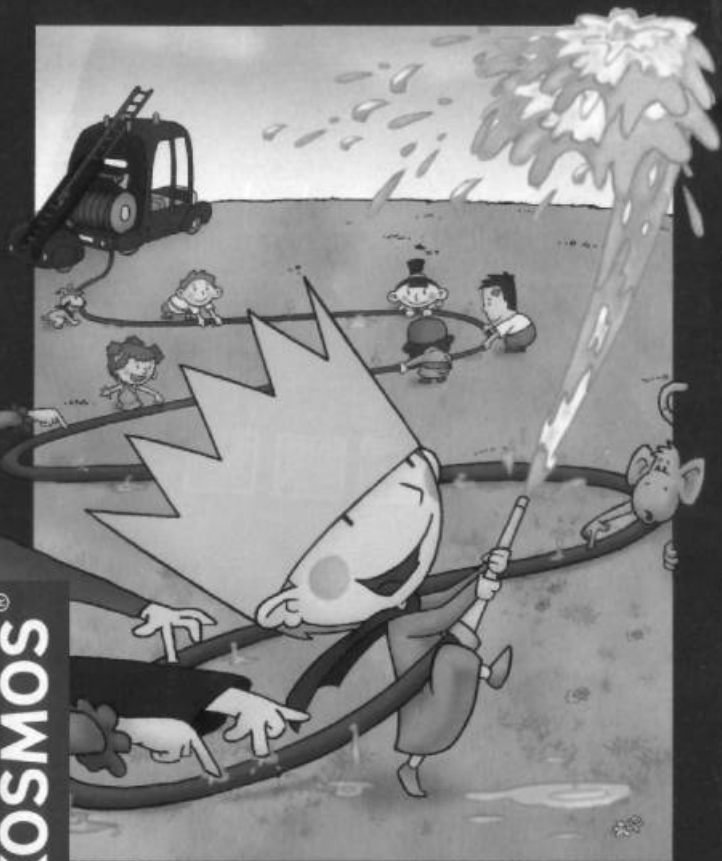


KIX  
SPIEL

# Macius

## Hilf der Feuerwehr!

Für 2-4 Spieler ab 5 Jahren



KOSMOS®

## Spielmaterial

- ✦ 1 Feuerwehrauto (in der Schachtel)
- ✦ 24 Kärtchen mit Figuren und verschiedenen Hintergrundfarben
- ✦ 6 bunte Feuerwehrschauch-Teile mit Löchern
- ✦ 13 bunte Holzstöpsel



## Spielidee

„Es brennt, es brennt!“ Der General hat im Kinderparlament Feuer gelegt. Tatütata da kommt auch schon die Feuerwehr angefahren. Doch der Feuerwehrschauch ist voller Löcher! Plitsch-platsch - das Wasser spritzt an allen Seiten aus dem Schlauch! Zum Glück hat der kleine König Macius eine tolle Idee: Alle müssen mithelfen und die Löcher im Schlauch zuhalten, um das Feuer zu löschen. Macius braucht dafür viele Freunde - mal einen großen Freund für ein großes Loch, mal einen ganz kleinen für ein ganz kleines Loch ... Doch wo stecken die Freunde bloß?

Die Spieler helfen Macius, die richtigen Freunde zu finden und das Feuer zu löschen. Aber Vorsicht! Immer wieder stiftet der Spion Verwirrung und auch vor dem General müssen sich die Spieler in Acht nehmen. Wer aufpasst und ein gutes Gedächtnis oder Glück hat, lässt sich nicht so leicht austricksen - und gewinnt.

# Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Die Kärtchen werden gemischt und verdeckt nebeneinander auf dem Tisch verteilt. Die Holzstöpsel werden bereitgelegt. Das untere Schachtelteil spielt als Feuerwehrauto mit.

Pro Spiel wird nur ein Feuerwehrschauch benötigt. Jeder Feuerwehrschauch besteht aus zwei Teilen:

**vorderes Schlauchteil**

**hinteres Schlauchteil**



Der älteste Spieler nimmt vor dem Spiel ein vorderes und ein hinteres Schlauchteil - ohne hinzuschauen. (Die restlichen Schlauchteile werden beiseite gelegt.) Die beiden Schlauchteile werden nebeneinander unter das Feuerwehrauto gelegt. Vom vorderen Schlauchteil darf nur die Schlauchspitze und das erste Loch zu sehen sein. Vom hinteren Schlauchteil darf nur das silbergraue Verbindungsstück (Puzzleteil) zu sehen sein. Alle Spieler sollen so um das Feuerwehrauto sitzen, dass sie die Schlauchspitze und das erste farbige Feld um das Loch sehen.

**Schachtelauto**

**vorderes Schlauchteil**  
das erste Loch  
ist zu sehen

**hinteres Schlauchteil**  
nur das Verbindung-  
stück ist zu sehen



## Spielablauf

Die Spieler stopfen die Löcher im Schlauch immer der Reihe nach und fangen beim ersten Loch hinter der Schlauchspitze an. Der älteste Spieler **deckt** ein beliebiges **Kärtchen** für alle Spieler sichtbar auf.

**Der Spieler deckt ein passendes Kärtchen auf:** Wenn das Kärtchen die **gleiche Hintergrundfarbe** zeigt wie der Schlauch um das Loch, dann hat der Spieler eine passende Figur gefunden. Er nimmt den gleichfarbigen **Holzstöpsel** und steckt ihn in das erste Loch (z. B. gelben Stöpsel in gelbes Loch).

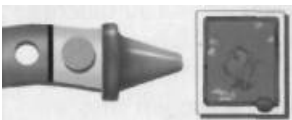


Das passende **Kärtchen**, das der Spieler aufgedeckt hat, nimmt er nun an sich und **legt es offen vor sich ab** - getrennt

von den verdeckten Kärtchen in der Tischmitte.

Anschließend **zieht** der Spieler den **Schlauch** um ein **weiteres Loch** unter dem Feuerwehrauto hervor. Der Schlauch darf aber nicht weiter als bis zum schwarzen Strich herausgezogen werden. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Er versucht, das nächste jetzt sichtbare Loch zu stopfen, indem er ein Kärtchen aufdeckt.

**Der Spieler deckt ein Kärtchen auf, das nicht passt:** Wenn das Kärtchen eine **andere Hintergrundfarbe** zeigt als der Schlauch um das Loch



(z. B. grünes Loch und Kärtchen vom Äffchen Tschipang mit dem blauen Hintergrund), dann hat

der Spieler keine passende Figur gefunden. Er dreht das **Kärtchen** an seinem Platz um, so dass es **wieder verdeckt** liegt. Alle Spieler merken sich

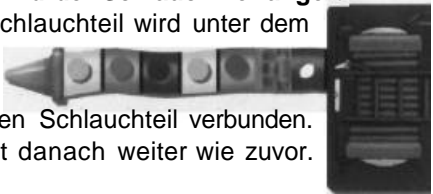
aber, dass an diesem Platz ein blaues Kärtchen liegt. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler kommt an die Reihe und deckt ein anderes Kärtchen auf.

### **Der Spieler deckt eine Sonderkarte auf:**

Wer eine Sonderkarte aufdeckt, führt die entsprechende **Aktion** aus (siehe: **Bedeutung der Sonderkarten**). Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und deckt ein anderes Kärtchen auf.

### **Nach Loch 5 wird der Schlauch verlängert:**

Das vordere Schlauchteil wird unter dem Auto hervorgezogen und mit dem hinteren Schlauchteil verbunden. Das Spiel geht danach weiter wie zuvor.



## **Bedeutung der Sonderkarten**

### **Hund Streuner:**



Wer den kleinen Hund findet, hat ihn vor dem Feuer gerettet. Der Spieler darf zwar kein Loch stopfen, aber Streuner zu seinen gesammelten Kärtchen vor sich legen.

Streuner bringt dem Spieler Glück und einen Krönchenpunkt.

### **Der General:**



Pech gehabt! Wenn der General auftaucht, flüchtet eine Figur ins Feuerwehrauto. Wer den General erwischt, muss also ein gesammeltes Kärtchen abgeben und ins

Feuerwehrauto legen. Wenn der Spieler noch kein Kärtchen gesammelt hat, passiert nichts. Der General wird verdeckt an seinen Platz zurückgelegt.

## Der Spion:



Der Spion taucht immer wieder auf und versucht, die Spieler zu verwirren. Wer den Spion erwischt, muss ihn gleich wieder umdrehen. Dann tauscht er den Spion mit einem beliebigen verdeckten Kärtchen aus: Der Spion kommt also verdeckt auf den Platz des anderen Kärtchens, das andere Kärtchen auf den Platz des Spions. Kein Spieler darf dabei das andere Kärtchen anschauen.

## Macius:



Zum Schluss müssen die Spieler Macius finden, um das orangefarbene Loch zu stopfen. Macius zählt nach Spielende zwei Krönchenpunkte.

## Spieltipps

Die Sonderkarten können im Spiel taktisch eingesetzt werden. Macius ist besonders wertvoll, weil er zwei Krönchenpunkte bringt - vor dem General müssen sich die Spieler in Acht nehmen, weil sie sonst ein gesammeltes Kärtchen abgeben müssen. Deshalb sollten sich die Spieler gut merken, wo diese Figuren stecken. Besonders schlaue Spieler setzen den Spion ein, um ihren Mitspielern durch Vertauschen der Kärtchen den General unterzujubeln oder Macius im Kärtchengewimmel zu verstecken. Also immer gut aufpassen, wenn ein Spieler den Spion, Macius oder den General aufdeckt!

# Spielende

Wenn Macius das letzte Loch im Schlauch gestopft hat, kommt der Wasserstrahl kraftvoll aus dem Schlauch und das Feuer ist gelöscht. (Ein Holzstöpsel bleibt immer, übrig). Vor Wut beißt der General in die Leiter des Feuerwehrautos.



Alle Spieler zählen jetzt ihre Figurenkärtchen. Jede Figur - auch Streuner - zählt ein Krönchen (Symbol unten rechts), Macius zählt sogar zwei Krönchen. Der Spieler, der die meisten Krönchen gesammelt hat, gewinnt und wird von König Macius zum Oberfeuerwehrahauptmann ernannt.

Beispiel: Wertung der Krönchenpunkte

Dennis hat bei Spielende den kleinen Hund Streuner, Hanna, den Feuerwehrmann, den Elefanten und Macius gefunden-



dafür bekommt Dennis insgesamt 6 Krönchenpunkte.

Spielidee: Sandra Dochtermann und Martin Chan  
Redaktionelle Bearbeitung Sandra Dochtermann  
Gestaltung. j-G & Partner

© 2005 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011 D-70049 Stuttgart  
Tel.: +49(0)711-21 91-0  
Fon: +49(0)711-21 91-422  
www.kosmos.de • info@kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.

O Macius  
SAXONIA MEDIA/Studio acmundachtzig/  
KL.KA/HR  
licensed by BAVARIA SONOR  
Bavariafilmplatz 8 D-82031 Geiselgasteig

Art-Nr: 699017