr-
mann umgedreht habt.
Jetzt bricht das Feuer aus:
Dreht eine Strohkarte um, so
dass das Feuer zu sehen ist.
Dreht alle Feuerwehrmänner
wieder um.

Dann ist der nächste Spieler an
der Reihe. Er darf nun das
Feuerwehrauto schütteln und
die Alarmaufstellung wird durch
die Reihenfolge der Farbkugeln
wieder neu festgelegt.

Weil ihr jetzt schon wisst, wo
einige der Feuerwehrmänner
liegen, wird es von Runde zu
Runde leichter, die richtigen
umzudrehen.

Dreht ihr den Feuerwehrhauptmann Freddy um, habt ihr Glück gehabt. Er hilft seinen Feuerwehrmännern und sorgt dafür, dass sich das Feuer erst einmal nicht weiter ausbreitet. Ihr dreht zwar alle Feuerwehrmänner wieder um, aber es wird nun keine weitere Strohkarte umgedreht.



Spielende

Habt ihr alle Feuerwehrmänner in der richtigen Reihenfolge aufgedeckt, bevor die letzte Strohkarte umgedreht wurde, ist das Spiel beendet und ihr habt alle gewonnen.

Wenn alle neun Feuer brennen, ist das Spiel auch beendet und ihr habt diesmal die Feuerwehrübung leider nicht bestanden.



Profivariante

Wenn ihr das Spiel schon ein paar Mal gespielt habt, kann jeder für sich spielen. Dann ist es schon etwas schwieriger, schneller als das Feuer zu sein. Es gewinnt der Spieler, der es schafft, alle Feuerwehrmänner in der richtigen Reihenfolge aufzudecken.



Solovariante

Natürlich kann auch ein Spieler allein versuchen, die richtige Aufstellung zu finden, bevor neun Feuer brennen.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com



225170

Ravensburger