



Junior Feuerwehr

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Junior Feuerwehr ist ein Wissens- und Merkspiel für Kinder ab 5 Jahren. Auf jeder Einsatzkarte steht eine Aufgabe für die Feuerwehr, und ihr überlegt, welche Ausrüstungsgegenstände dafür gebraucht werden. Die Rückseite der Karte verrät, ob ihr richtig getippt habt, und wer gut sammelt, rückt auf der Zählleiste nach vorn.

Spielziel

Sammelt zu jedem Einsatz die passenden Feuerwehrgegenstände. Für jeden Treffer geht es auf der Zählleiste vorwärts, wer zuerst das Zielfeld 10 erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Mischt die Gegenstands- und Zeitkärtchen zusammen und legt sie verdeckt nebeneinander aus. Stellt das Schachtelunterteil daneben. Jede Person nimmt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld mit dem Pfeil am rechten Ende der passenden Farbseite. Die Einsatzkarten kommen als Stapel bereit, das Einsatzbild ist sichtbar.

So spielt ihr

- 1 Gespielt wird immer mit der obersten Einsatzkarte. Der jüngste Mitspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, dreht ein verdecktes Kärtchen um.
- 3 Passt der Gegenstand nach eurer Einschätzung zum Einsatz, legt ihr das Kärtchen an eurer Seite des Schachtelunterteils ab. Sonst dreht ihr es wieder zurück.
- 4 Ein aufgedecktes Zeitkärtchen bleibt offen liegen, in diesem Zug sammelt ihr nichts.
- 5 Liegen 5 Zeitkärtchen offen, endet die Runde. Die Einsatzkarte wird umgedreht und ausgewertet.
- 6 Pro richtigem Gegenstand ein Feld vor, pro falschem ein Feld zurück. Dann folgt ein neuer Einsatz.

So gewinnt ihr

Wer als Erster das Zielfeld mit der 10 erreicht, gewinnt sofort. Sind alle Einsatzkarten gespielt, gewinnt die Figur, die dem Ziel am nächsten steht.

Spielziel

Ihr schlüpft in die Rolle von Feuerwehrleuten und überlegt, welche Ausrüstung ein bestimmter Einsatz verlangt. Zu jeder Einsatzkarte sammelt ihr die Kärtchen mit den Gegenständen, die ihr für nötig hält. Bei der Auswertung bringt jeder richtige Gegenstand einen Schritt auf der Zählleiste, jeder falsche kostet einen Schritt. Ziel ist das Feld mit der 10 am Ende der Zählleiste.

Spielmaterial

18 Einsatzkarten

23 Kärtchen mit Feuerwehrgegenständen

5 Zeitkärtchen

4 Spielfiguren

1 Anleitung

1 Schachtelunterteil mit Zählleisten

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Teile aus den Stanztafeln.
- Mischt die 23 Kärtchen mit den Feuerwehrgegenständen und die 5 Zeitkärtchen gemeinsam verdeckt.
- Legt alle Kärtchen verdeckt auf dem Tisch aus, ohne dass sich Kärtchen überdecken.
- Stellt das Schachtelunterteil neben die ausgelegten Kärtchen.
- Jede Person wählt eine Spielfigur und stellt sie auf dem Schachtelrand in der gleichen Farbe ganz rechts auf das Startfeld mit dem Pfeil.
- Mischt die 18 Einsatzkarten und legt sie als Stapel so bereit, dass das Bild des Einsatzes zu sehen ist.
- Schaut euch vorher gemeinsam mit einem Erwachsenen oder älteren Geschwistern die Karten und Gegenstände an; die hinteren Seiten der Anleitung erklären die Einsätze.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Gespielt wird mit der obersten Einsatzkarte des Stapels. Wer beginnt, dreht ein beliebiges verdecktes Kärtchen um.

Spielablauf

Eine Runde gehört einem Einsatz

Die oberste Einsatzkarte liegt mit dem Bild nach oben. Sie zeigt, welcher Einsatz gerade läuft. Alle sammeln in dieser Runde Gegenstände für genau diesen Einsatz.

Der Zug

- 1 Du drehst ein verdecktes Kärtchen aus der Auslage um.
- 2 Ist ein Feuerwehrgegenstand darauf zu sehen, überlegst du, ob er für den laufenden Einsatz gebraucht wird.
- 3 Glaubst du ja, legst du das Kärtchen auf jener Seite des Schachtelunterteils ab, an der deine Spielfigur steht.
- 4 Glaubst du nein, drehst du das Kärtchen an seinem Platz wieder verdeckt zurück.
- 5 Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Zeitkärtchen

Deckst du ein Zeitkärtchen auf, bleibt es offen liegen. In diesem Zug kannst du kein Gegenstandskärtchen sammeln.

Merken lohnt sich

Alle sehen, welches Kärtchen wieder umgedreht wurde. Merkt euch die Stelle. So deckt ihr es nicht versehentlich erneut auf oder holt es gezielt, wenn ihr den Gegenstand doch für wichtig hält.

Rundenende und Wertung

Sobald 5 Zeitkärtchen offen ausliegen, rückt die Feuerwehr zum Einsatz aus und die Runde endet. Dreht nun die Einsatzkarte um: Auf der Rückseite sind alle Gegenstände abgebildet, die für diesen Einsatz wichtig sind.

- Für jeden richtig gesammelten Gegenstand rückt deine Figur ein Feld auf der Zählleiste vor.
- Für jeden falsch gesammelten Gegenstand geht deine Figur ein Feld zurück.
- Steht deine Figur noch auf dem Startfeld, gehst du nicht zurück.

Die nächste Runde

Die gespielte Einsatzkarte kommt aus dem Spiel. Auf dem Stapel liegt nun der nächste Einsatz offen. Mischt alle Gegenstands- und Zeitkärtchen wieder zusammen und legt sie verdeckt aus. Dann dreht der Spieler, der an der Reihe ist, ein beliebiges Kärtchen um und es geht wie beschrieben weiter.

Der Spielzug

- 1 Ein verdecktes Kärtchen aus der Auslage umdrehen.
- 2 Bei einem Gegenstand überlegen, ob er zum aktuellen Einsatz gehört.
- 3 Passend? Kärtchen auf der eigenen Seite des Schachtelunterteils ablegen.
- 4 Nicht passend? Kärtchen an seinem Platz wieder verdeckt hinlegen.
- 5 Zeitkärtchen? Offen liegen lassen, in diesem Zug wird nichts gesammelt.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Auf dem Startfeld der Zählleiste kann man nicht weiter zurückfallen.
- Zeitkärtchen werden nie wieder umgedreht, sie bleiben bis zum Rundenende offen liegen. Nach 5 offenen Zeitkärtchen endet die Runde.
- Ihr könnt vereinbaren, dass ein Punkt auch für einen Gegenstand zählt, der auf der Kartenrückseite nicht abgebildet ist – wenn die Person überzeugend begründen kann, wofür die Feuerwehr ihn braucht.
- Die Anleitung weist darauf hin, dass die Feuerwehr im echten Einsatz individuell entscheidet. Abläufe und Geräte können daher von der Darstellung im Spiel abweichen.

Spielende und Gewinn

Wer mit seiner Figur als Erstes auf dem Zielfeld ankommt, also dem Feld, das am Schachtelrand die 10 trägt, beendet das Spiel und gewinnt. Das Spiel ist auch dann vorbei, wenn vorher alle Einsatzkarten gespielt sind. In diesem Fall gewinnt, wer mit seiner Figur am weitesten vorgerückt ist und dem Zielfeld am nächsten steht.

Varianten

- **Suchvariante mit offener Lösung:** Sortiert die Zeitkärtchen aus. Legt die Gegenstandskärtchen offen aus, prägt euch die Motive etwa 30 Sekunden ein und dreht sie dann um. Die oberste Einsatzkarte wird angeschaut, vorgelesen und dann umgedreht offen hingelegt, sodass alle die benötigten Gegenstände sehen.
- In dieser Variante dreht der Spieler am Zug ein Kärtchen um. Passt der Gegenstand zum Einsatz, bleibt es offen liegen und er darf weiter aufdecken, bis er ein falsches Motiv erwischt. Passt es nicht, dreht er es zurück und der nächste Spieler ist dran.
- Die Runde endet, wenn jemand das letzte benötigte Kärtchen aufdeckt. Diese Person erhält die Einsatzkarte und legt sie vor sich ab. Für die nächste Runde werden alle Gegenstandskärtchen an ihren Plätzen wieder verdeckt.
- Die Variante endet, wenn alle Einsatzkarten gespielt sind. Es gewinnt, wer die meisten Einsatzkarten vor sich hat.
- Ihr könnt die Partie verkürzen und zum Beispiel nur mit 8 oder 10 Einsatzkarten spielen.

Tipps

- Merke dir die Position jedes Kärtchens, das jemand wieder verdeckt hinlegt. So vermeidest du Doppelfunde und kannst gezielt zugreifen.
- Beobachte die Einschätzungen der anderen. Wenn jemand ein Kärtchen zurückdreht, obwohl du den Gegenstand für nötig hältst, kannst du es später selbst holen.
- Sammle im Zweifel nur, was du wirklich zuordnen kannst: Falsche Gegenstände kosten ein Feld auf der Zählleiste.
- Wenn du noch auf dem Startfeld stehst, kannst du nicht zurückfallen. Dort darfst du also mutiger raten.
- Schaut euch die Erklärungen zu den Einsätzen vorher gemeinsam an. Wer weiß, wofür Ölsperre, Drehleiter oder Ölbinder gut sind, tippt deutlich sicherer.
- Nutzt die Begründungsregel: Kannst du den Einsatz eines Gegenstands gut erklären, bringt er trotzdem einen Punkt.

Häufige Fragen

Wann endet eine Runde?

Eine Runde endet, sobald 5 Zeitkärtchen offen ausliegen. Dann rückt die Feuerwehr aus und es wird gewertet.

Was passiert, wenn ich ein Zeitkärtchen aufdecke?

Das Zeitkärtchen bleibt offen liegen. In diesem Zug darfst du kein Gegenstandskärtchen ablegen und der nächste Spieler ist dran.

Darf ich ein Kärtchen aufdecken, das schon einmal umgedreht wurde?

Ja. Die Anleitung empfiehlt sogar, sich solche Kärtchen zu merken, um sie gezielt noch einmal umzudrehen, wenn man den Gegenstand für wichtig hält.

Was passiert, wenn ich einen falschen Gegenstand gesammelt habe?

Für jeden falsch gesammelten Gegenstand gehst du in der Wertung ein Feld auf der Zählleiste zurück.

Kann ich hinter das Startfeld zurückfallen?

Nein. Wer auf dem Startfeld der Zählleiste steht, muss kein Feld zurückgehen.

Zählt ein Gegenstand, der auf der Kartenrückseite fehlt, aber sinnvoll wäre?

Das könnt ihr vorher vereinbaren. Dann gibt es einen Punkt, wenn die Benutzung gut und überzeugend begründet wird.

Werden die Kärtchen zwischen den Runden neu gemischt?

Im Grundspiel ja: Alle Gegenstands- und Zeitkärtchen werden wieder zusammen gemischt und verdeckt ausgelegt. In der Variante bleiben die Kärtchen an ihren Plätzen liegen und werden nur verdeckt.

Wer gewinnt, wenn niemand das Zielfeld erreicht?

Sind alle Einsatzkarten gespielt, gewinnt der Spieler, dessen Figur am weitesten vorgerückt ist und dem Zielfeld am nächsten steht.

Wo lege ich gesammelte Gegenstände ab?

Auf der Seite des Schachtelunterteils, an der deine Spielfigur auf dem Schachtelrand steht.

Wie viele Punkte gibt es pro Runde maximal?

Dazu macht die Quelle keine Angabe. Du rückst pro richtig gesammeltem Gegenstand ein Feld vor, eine Obergrenze pro Runde nennt die Anleitung nicht.

Informationen zum Spiel

Verlag	Tessloff Verlag
Autor	Kai Haferkamp
Erscheinungsjahr	2011
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Tessloff Verlag, zuletzt geprüft am 28.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/junior-feuerwehr/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/junior-feuerwehr/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026