



WASSER MARSCH!

Spannendes Such- und Merkspiel für 2 – 4 Spieler ab 4 Jahre

Oje, Jupiters Feuerwehrschauch hat Löcher! Sam braucht alle Helfer aus Pontypandy, um die Löcher schnell zu stopfen. Doch unter welchem Kärtchen steckt welcher Bewohner? Alle wollen helfen, aber Norman Price hat wieder mal nur Unfug im Kopf und bringt alles durcheinander! Helft Sam und den anderen, den Schlauch zu flicken, damit es bald schon wieder heißen kann: Wasser marsch!

Spielmaterial

- 1 Feuerwehrauto zum Zusammenstecken,
- 19 Kärtchen,
- 3 bunte Feuerwehrschauch-Teile mit Löchern,
- 11 bunte Holzstöpsel

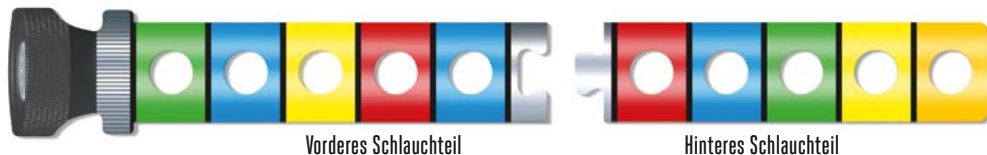


Vor dem Spiel

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Teile aus den Stanztafeln. Dann steckt ihr das Feuerwehrauto Jupiter zusammen.



Vor jedem Spiel sortiert ihr die Sonderkarten „Tiger“, „Norman Price“ und „Dilys Price“ aus und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden nur für die Profi-Variante benötigt. Alle übrigen Kärtchen werden mit der blauen Rückseite nach oben gemischt und nebeneinander auf der Spielfläche ausgelegt. Legt die Holzstöpsel bereit. Pro Spiel wird ein Feuerwehrschauch benötigt. Ein Feuerwehrschauch besteht aus zwei Teilen:



Der älteste Spieler nimmt das vordere Schlauchteil und eines der beiden hinteren Schlauchteile – ohne hinzuschauen! Er legt sie so aufeinander, dass die Puzzlenase des hinteren Schlauchteils ungefähr unter dem Schlauchring des vorderen Schlauchteils liegt. Dann legt er die beiden Schlauchteile auf den Tisch und stellt Jupiter so darüber, dass nur die vorderen Enden herauschauen.

Zieht nun den oberen Schlauch so weit heraus, dass das erste farbige Feld um das Loch zu sehen ist. Am besten haltet ihr Jupiter mit der einen Hand fest und zieht mit der anderen vorsichtig am oberen, vorderen Schlauchende. Achtet darauf, dass das hintere Schlauchteil nicht mitgezogen wird. Setzt euch so um Jupiter, dass alle gut sehen können, welche Farbe das Feld hat.



Das Spiel beginnt

Eure Aufgabe ist es, gemeinsam mit den Bewohnern von Pontypandy die Löcher im Schlauch der Reihe nach zu stopfen. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und deckt ein beliebiges Kärtchen für alle sichtbar auf.

Das Kärtchen hat dieselbe Hintergrundfarbe wie der Schlauch um das Loch? Prima, du hast ein passendes Kärtchen gefunden! Nimm einen gleichfarbigen Holzstöpsel und steck ihn in das erste Loch. Das passende Kärtchen darfst du nun vor dir ablegen. Zieh dann den Schlauch um ein weiteres Loch unter Jupiter hervor. Halte Jupiter mit einer Hand

fest, damit er nicht mitrutscht. Der Schlauch darf nicht weiter als bis zum schwarzen Strich gezogen werden. Nun muss das Loch dieser Farbe gestopft werden. Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt ein Kärtchen auf.

Das Kärtchen hat eine andere Hintergrundfarbe als der Schlauch um das Loch? Schade, du hast leider kein passendes Kärtchen gefunden. Dreh das Kärtchen an seinem Platz um, sodass es wieder verdeckt liegt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt ein anderes Kärtchen auf.

Nach Loch 5 wird der Schlauch verlängert. Das vordere Schlauchteil wird ganz unter Jupiter hervorgezogen und mit dem hinteren Schlauchteil verbunden. Ist das hintere Schlauchteil unter Jupiter verschwunden, schiebt ihr Jupiter so weit zurück, dass das Schlauchteil wieder herauschaut. Das Spiel geht danach weiter wie zuvor.



Sam: Sam benötigt ihr erst ganz zum Schluss, um das letzte, orangefarbene Loch zu stopfen. Deckst du Sam auf, bevor das orangefarbene Feld zu sehen ist, legst du das Kärtchen wieder verdeckt an seinen Platz. Deckst du Sam auf, wenn das orangefarbene Feld zu sehen ist, stopfst du das letzte Loch und legst Sam vor dir ab. Für Sam erhältst du einen Bonus-Punkt. Nimm dir dafür eines der übrigen Kärtchen und leg es zu den anderen Kärtchen vor dir.

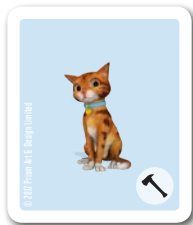
Ende des Spiels

Wenn Sam das letzte Loch im Schlauch gestopft hat, heißt es endlich: „Wasser marsch!“ Stapelt nun die Kärtchen, die vor euch liegen. Stellt dann die Stapel nebeneinander. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt dieses Spiel.

Variante für Profis

Bei dieser Variante spielt ihr das Spiel wie oben beschrieben, aber mit allen Sonderkarten. Mischt alle Karten mit der Rückseite nach oben und legt sie auf der Spielfläche aus. Reihum werden nun Kärtchen aufgedeckt. Deckst du eine Sonderkarte auf, führst du die entsprechende Aktion aus (siehe: Sonderkarten). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt ein anderes Kärtchen auf.

Sonderkarten



Katze Tiger: Du hast Tiger gerettet! Du darfst diese Runde zwar kein Loch stopfen, aber Tiger zu deinen gesammelten Kärtchen legen.



Dilys Price: Pech gehabt! Dilys Price ruft laut um Hilfe und ein Bewohner geht schnell zu ihrem Laden. Du musst ein gesammeltes Kärtchen abgeben. Leg es zurück in die Schachtel. Wenn du noch kein Kärtchen hast, passiert nichts. Dilys Price wird verdeckt an ihren Platz zurückgelegt.



Norman Price: Oje, Norman Price bringt wieder alles durcheinander! Deckst du Norman auf, musst du ihn gleich wieder umdrehen. Dann tauschst du Norman mit einem beliebigen verdeckten Kärtchen aus: Norman kommt also verdeckt auf den Platz des anderen Kärtchens, das andere Kärtchen auf Normans Platz. Das andere Kärtchen muss die ganze Zeit verdeckt bleiben!

Autorin: Sandra Dochtermann
Grafik: Mirko Suzuki
Redaktion: Julia Coschurba

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr.: 697754



© 2017 Prism Art & Design Limited. The Fireman Sam name and character are trademarks of Prism Art & Design Limited.

© HIT Entertainment Limited. HIT and the HIT Logo are trademarks of HIT Entertainment Limited.