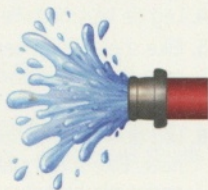


Blus de brand!!!



Een brandspannend legspel voor 2-4 dappere brandweerlieden vanaf 5 jaar.

Auteur: Rudi Biber
Illustrator: Pascal Nöldner
Redactie: Annemarie Wolke
Speelduur: ca. 15 minuten



Tatutuu! De brandweer is net op tijd, want de strobalen in het weiland van boer Rudi staan in lichterlaaie! De brandweerlui willen onmiddellijk beginnen met blussen, maar bij de brandslangen is het nog een drukte van jewelste. Wie de brandslang als eerste naar de brandhaard heeft gelegd, roept, „Water, blus!“ en krijgt als beloning een begeerde blusmedaille. Maar wat gebeurt er nu? Het vuur is niet helemaal gedoofd! Meteen begint de volgende ronde en probeert iedereen opnieuw om het overzicht in de chaos van brandslangen te krijgen.

Het doel van het spel is om als eerste drie blusmedailles te verzamelen.

Inhoud van het spel

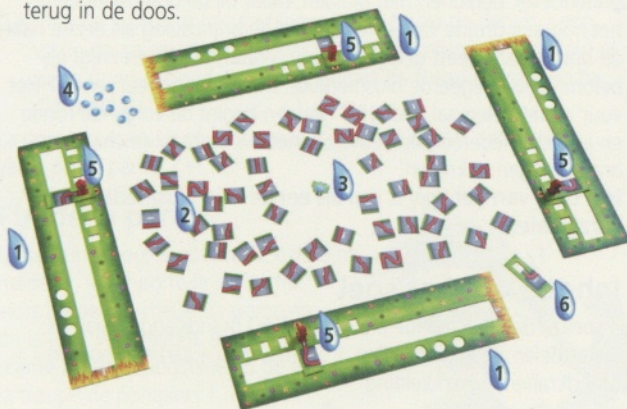
4 spelborden (bestaande uit 2 delen), 60 brandslangenkaartjes, 5 startdelen, 9 blusmedailles, 1 ‚Water, blus‘-kaartje, 4 houten brandkranen, 1 handleiding

Voor het eerste spel

Haal de kaartjes voorzichtig los uit de platen. De rest van het karton mag je meteen weggoien. Druk uit het spelbord de kleine onderdelen. Deze kun je ook weggoien.

Vorbereiding van het spel

1. Elke speler neemt een spelbord en zet dit voor zich in elkaar.
2. Schud de brandslangkaartjes en leg ze verspreid in het midden van de tafel.
3. Leg het 'Water, blus'-kaartje in het midden zodat alle spelers er goed bij kunnen.
4. Leg de blusmedaille ook klaar.
5. Elke speler krijgt een eigen brandkraan en zet deze in de opening op het spelbord waar het symbool voor de brandkraan is afgedrukt*.
6. Leg de startdelen met de afbeelding naar beneden neer. Elke speler pakt een startdeel en legt dit onder zijn brandkraan zodat deze op het spelbord ligt.
7. Leg de overige spelborden, startdelen en brandkranen terug in de doos.



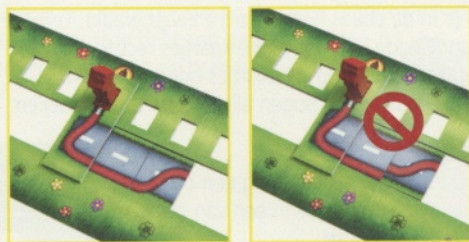
* **TIP:** Als kinderen van verschillende leeftijden of kinderen samen met volwassenen spelen, kunnen de meer ervaren spelers hun brandkraan om te beginnen één of twee velden meer naar links neerzetten, zodat ze meer brandslangkaartjes nodig hebben.

Verloop van het spel

Het spel verloopt in verschillende ronden. Op het commando, „Aan de brandslang, klaar, blus!“ beginnen jullie allemaal tegelijk te spelen: zoek zo snel mogelijk naar het brandslangkaartje in het midden waarmee je van de brandkraan de brandslang naar het vuur kunt leggen.

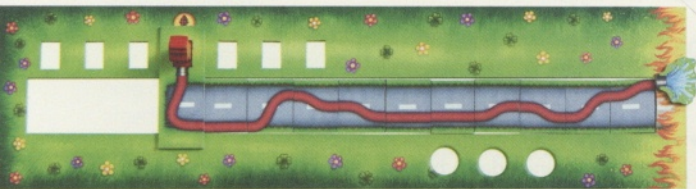
Daarbij geldt:

- Je mag slechts met één hand naar het voor jou geschikte brandslangkaartje zoeken.
- Leg het ene brandslangkaartje na het andere op het spelbord en op zo'n manier dat je brandslang van links naar rechts steeds langer wordt.
- De brandslangkaartjes mag je daarbij in elke richting draaien.
- Zorg ervoor dat de aansluitingen ook echt op elkaar passen. Er zijn vijf mogelijke posities waaraan de brandslang op een brandslangkaartje begint of ophoudt.
- Kom je erachter dat een brandslangkaartje dat je wilt aanliggen, toch niet past? Dan moet je het weer terugleggen in het midden.



Einde van de ronde

Is het een speler gelukt de brandslang tot het vuur te leggen? Dan pakt deze snel het kaartje 'Water, blus!' , legt dit kaartje aan het laatste brandslangplaatje en roept luid het commando „Water, blus!“. Nu wordt het vuur geblust.



Volledige brandslang met kaartje „Water, blus“

Alle andere spelers stoppen onmiddellijk met het zoeken naar stukken brandslang. Vervolgens wordt er gecontroleerd of de snelle speler daadwerkelijk een doorlopende brandslang heeft neergelegd en of alle kaartjes aan elkaar passen.

Is de brandslang verkeerd gelegd?

- Helaas ben je in de chaos het overzicht kwijtgeraakt. Leg alle verkeerd aangelegde kaartjes en de kaartjes rechts daarvan terug in het midden. Meng de kaartjes goed door elkaar. Op het nieuwe startteken mogen alle spelers verder zoeken.

Is de brandslang goed gelegd?

- Geweldig! Dan krijg je als beloning een blusmedaille. Leg de blusmedaille in een van de ronde gaten in je spelbord.



Vorbereitung voor de volgende ronde:

- De speler die de blusmedaille heeft gewonnen, zet zijn brandkraan een veld verder naar links. In de volgende ronde moet hij een brandslangkaartje meer leggen. Staat de brandkraan al helemaal links? Dan blijft hij daar staan.
- De andere spelers tellen hun brandslangkaartjes. Wie de minste brandslangkaartjes heeft aangelegd, mag zijn brandkraan een veld verder naar rechts plaatsen. Dat kunnen ook meerdere spelers zijn. Staat de brandkraan al helemaal rechts? Dan blijft hij daar.
- Alle spelers leggen al hun brandslangkaartjes terug in het midden. Meng de kaartjes goed door elkaar. Leg ook het kaartje 'Water, blus' weer in het midden.
- Iedereen geeft zijn startdeel aan zijn buurman of -vrouw aan de linkerkant. Plaats het nieuwe startdeel weer tegenover je brandkraan.

De nieuwe ronde start weer met het commando „Aan de brandslang, klaar, blus!“

Einde van het spel

Zodra een speler een derde blusmedaille heeft gekregen, wint deze het spel en behoort hij/zij bij de beste brandweerlieden van de stad. Gefeliciteerd! Je hebt een groot applaus verdiend van het hele brandweerkorps!

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

