

# Tatü-Tata, die Feuerwehr ist da!



301912

**Ein rasantes Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 kleine Feuerwehrmänner  
von 4 - 99 Jahren.**

**Autor:** Reinhard Staupe

**Illustration:** Peter Pfeiffer

**Spielidee:** Alarm: Flammen in Feuerbach! Martins Wurst brennt und Brandmeister Bernd und seine Kollegen rücken aus! Leider sind zwei Feuerwehrleute nicht pünktlich einsatzbereit. Also muss das Feuerwehrauto ohne diese Spätzünder los, bevor Martins Wurst gänzlich verkohlt. Wer es schafft, die meisten Brände zu löschen, gewinnt das Spiel und ist der beste Feuerwehrmann der Stadt.

**Spielinhalt:** 4 Feuerwehrautos, 4 Blaulichter, 4 Teams, 10 Spätzünder-Karten, 16 Gelände-Karten (8 Hydranten, 4 Brände, 4 Feuerwachen), 10 Einsatz-Karten, 1 Spielanleitung.

**Karten**

- Spätzünder-Karten zeigen die beiden Feuerwehrleute, die nicht mitfahren können.
- Einsatz-Karten legen den Aufbau der Gelände-Karten fest. (2 Schwierigkeitsgrade)
- 3 verschiedene Arten von Gelände-Karten: Brand, Feuerwache und Hydrant.

**Vorbereitung:**

- Jeder Spieler erhält: 1 Feuerwehrauto mit Blaulicht, 1 Feuerwehrteam (5 Mann), 3 Gelände-Karten (1 Hydrant, 1 Feuerwache, 1 Brand)
- Spätzünder-Karten mischen und als vier verdeckte Stapel in die Tischmitte legen.
- Einsatz-Karten sortieren und als Stapel neben die Spätzünder-Karten legen.

**Spielablauf:**

- Alle spielen gleichzeitig. Ein Spieler wird Brandmeister und deckt vor jeder neuen Runde für alle Spieler die oberste Einsatz-Karte auf.
- Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen: Aufbauphase und Einsatzphase.

**Aufbauphase:**

- Gelände-Karten wie auf der Einsatzkarte abgebildet auslegen.
- Die 5 Feuerwehrleute auf die Karte mit der Feuerwache legen.
- Brandmeister ruft „Feuer“ und dreht eine Spätzünder-Karte um: Der Einsatz beginnt!

**Einsatzphase:**

- Die Feuerwehrleute auf der Spätzünder-Karte bleiben zuhause, ihre drei Kollegen werden auf das Feuerwehrauto gelegt.
- Feuerwehrauto mit einem Finger auf dem Blaulicht schnell zum Brand schieben.
- Wer beim Fahren einen Feuerwehrmann verliert, muss ihn wieder einladen.
- Geländekarten dürfen nicht verschoben werden!

**Gelöscht:**

- Wer mit seinem Feuerwehrauto beim Brandort ankommt, schlägt mit der Hand auf die aufgedeckte Spätzünder-Karte und ruft: „Brand gelöscht!“. Alle halten sofort an.
- Das Feuerwehrauto muss an der Brand-Karte an der Hydrant-Karte stehen
- Wurden alle Einsatzregeln eingehalten, nimmt der Spieler die Spätzünder-Karte.
- Alle Spieler ziehen ihre Autos und Feuerwehrleute wieder zu/auf die Feuerwache.
- Der Spieler, der den Brand gelöscht hat, dreht die nächste Spätzünder-Karte um.
- Ist einer der Stapel der Spätzünder-Karten aufgebraucht, zieht der Brandmeister eine neue Einsatzkarte und eine neue Runde beginnt.

**Spielende:**

- Das Spiel endet, wenn ein Spieler die letzte Spätzünder-Karte vor sich abgelegt hat. Wer die meisten Spätzünder-Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

**Tipps und Besonderheiten:**

- Einsatzkarten mit zwei Schwierigkeitsgraden: hell für Anfänger, dunkel für Profis.

– Mit Profi-Variante für Oberbrandmeister.