

„Wer wird Kommandant?“

Spieler: 1 oder mehr
 Was wird benötigt: Würfel, für jeden Spieler zwei Kegeln, zwei Schnüre
 Dauer: 15min - 60min oder auch länger...

Ziel des Spieles ist, durch das Sammeln von Wissenspunkten sich als erster der Kommandantenwahl zu stellen und schließlich den Posten in der eigenen Feuerwehr zu bekleiden.

Spielvorbereitung:

Den Spielplan ausdrucken und zusammenkleben. Die gedruckten Fragen- und Aktionskarten ausschneiden und auf der Rückseite mit einem ? oder ! versehen. Die GK- bzw. ZK-Karten aussortieren. Die restlichen Karten mischen und verkehrt auf die vorgesehenen Felder am Spielplan legen. Startpunkt für jeden Spieler ist das eigene Rüsthaus. Der zweite Kegel wird auf die Dienstgradtafel gestellt. Man beginnt als Probefeuwehrmann.

Spielanleitung:

Der jüngste Spieler beginnt. Mit der jeweils gewürfelten Augenzahl bewegt man sich nach vorne und trifft am Spielplan auf unterschiedliche Felder.

FRAGEN-Felder

kommt man auf diesem Feld zu stehen, zieht ein anderer Spieler die oberste Karte vom entsprechenden Stapel und stellt die Frage. Wird diese korrekt beantwortet, darf man den zweiten Kegel auf der Dienstgradtafel um einen Dienstgrad weiter-rücken. (Spielt man alleine, muss man den unteren Teil der Karte abdecken.;-))

AKTIONEN-Felder

kommt man auf diesem Feld zu stehen, muss man eine Aktionskarte ziehen und den beschriebenen Aufforderungen nachkommen.

Ziehst du eine Verwaltungskarte (Schriftführer, Kassier) wirst du bei einem aktiven Mannschaftsdienstgrad (FM/OFM/HFM) zum Verwalter und die Karte ist in den Aktionsstapel abzulegen. Dies bedeutet aber, dass ab dem Dienstgrad LM, die Karte nur mehr zum Tauschen dient.

Zieht man die Aktionskarte „BEFÖRDERUNG“ kann man diese sofort oder auch später einlösen, wobei nur eine Beförderung pro Runde erlaubt ist.

WÜRFEL-Felder

hier darf man noch ein weiteres Mal würfeln

MATCH-Felder

hier kann man einen Mitspieler im Knotenmatch herausfordern. Der Gewinner darf einen Dienstgrad nach oben klettern. (Alternativ kann man auch mit Würfel dieses Match bestreiten.)

BLECHI-Felder

bedeuten einmal aussetzen

GK/ZK-Felder

kommt man auf diesem Feld zu stehen, darf man unter Einhaltung der Voraussetzungen, entweder den Gruppenkommandantenlehrgang bzw. den Zugskommandantenlehrgang an der Landesfeuerwehrschule besuchen. Hierfür sind für den GK-Lg. - 3 Fragen in Folge für den ZK-Lg. - 5 Fragen in Folge richtig zu beantworten.

Voraussetzung: GKlg mind. DG OFM, ZKlg mind. DG LM. Bei erfolgreicher Prüfung erhält der Spieler die GK- bzw. ZK-Karte.

RÜSTHAUS-Felder

kommt man auf das Feld der Nachbarfeuerwehr, darf man eine seiner Aktionskarten gegen eine andere Aktionskarte des Gegenspielers tauschen. Die Lehrgangskarten GK und ZK sind vom Tausch ausgeschlossen.

DIENSTGRADTAFEL

Jeder Spieler beginnt als Probefeuwehrmann und arbeitet sich mit entsprechendem Wissen weiter. Aber wie im richtigen Feuerwehralltag, müssen entsprechende Voraussetzungen gegeben sein.

Um von den Mannschaftsdienstgraden (PFM bis HFM) zu den Chargendienstgraden (LM bis HLM bzw. BM bis HBM) zu wechseln benötigt man die Aktionskarte „PLANPOSTEN“ inkl. des entsprechenden Lehrgangs. Die Planpostenkarte steckt man anschließend wieder in den Stapel der Aktionskarten zurück. Ebenso beim Wechsel zwischen Gruppenkommandant (LM bis HLM) und Zugskommandant (BM bis HBM).

Mit der „KOMMANDANTENSTELLVERTRETERWAHL-Karte“ bzw. der „KOMMANDANTENWAHL-Karte“ kann man sich, wenn man im Besitz der „GRUPPENKOMMANDANTENLEHRGANGS-Karte“ ist der Wahl stellen und somit zum BI bzw. OBI werden.

Ziel ist es, als erster mit dem Dienstgrad OBI zu erlangen.

