



# Spielanleitung

## 112 - Notruf - 110



### Vor dem ersten Spiel :

1. **Schneide die Würfel aus und klebe sie zusammen.**

Tipp: Wenn du die Würfel mit Klebeband oder Buchfolie verstärkst halten sie länger und lassen sich besser würfeln. Bitte hierfür deine Eltern um Hilfe.

2. **Suche dir Spielfiguren.**

Tipp: Falls du keine Spielfiguren aus einem anderen Spiel nutzen kannst, kannst du dir kleine Steine suchen und sie in unterschiedlichen Farben bemalen.

### Das benötigst du zum Spielen :

1. Spielplan
2. Ortswürfel
3. Notfallwürfel
4. Zahlenwürfel
5. Eine Spielfigur je Mitspieler

### Ein Notruf geht ein !

Nun müsst ihr möglichst schnell zum Einsatzort gelangen. Hierfür ist es wichtig, dass ihr euch nicht verlauft. Achtet auf die Wege und beratet euch untereinander. Von welchem Startpunkt ihr startet bestimmt ihr selbst anhand des gewürfelten Notrufes. Sieger ist der, der es am schnellsten zum Einsatzort schafft.

### Spielregeln:

1. Der jüngste Mitspieler beginnt und würfelt mit dem Notfallwürfel und dem Ortswürfel.  
→ Dies ist der Notruf, der euch gemeldet wird.
2. Entscheidet als Gruppe welchen Notruf ihr wählen würdet.  
→ Würdet ihr die 110 wählen, startet ihr am blauen Startpunkt (Polizei).  
→ Wenn ihr euch für die 112 entscheidet, startet ihr am roten Startpunkt (Feuerwehr und Rettungsdienst).
3. Würfelt im Uhrzeigersinn mit dem Zahlenwürfel und rückt auf den Wegepunkten Richtung Einsatzort vor.
4. Würfelt ihr „Willi Löschrabe“ dürft ihr 4 Felder vorrücken und noch einmal würfeln.
5. Landet ihr auf einem belegten Wegepunkt, müsst ihr hinter eurem Kameraden warten.  
„Geschmissen“ wird nicht!
6. Den Einsatzort erreicht ihr nur über die Wegepunkte, die direkt mit den gelben Markierungen verbunden sind.
7. Wenn ihr mehrere Runden spielt, wechselt euch beim Notruf würfeln im Uhrzeigersinn ab.

### Viel Spaß beim Spielen !

<https://www.ffw-eschershausen.de/kinderfeuerwehr>

Alle Rechte dieses Spiels liegen bei der Erstellerin. Eine gewerbliche Nutzung ist untersagt!