



Ein Abend am Kamin, Musik zum Träumen, ein Glas Rotwein oder auch Tee. Ab und zu muß man auch mal wieder Holz nachlegen, damit das Feuer weiter brennt.

Genau darum geht es bei FIRE. Die spielerisch veranlagten Kaminbesitzer greifen nun nicht einfach das oberste Holzstück aus dem Feuerholzvorrat, sondern ziehen Stück für Stück heraus, ohne daß der Rest ins Rutschen kommt und zusammenfällt.

Aber Vorsicht: FIRE ist heiß!

Spieleranzahl: 2 - 5
Alter: ab 6 Jahren
Spieldauer: 10 - 20 Minuten

Vorbereitung

Der Holzblock wird für alle Mitspieler gut erreichbar aufgestellt.

Die Holzrollen werden in die große Öffnung des Blockes so eingestapelt, daß sie möglichst gleichmäßig verteilt sind. Danach werden sie an den Stirnseiten bündig ausgerichtet.

Die Spieler einigen sich, wer beginnt.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, so viele Holzrollen wie möglich aus dem Block herauszuschieben, ohne daß andere Rollen nachrutschen.

Gelingt ihm das, kann er diese Rollen beiseite legen und für sich am Spielende werten.

Natürlich zählen die dickeren Rollen am Ende mehr als die dünnen, doch sie aus dem Stapel herauszuholen, dazu bedarf es schon einer Portion Geschick und auch etwas Glück.

Spielablauf

Der Startspieler versucht eine Rolle zu bewegen, von der er annimmt, daß sie sich ohne Probleme herauschieben läßt.

Jede Rolle muß einzeln bewegt werden. Geringfügige Bewegungen benachbarter Rollen sollten toleriert werden.

Die oberen, freiliegenden Rollen sind tabu - das wäre denn doch zu leicht - aber ansonsten kann man an jeder beliebigen Stelle sein Glück versuchen. Sobald man eine Rolle regelgerecht herausgeschoben hat, kann man mit ihr versuchen, andere Rollen herauszuschieben.

Ein Spieler ist am Zug, solange nichts ins Rutschen gerät, muß aber auch solange spielen, bis diese Situation eintritt.

Stellt z.B. ein Spieler beim Schieben einer Rolle fest, daß andere Rollen nachrutschen werden, muß er den einmal begonnenen Spielzug trotzdem ausführen.

Er muß auch weiterspielen, wenn vor einem Zug schon klar ist, daß nichts mehr geht.

In einer solchen Situation sollte man gut überlegen, welche der Rollen man bewegt, um dem Nachfolgespieler keine allzu großen Vorteile einzuräumen.

Eine Rolle, die andere ins Rutschen brachte, wird zuoberst auf den Stapel gelegt. **Sie zählt nicht für den Spieler.** Der nächste Spieler ist am Zug.

Sollten im Stapel durch starkes Zusammenrutschen Holzrollen verkantet liegen, unterschiedlich weit vorstehen oder herausfallen, müssen die Stirnseiten der Rollen vorsichtig wieder bündig ausgerichtet und die herausgefallenen Rollen auf den Stapel gelegt werden.

Spielende und Auswertung

Das Spiel endet, wenn alle Spieler der Reihe nach vergeblich versucht haben, eine noch im Block befindliche Rolle herauszuholen.

Die Anzahl der Rollen wird entsprechend der Bewertungstabelle addiert.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

Wertung:



eine kleine Rolle

1 Punkt



eine mittlere Rolle

3 Punkte



eine grosse Rolle

9 Punkte