

Cooperation
SAVE THE CAT!
GAME



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. RÈGLES

DE. SAVE THE CAT

KOOPERATIONSSPIEL

Die Spieler verfolgen ein gemeinsames Ziel und rücken gemeinsam vor

BESCHREIBUNG

Helft dem Feuerwehrmann, das Feuer zu löschen und die Katze vom Dach zu retten!

Anzahl der Spieler: 2 - 6

Alter der Spieler: 4 - 8 Jahre

Spieldauer: 15 Minuten

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett zum Auslegen
- 1 Feuerwehrmannfigur
- 1 Katzenfigur
- 9 Brandherde: 4 große und 5 kleine
- 12 Wassereimer
- 1 Würfel

AUFGABE

Helft dem Feuerwehrmann, das Feuer zu löschen, sodass er die Katze vom Dach retten und zum Feuerwehrauto bringen kann!

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird ausgelegt.

Die Katze wird auf das Dach und der Feuerwehrmann in das Feuerwehrauto gesetzt.

Alle Spieler vereinbaren gemeinsam, an welchen der auf dem Spielbrett dafür vorgesehenen Stellen die ersten 3 Brandherde (1 großer und 2 kleine) gelegt werden.

Außerhalb des Spielbretts werden ein Stapel mit Brandherden und ein Stapel mit Wassereimern gebildet.

DAS SPIEL

Es wird abwechselnd gespielt, wobei der Spieler beginnt, der zuletzt Verbrennungen erlitten hat.

Auf dem Spielbrett ist ein viergeschossiges Gebäude mit Dach dargestellt.

Wenn der Spieler einen oder mehrere Wassereimer hat, kann er diese vor dem Würfeln zum Löschen von maximal einem Brandherd pro Spielzug verwenden.

Danach würfelt der Spieler und befolgt die Anweisungen:

- **Feuerwehrmann / Wassereimer:** Der Spieler entscheidet, welche der beiden Handlungen er ausführen möchte. Er kann entweder mit dem Feuerwehrmann ein Spielfeld vorrücken oder einen Wassereimer nehmen und diesen bereit halten, bis er wieder an der Reihe ist.
- **Feuerwehrmann x2:** Der Spieler rückt maximal zwei Spielfelder vor. Falls notwendig kann er auch nur ein Spielfeld vorrücken.
- **Feuerwehrmann x3:** Der Spieler rückt maximal drei Spielfelder vor. Falls notwendig kann er auch nur zwei Spielfelder oder ein Spielfeld vorrücken.
- **Kleiner Brandherd:** Der Spieler bringt einen kleinen Brandherd am Gebäude an. Wenn keine kleinen Brandherde übrig sind, bringt er einen großen Brandherd an.
- **Großer Brandherd:** Der Spieler bringt einen großen Brandherd am Gebäude an. Wenn keine großen Brandherde übrig sind, bringt er zwei kleine Brandherde an.
- **Wassereimer x2:** Der Spieler nimmt zwei Eimer vom Stapel und hält sie bereit, bis er wieder an der Reihe ist. Wenn keine Eimer mehr übrig sind, kommt der nächste Spieler an die Reihe.



REGELN

VORRÜCKEN:

- Der Feuerwehrmann kann nicht in das nächste Geschoss vorrücken, solange es im Geschoss, in dem er sich befindet, noch Brandherde gibt.

BRANDHERDE ANBRINGEN:

- Die Brandherde dürfen nur an den auf dem Spielbrett angegebenen (mit einem Brandsymbol und den Zahlen 1 bis 9 markierten) Stellen angebracht werden.
- An jeder Stelle darf es jeweils nur einen großen oder kleinen Brandherd geben.
- Die Spieler müssen gemeinsam entscheiden, an welcher Stelle der Brandherd angebracht werden soll.

BRÄNDE LÖSCHEN:

- Zum Löschen von großen Brandherden sind zwei Wassereimer nötig. Für

kleine Brandherde reicht ein Wassereimer.

- Die verwendeten Eimer und die gelöschten Brandherde kommen wieder auf den jeweiligen Stapel außerhalb des Spielbretts.
- Jeder Spieler kann pro Spielzug nur einen Brandherd löschen und nur vor dem Würfeln; wenn er gewürfelt hat, muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist. Der zu löschende Brandherd muss sich im gleichen Geschoss befinden wie der Feuerwehrmann.
- Die Spieler dürfen einander keine Wassereimer überlassen.

DIE KATZE RETTEN:

- Wenn das Spielfeld 12 erreicht ist, nimmt der Feuerwehrmann die Katze (die Feuerwehrmannfigur wird über die Katzenfigur gesetzt) und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der nächste Spieler beginnt mit dem Abstieg.
- Um das Feuerwehrauto zu erreichen, müssen alle Brandherde im Erdgeschoss gelöscht sein.

SPIELEND

Das Spiel ist gewonnen, wenn der Feuerwehrmann mit der Katze das Feuerwehrauto erreicht.

Das Spiel ist verloren, wenn es auf dem Spielbrett 9 aktive Brandherde gibt.

MEHR ALS EIN SPIEL

Das vorliegende Spiel dient dazu, ...

- die Zahlen und ihren Wert zu lernen
- gemeinsame Strategien zu entwickeln, um ein Ziel zu erreichen
- Spannungen und Stress unter Kontrolle zu halten

lonđji.[®]
BARCELONA