

FLASH POINT

FLAMMENDES INFERNO

Alarm in der Rettungsleitzentrale: Gerade ist ein Notruf reingekommen. Am anderen Ende der Leitung schreit eine Stimme in Panik: „Hilfe, es brennt! Und es sind noch Menschen im Haus!“ Sekunden später schlüpft ihr in euren Schutzanzug, schnappt euch eure Ausrüstung und rast mit Blaulicht und Sirenengeheul zum Einsatzort.

Das ganze Team hat nur wenige Augenblicke, um die Situation zu erfassen und einen Rettungsplan zu entwickeln. Danach geht's sofort los. Unerschrocken dringt ihr in das brennende Gebäude ein, versucht die Eingeschlossenen zu retten und das lodernde Feuer zu löschen. Vor allem aber müsst ihr als Team arbeiten, denn das Feuer wütet und breitet sich immer weiter aus. Leben sind in Gefahr und das Gebäude droht einzustürzen. Nur gemeinsam könnt ihr es schaffen!

SPIELMATERIAL

- 6 Feuerwehrleute



- 33 Feuer-/Rauchmarker

Seite mit Feuer



Seite mit Rauch



- 18 Einsatzmarker

12 Personen (inkl. Haustiere)



6 Fehlalarme



Rückseite



- 24 Schadenszähler



- 9 Türmarker

geschlossene Tür



geöffnete Tür



- 24 Brandherdmarker



- 29 sonstige Marker

21 Aktionen



3 Heilungen



6 Gefahrstoffe



- 3 Fahrzeugplättchen

Löschfahrzeug



Rettungswagen



- 6 Spielerkarten



- 2 Würfel



- 6 doppelseitige Übersichtskarten



- 8 Spezialistenkarten



- 1 doppelseitiger Spielplan

(Abbildung zeigt die Vorderseite)



- Dieses Regelheft

ZIEL DES SPIELS

Flash Point: Flammendes Inferno ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler gehören zu einem Team und gewinnen oder verlieren gemeinsam. Deshalb solltet ihr eure Aktionen während des Spiels gut aufeinander abstimmen. Das Team hat gewonnen, wenn es die vom Feuer eingeschlossenen Personen rettet, bevor das brennende Gebäude einstürzt.

HINWEIS VOR DEM ERSTEN SPIEL

Flash Point: Flammendes Inferno hat zwei Schwierigkeitsgrade. Es gibt die Version für Einsteiger mit einfachen Regeln und einer kürzeren Spieldauer, sowie Regeln für Fortgeschrittene, die das Spiel bereits beherrschen. Ihr könnt das Spiel sogar alleine spielen, bevor ihr die Regeln anderen beibringt. Das Einsteigerspiel ist vor allem zum Erlernen der Spielmechanismen gedacht, die wahre Herausforderung erlebt ihr erst im Fortgeschrittenenspiel.

Die Regeln lassen sich leicht erlernen. Hilfreich sind dabei die Übersichtskarten, auf denen der Spielablauf und die im Spiel möglichen Aktionen aufgelistet sind. Sie helfen neuen Spielern, ihre Möglichkeiten schnell zu erkennen, und dienen erfahrenen Spielern als Gedächtnisstütze.

DER SPIELPLAN

Jede Seite des Spielplans stellt ein anderes Gebäude mit mehreren Räumen dar, eingeteilt in viele quadratische Felder. Rund um das Gebäude befinden sich weitere Felder mit Zahlen, Würfelsymbolen und Symbolen für Lösch- und Rettungsfahrzeuge. Alle Felder können im Spiel von den Feuerwehrleuten genutzt werden. An einer Seite des Spielplans gibt es noch eine Leiste mit der Ablage für die Geretteten, der Ablage für Opfer und zwölf runden Feldern für Brandherdmarker.

Jedes Feld in einem Gebäude hat feste **Koordinaten**. Sie werden in jedem Feld unten rechts mit zwei Symbolen angezeigt, die den beiden im Spielmaterial enthaltenen Würfeln entsprechen. Während des Spiels werdet ihr häufig würfeln müssen, um festzulegen, wo neue Marker ausgelegt werden, zum Beispiel wenn sich das Feuer ausbreitet oder weitere Personen entdeckt werden. Das rote Symbol  entspricht dem roten, sechsseitigen Würfel, das schwarze Symbol  dem schwarzen, achtseitigen Würfel. Zusammen ergeben diese Symbole eine Koordinate auf dem Spielplan.   ist beispielsweise das Feld in der ersten Zeile und der dritten Spalte des Gebäudes.

Immer wenn im Spiel von **angrenzenden Feldern** die Rede ist, sind die Felder gemeint, die direkt über, unter oder neben einem bestimmten Feld liegen. Felder in der Diagonalen sind nicht angrenzend. Ebenso verhindern Wände und geschlossene Türen, dass Felder angrenzend sind – es sei denn, die Wandabschnitte werden durch Feuer oder einen

Feuerwehrmann zerstört, oder die Tür ist offen. Als zerstört gilt ein Wandabschnitt mit zwei Schadenszählern. Als **freies Feld** wird ein Feld bezeichnet, auf dem kein Rauch- oder Feuermarker liegt. Auf freien Feldern können sich Feuerwehrleute und Einsatzmarker befinden. Beide können sich auch in Feldern mit Rauch befinden.

SPIELAUFBAU FÜR EINSTEIGER

1. Legt den Spielplan so auf den Tisch, dass alle Spieler ihn gut erreichen können. Wir empfehlen, für das erste Spiel die Vorderseite des Plans mit Türen an allen vier Seiten des Gebäudes zu verwenden (siehe Abbildung auf Seite 3).

2. Legt je einen Türmarker mit der geschlossenen Seite nach oben auf jede der acht Zimmertüren. 

3. Legt je einen Feuermarker auf die Felder mit den folgenden Koordinaten:



4. Legt zunächst 2 Personen- und 1 Fehlalarmmarker in die Schachtel zurück, sie werden in diesem Spiel nicht verwendet. Dreht dann die übrigen 10 Personen- und 5 Fehlalarmmarker auf die Rückseite  und mischt sie gut. Legt jeweils einen Marker mit dem Fragezeichen nach oben auf die Felder mit den folgenden Koordinaten:  ,  ,  . Die restlichen Einsatzmarker bleiben verdeckt neben dem Spielplan, bis sie gebraucht werden.

5. Legt auch die Schadenszähler, die übrigen Feuer-/Rauchmarker, die Aktionsmarker sowie die beiden Würfel bereit, sodass die Spieler sie gut erreichen können.



6. Die Marker für Heilung, Gefahrstoffe und Brandherde sowie die Fahrzeugplättchen und die Spezialistenkarten kommen wieder in die Schachtel. Sie werden nur im Spiel für Fortgeschrittene verwendet.

7. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielerkarte und einen Feuerwehrmann in der Farbe seiner Wahl. Wenn die Spieler sich einig sind, kann bei 2 oder 3 Spielern jeder Spieler auch 2 Karten und 2 Feuerwehrleute nehmen. In der Solovariante entscheidet der Spieler selbst, wie viele Feuerwehrleute er führen möchte. 

8. Jeder Spieler stellt seinen Feuerwehrmann auf ein beliebiges Feld außerhalb des Gebäudes. Dabei können auch mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.

9. Entscheidet selbst, welcher Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, fängt der jüngste Spieler an.

Zusammenfassung des Spielbaus

- 1 **Auf den Spielplan:**
8 geschlossene Türen, 10 Feuermarker und 3 Einsatzmarker
- 2 **Zurück in die Schachtel:**
2 Personenmarker, 1 Fehlalarmmarker, Heilungsmarker, Gefahrstoffmarker, Brandherdmarker, Fahrzeugplättchen und Spezialistenkarten
- 3 **Neben den Spielplan:**
12 Einsatzmarker, 24 Schadenszähler, 23 Feuer-/Rauchmarker, 21 Aktionsmarker und 2 Würfel
- 4 Jeder Spieler erhält 1 Spielerkarte und 1 Feuerwehrmann.
- 5 Feuerwehrleute aufstellen und das Spiel kann beginnen.



SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn führen alle Spieler ihre Spielzüge durch, bis das Spiel zu Ende ist. Jeder Spieler muss in seinem Spielzug folgendes tun:

1. **Aktionen ausführen**
Bis zu 4 Aktionspunkte ausgeben, um sich zu bewegen, Türen zu öffnen, Personen zu retten, Feuer zu löschen oder Wände einzuschlagen.
2. **Das Feuer ausbreiten**
Würfeln, um weitere Feuer-/Rauchmarker auszulegen.
3. **Einsatzmarker auffüllen**
Nur wenn weniger als 3 Einsatzmarker auf den Feldern des Spielplans liegen.



AKTIONEN AUSFÜHREN

Ein Spieler hat in jedem Spielzug 4 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Jede Aktion kostet eine bestimmte Menge von Aktionspunkten. Der Spieler kann beliebige Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, wenn er die erforderliche Zahl an Aktionspunkten dafür bezahlt. Er kann auch die gleiche Aktion mehrmals durchführen, sofern er jedes Mal die Aktionspunkte bezahlt.

Ein Spieler kann seinen Zug beenden, bevor er alle Aktionspunkte eingesetzt hat. In diesem Fall werden die nicht genutzten Aktionspunkte aufgespart und in die nächste Runde mitgenommen. Nehmt für jeden nicht genutzten Aktionspunkt einen Aktionsmarker  aus dem Vorrat. In den darauffolgenden Runden könnt ihr diese Marker als zusätzliche Aktionspunkte verwenden, um Aktionen durchzuführen. Allerdings darf jeder Spieler höchstens 4 Marker (= 4 AP) in seinen nächsten Spielzug mitnehmen.

AKTIONEN

Bewegen:

Zieht euren Feuerwehrmann auf ein angrenzendes Feld. Es dürfen sich mehrere Feuerwehrleute auf demselben Feld aufhalten. Mit angrenzenden Feldern sind nur orthogonal benachbarte Felder gemeint, nicht diagonal benachbarte. Felder hinter einem unzerstörten Wandabschnitt oder einer geschlossenen Tür sind nicht angrenzend.

- Auf ein freies Feld oder ein Feld mit Rauch ziehen: **1 AP**
- Auf ein Feld mit Feuer ziehen: **2 AP**
- Eine Person auf ein freies Feld oder ein Feld mit Rauch tragen: **2 AP**

Ein Feuerwehrmann darf seinen Spielzug nicht auf einem Feld mit Feuer beenden.

Wenn ihr euren Feuerwehrmann auf ein Feld mit einem Einsatzmarker  zieht, dreht diesen Marker sofort um, um zu sehen, ob es sich um eine Person  oder einen Fehlalarm  handelt. Einen Einsatzmarker umzudrehen, kostet keinen Aktionspunkt.

Handelt es sich um einen Fehlalarm, legt den Marker auf die Ablage für Gerettete und führt euren Spielzug fort. Ist es eine Person, kann euer Feuerwehrmann den Marker auf seinem weiteren Weg mit sich tragen, um ihn außerhalb des brennenden Gebäudes in Sicherheit zu bringen. Ein Feuerwehrmann kann immer nur eine Person tragen, und er darf sich mit einer Person nicht auf ein Feld mit Feuer bewegen.

Sobald ihr eine Person aus dem Gebäude getragen habt, ist sie gerettet. Legt den Marker auf die Ablage für Gerettete. Der Feuerwehrmann ist sofort wieder bereit für seinen nächsten Einsatz, eventuell noch im selben Spielzug.

BEISPIEL 1:

- 1 Nach rechts auf Feld mit Feuer ziehen: 2 AP
- 2 Nach rechts auf Feld ohne Feuer ziehen: 1 AP
- 3 Tür öffnen: 1 AP

4 AP ausgegeben



BEISPIEL 2:

- 1 Feuer im linken angrenzenden Feld löschen: 2 AP
- 2 Nach rechts auf Feld ohne Feuer ziehen: 1 AP
- 3 Einsatzmarker umdrehen: 0 AP

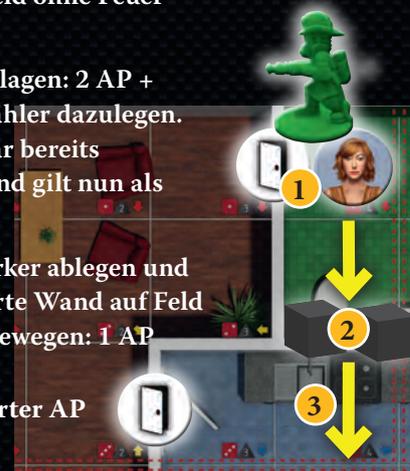
3 AP ausgegeben, 1 AP aufgespart



BEISPIEL 3:

- 1 Person auf Feld ohne Feuer tragen: 2 AP
- 2 Wand einschlagen: 2 AP + 1 Schadenszähler dazulegen. Die Wand war bereits beschädigt und gilt nun als zerstört.
- 3 Personenmarker ablegen und durch zerstörte Wand auf Feld ohne Feuer bewegen: 1 AP

4 AP + 1 aufgesparter AP ausgegeben



Tür öffnen oder schließen:

- Dreht einen Türmarker neben eurem Feld um: **1 AP**

Löschen:

Ihr könnt Feuer und Rauch auf eurem sowie auf angrenzenden Feldern bekämpfen.

- Einen Rauchmarker vom Spielplan entfernen: **1 AP**
- Einen Feuermarker auf die Rauchseite umdrehen: **1 AP**
- Einen Feuermarker vom Spielplan entfernen: **2 AP**

Es ist normalerweise am besten, ein Feuer vollständig zu löschen und damit vom Spielplan zu entfernen, da Rauch sich später wieder entzünden kann.

Wand einschlagen:

Alle Feuerwehrleute tragen eine Axt bei sich. Damit kann schnell der Weg zu einer eingeschlossenen Person freigeräumt oder ein Fluchtweg aus dem Gebäude geschaffen werden.

- Einen Schadenszähler  auf einen Wandabschnitt neben eurem Feld legen: **2 AP**

Ein Wandabschnitt mit 2 Schadenszählern gilt als zerstört. Feuerwehrleute können durch einen zerstörten Wandabschnitt gehen, als wäre die Wand nicht vorhanden. Aber auch das Feuer kann sich durch eine zerstörte Wand hindurch ausbreiten.

Achtung: Wenn der letzte Schadenszähler gelegt wird, stürzt das Gebäude ein, und es können keine weiteren Personen gerettet werden. Das Spiel endet sofort (siehe „Spielende“).

DAS FEUER AUSBREITEN

Nachdem ein Spieler seine Aktionen durchgeführt hat, muss er mit beiden Würfeln würfeln, um festzustellen, wo sich Rauch und Feuer ausbreiten. Legt zunächst einen Rauchmarker auf das Feld mit den Koordinaten, die den gewürfelten Zahlen entsprechen. Ist dadurch eine der folgenden Situationen eingetreten, breitet sich das Feuer aus:

- **Rauch wurde auf bereits vorhandenen Rauch gelegt:** Dreht einen der Rauchmarker auf Feuer um und entfernt den anderen Rauchmarker vom Spielplan. Rauch + Rauch = Feuer.
- **Rauch wurde auf ein Feld gelegt, das an ein Feld mit Feuer angrenzt:** Dreht den Rauchmarker auf Feuer um. Rauch neben Feuer = Feuer. Beachtet, dass „angrenzend“ nicht diagonal benachbarte Felder bezeichnet. Felder hinter intakten Wandabschnitten und geschlossenen Türen sind nicht angrenzend.
- **Rauch wurde auf ein bereits vorhandenes Feuer gelegt:** Ihr habt eine Explosion verursacht. Lest im nächsten Abschnitt „Explosionen“, was dann passiert.

Explosionen

Wenn bei der Ausbreitung des Feuers ein Feld erwürfelt wird, das bereits einen Feuermarker hat, kommt es zu einer Explosion. Durch Explosionen kann sich das Feuer sehr schnell ausbreiten. Explosionen können Wände oder Türen beschädigen, Feuerwehrleute zu Boden werfen und sogar Personen töten (auch normales Feuer kann Personen töten).

Eine Explosion dehnt sich vom Explosionsfeld in alle vier Richtungen aus (nach oben, unten, rechts und links). Was dort passiert, hängt davon ab, worauf die Explosion trifft:

- **Freies Feld:** Legt einen Feuermarker auf dieses Feld, selbst wenn es sich außerhalb des Gebäudes befindet.
- **Feld mit Rauch:** Dreht den Rauchmarker auf Feuer um.
- **Wand:** Legt einen Schadenszähler auf diesen Wandabschnitt. Wenn ein Wandabschnitt bereits 2 Schadenszähler hat, gilt er als zerstört und kann eine Explosion nicht aufhalten.
- **Geschlossene Tür:** Entfernt den Türmarker vom Spielplan. Die Tür gilt als zerstört und verhält sich wie eine zerstörte Wand. Legt keinen Schadenszähler auf die zerstörte Tür, diese sind bereits auf dem Spielplan eingezeichnet.

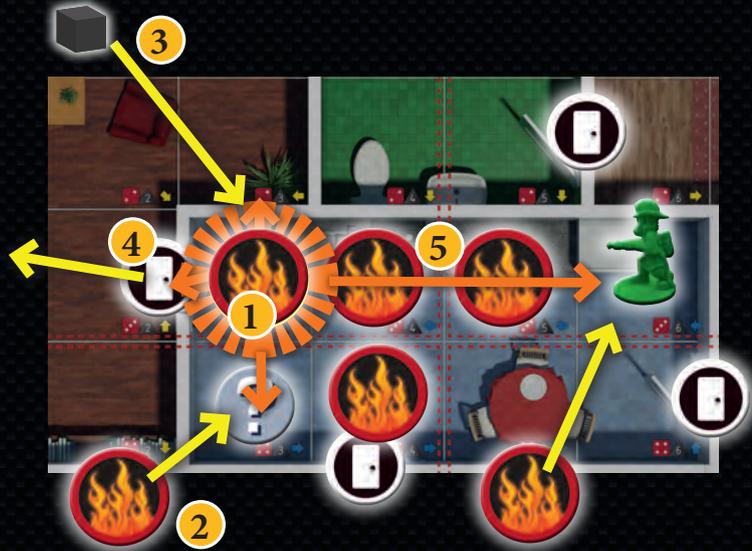
BEISPIELE FÜR FEUER AUSBREITEN:

- 1 Ihr habt  gewürfelt, um das Feuer auszubreiten. Das entsprechende Feld hat bereits einen Rauchmarker. Dreht diesen Marker auf Feuer um.
- 2 Im nächsten Spielzug wird beim Ausbreiten des Feuers  gewürfelt. Das entsprechende Feld grenzt an ein Feld mit Feuer an. Legt deshalb einen Rauchmarker auf das erwürfelte Feld und dreht ihn sofort auf Feuer um.



BEISPIEL EINER EXPLOSION:

- 1 Ihr habt gewürfelt, um das Feuer auszubreiten. Da auf diesem Feld bereits ein Feuermarker liegt, kommt es zu einer Explosion. Sie dehnt sich in alle vier Richtungen aus und wird wie folgt durchgeführt:
- 2 Nach unten: Legt einen Feuermarker auf das angrenzende freie Feld. Der Einsatzmarker von diesem Feld wird entfernt und auf die Ablage für Opfer gelegt.
- 3 Nach oben: Das Feld wird oben von einer Wand begrenzt. Legt einen Schadenszähler auf den Wandabschnitt.
- 4 Nach links: Das Feld wird auf der linken Seite von einer geschlossenen Tür begrenzt. Entfernt den Türmarker vom Spielplan. Der Durchgang verhält sich ab jetzt wie eine zerstörte Wand.
- 5 Nach rechts: Das angrenzende Feld hat bereits einen Feuermarker, deshalb entsteht eine Druckwelle. Sie breitet sich über zwei Felder mit Feuer weiter aus, bevor sie auf ein freies Feld trifft. Legt dort einen Feuermarker ab. Der Feuerwehrmann auf diesem Feld wird zu Boden geworfen und auf das nächste Rettungswagenfeld gestellt.



Wenn ein an das Explosionsfeld angrenzendes Feld bereits einen Feuermarker besitzt, entsteht eine **Druckwelle**. Sie führt die Explosion in der vorgegebenen Richtung fort, bis sie schließlich auf ein freies Feld, ein Feld mit Rauch, eine Wand oder eine geschlossene Tür trifft (siehe *Auswirkungen Seite 5*). Feuer, Explosionen und Druckwellen breiten sich durch zerstörte Wände und geöffnete Türen aus. Eine geöffnete Tür wird dabei zerstört. Entfernt den Türmarker vom Spielplan. Legt keinen Schadenszähler auf die zerstörte Tür.

WEITERE AUSWIRKUNGEN

Nachdem ihr das Feuer ausgebreitet und etwaige Explosionen durchgeführt habt, müsst ihr prüfen, ob weitere Auswirkungen entstehen.

- **Durchzündung:** Dreht alle Rauchmarker in an Feuer angrenzenden Feldern auf Feuer um. Wiederholt diesen Schritt sooft, bis alle betroffenen Rauchmarker auf Feuer umgedreht sind. Am Ende des Spielzugs darf kein Rauch in einem an Feuer angrenzenden Feld sein.
- Jede Person und jeder Einsatzmarker auf einem Feld mit Feuer wird vom Spielplan entfernt und auf die Ablage für Opfer gelegt. Wurde der Marker noch nicht identifiziert, dreht ihn zuerst um und legt ihn danach auf die Ablage für Opfer.

- Alle Feuerwehrleute in einem Feld mit Feuer werden zu Boden geworfen. Stellt zu Boden geworfene Feuerwehrleute auf das nächste Rettungswagenfeld außerhalb des Gebäudes (angesparte AP dürfen die Spieler behalten). Wenn 2 Felder gleich weit entfernt sind, dürft ihr eines davon auswählen.
- Hat ein zu Boden geworfener Feuerwehrmann eine Person getragen, kommt diese im Feuer um. Legt den Personenmarker auf die Ablage für Opfer.
- Entfernt schließlich alle Feuermarker von Feldern außerhalb des Gebäudes.

EINSATZMARKER AUFFÜLLEN

Bevor euer Spielzug zu Ende ist, müsst ihr alle Einsatzmarker ersetzen, die vom Spielplan entfernt wurden. Dabei kann es sich um Personen handeln, die gerettet oder getötet wurden, oder um identifizierte Fehlalarme.

Nach jedem Spielzug müssen sich wieder 3 Einsatzmarker auf dem Spielplan befinden. Sind es weniger als 3, würfelt mit beiden Würfeln und legt einen der Einsatzmarker aus dem Vorrat mit dem Fragezeichen nach oben auf das erwürfelte Feld. **Liegt dort ein Feuer- oder Rauchmarker, entfernt ihr ihn vom Spielplan**, bevor ihr den Einsatzmarker auf das Feld legt. Befindet sich ein

Feuerwehrmann auf dem Feld, dreht ihr den Einsatzmarker sofort um. Handelt es sich um einen Fehlalarm, dürft ihr ihn sofort entfernen und nochmals würfeln. Liegt auf dem erwürfelten Feld bereits ein Einsatzmarker, würfelt ihr ebenfalls erneut.

Ende des Spielzugs

Nachdem ihr die Einsatzmarker aufgefüllt habt, ist euer Zug zu Ende und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

SPIELENDE

Die Spieler haben gewonnen, sobald sie 7 Personen gerettet haben. Sie haben verloren, wenn 4 Personen getötet wurden. Das Spiel endet ebenfalls, wenn das Gebäude einstürzt.

Einsturz des Gebäudes: Das geschieht, wenn alle 24 Schadenszähler gelegt wurden. Alle auf und neben dem Spielplan im Vorrat verbliebenen Personen- und Einsatzmarker werden auf die Ablage für Opfer gelegt.

Sieg: Das Team hat gewonnen, wenn 7 Personen gerettet wurden. Ist das Gebäude zu diesem Zeitpunkt noch nicht eingestürzt, könnt ihr weiterspielen, um noch mehr Personen zu retten.

Niederlage: Das Team hat verloren, wenn 4 oder mehr Personen getötet wurden.

Hinweis: Das Einsteigerspiel ist recht einfach und vor allem zum Erlernen der Spielmechanismen gedacht. Wir empfehlen, gleich noch eine Partie des Fortgeschrittenenspiels anzuhängen, damit die Spieler auch gefordert werden.



REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Regeln für Fortgeschrittene bieten eine Reihe zusätzlicher Möglichkeiten, die das Spiel abwechslungsreicher und spannender machen: Einen zufälligen Spielaufbau, verschiedene Schwierigkeitsgrade, Fahrzeuge, Feuerwehrleute mit Spezialkenntnissen, Gefahrstoffe und Brandherde. Außerdem sind die Regeln für weitere Auswirkungen und für das Auffüllen der Einsatzmarker leicht verändert.

Grundsätzlich gelten auch in der Fortgeschrittenenversion die Regeln für Anfänger. Die folgenden Regeln für Fortgeschrittene erklären die Ergänzungen zu den Grundregeln.

Regeländerungen, die dem Anfängerspiel widersprechen, sind in dieser Regel farblich gelb hervorgehoben.

SPIELAUFBAU FÜR FORTGESCHRITTENE

1. Wählt eine beliebige Seite des Spielplans aus und legt ihn so auf den Tisch, dass alle Spieler ihn gut erreichen können.
2. Legt je einen Türmarker mit der geschlossenen Seite nach oben auf jede der Zimmertüren. 
3. Wählt einen dieser 3 Schwierigkeitsgrade:
 - **Rekrut:** 3 Explosionen zu Beginn + 3 Gefahrstoffe
 - **Veteran:** 3 Explosionen zu Beginn + 4 Gefahrstoffe
 - **Held:** 4 Explosionen zu Beginn + 5 Gefahrstoffe
4. **Erste Explosion:** Würfelt mit dem achtseitigen Würfel und bestimmt das erwürfelte Feld nach der folgenden Vorgabe: 1 =  3, 2 =  4, 3 =  5, 4 =  6, 5 =  6, 6 =  5, 7 =  4, 8 =  3. Legt einen Feuer- und einen Brandherdmarker auf dieses Feld. Hier kommt es sofort zu einer Explosion, die nach den bekannten Regeln abgehandelt werden muss.
5. **Zweite Explosion:** Ermittelt mit beiden Würfeln die Koordinaten eines Feldes. Ist es ein freies Feld, legt ihr einen Feuer- und einen Brandherdmarker in dieses Feld und führt hier eine Explosion aus. Liegt auf dem erwürfelten Feld bereits ein Feuermarker, würfelt ihr so lange erneut, bis ihr ein freies Feld trifft.
6. **Dritte Explosion:** Dreht den achtseitigen Würfel um (die Unterseite des vorigen Wurfes zeigt nun nach oben) und würfelt nur mit dem sechsseitigen Würfel. Beide Würfel ergeben die Koordinaten eines Feldes. Ist es ein freies Feld, legt ihr einen Feuer- und einen Brandherdmarker in dieses Feld und führt hier eine weitere Explosion aus. Liegt auf dem erwürfelten

Feld bereits ein Feuermarker, würfelt nur mit dem Sechsseiter so lange erneut, bis ihr ein freies Feld trifft.

7. Habt ihr den Schwierigkeitsgrad „Held“ gewählt, ermittelt nun mit beiden Würfeln die Koordinaten eines Feldes für die vierte Explosion. Ist es ein freies Feld, legt einen Feuer- und einen Brandherdmarker in dieses Feld und führt hier eine Explosion aus. Liegt auf dem erwürfelten Feld bereits ein Feuermarker, würfelt so lange erneut, bis ihr ein freies Feld trifft.

8. **Gefahrstoffe:** Ermittelt mit beiden Würfeln die Koordinaten eines Feldes. Ist es ein freies Feld, legt einen Gefahrstoffmarker auf dieses Feld. Liegt auf dem erwürfelten Feld bereits ein Feuermarker, würfelt so lange erneut, bis ihr ein freies Feld trifft. Macht dies so oft, wie es der gewählte Schwierigkeitsgrad vorschreibt. Legt die überzähligen Gefahrstoffmarker in die Schachtel zurück, sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.



9. Legt 2 Personen- und 1 Fehlalarmmarker in die Schachtel zurück, sie werden in diesem Spiel nicht verwendet. Dreht dann die übrigen 10 Personen- und 5 Fehlalarmmarker auf die Rückseite  und mischt sie gut. Würfelt dreimal mit beiden Würfeln und legt jeweils einen dieser Einsatzmarker auf die so erwürfelten Felder. Liegt auf einem Feld bereits ein Feuermarker, würfelt so lange erneut, bis ihr ein freies Feld trifft. Die restlichen Einsatzmarker bleiben verdeckt neben dem Spielplan, bis sie gebraucht werden.

10. Jeder Spieler nimmt einen Feuerwehrmann und die entsprechende Karte in der Farbe seiner Wahl sowie eine Spezialistenkarte. Die Spezialistenkarten können einzeln ausgewählt oder gemeinschaftlich verteilt werden. Wenn alle Spieler einverstanden sind, kann ein Spieler auch mit mehr als einem Feuerwehrmann spielen. Legt die nicht benutzten Feuerwehrleute sowie die Spieler- und Spezialistenkarten zurück in die Schachtel.

11. **Zusätzliche Brandherde:** Je nachdem, mit wie vielen Feuerwehrleuten und mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr spielt, würfelt ihr entsprechend oft mit beiden Würfeln und legt auf die erwürfelten Felder zusätzliche Brandherdmarker . Liegt auf einem Feld bereits ein Brandherdmarker, würfelt ihr erneut.
- bei 3 Feuerwehrleuten: 2 zusätzliche Brandherde
 - bei 4 und mehr Feuerwehrleuten: 3 zusätzliche Brandherde
 - im Schwierigkeitsgrad „Veteran“ oder „Held“: 3 weitere zusätzliche Brandherde.

Legt 6 Brandherdmarker (12 im Schwierigkeitsgrad „Held“) auf die kleinen gelben Felder der Leiste neben dem Spielplan. Diese Marker kommen während des Spiels zum Einsatz. Legt die übrigen Brandherdmarker zurück in die Schachtel.

12. Legt auch die übrigen Feuer-/ Rauchmarker, die Schadenszähler, die Aktionsmarker, die Heilungsmarker sowie die beiden Würfel bereit, sodass die Spieler sie gut erreichen können.



13. Jeder Spieler stellt seinen Feuerwehrmann auf ein beliebiges Feld außerhalb des Gebäudes. Dabei können auch mehrere Figuren auf demselben Feld stehen.

14. Auf den Feldern rund um das Gebäude sind jeweils vier Parkplätze für das Rettungs- und das Löschfahrzeug eingezeichnet. Entscheidet gemeinsam, auf welchen der Parkplätze ihr ein entsprechendes Fahrzeugplättchen legt. Jedes Fahrzeug belegt zwei Felder, auf denen auch Feuerwehrleute stehen können. Es wird jeweils nur ein Löschfahrzeug und ein Rettungswagen für das Spiel verwendet.



15. Entscheidet selbst, welcher Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, fängt der jüngste Spieler an.

FAHRZEUGE

In den Regeln für Fortgeschrittene werden zwei Fahrzeuge eingeführt, das Löschfahrzeug und der Rettungswagen. Die Fahrzeuge werden durch die beiden Plättchen symbolisiert, die vor Spielbeginn auf die Parkplätze gelegt wurden. Feuerwehrleute können diese Fahrzeuge fahren, indem sie diese jeweils zum nächsten Parkplatz bewegen. Steht ein Fahrzeug auf einem Parkplatz, kann ein Feuerwehrmann es nutzen, um Personen zu retten oder mit dem Löschmonitor Feuer zu löschen (siehe „Aktionen ausführen“).

In den Regeln für Fortgeschrittene müssen Personen zum Rettungswagen gebracht werden (oder der Rettungswagen zu ihnen), um sie zu retten.

SPEZIALISTEN

In den Regeln für Fortgeschrittene haben die Feuerwehrleute besondere Fähigkeiten, sie haben sich spezialisiert. Dies fördert den kooperativen Gedanken des Spiels, da es nun noch erfolgversprechender ist, im Team zu spielen: Jeder Feuerwehrmann sollte so eingesetzt werden, dass er seine Fähigkeiten so effektiv wie möglich nutzt.

Im Folgenden wird beschrieben, wie viele AP der jeweilige Spezialist in seinem Spielzug zur Verfügung hat, welche Fähigkeit er besitzt, wie viele AP der Einsatz kostet und wie er die Fähigkeit einsetzen kann.

RETTUNGSSANITÄTER



4 AP je Spielzug

Behandeln: 1 AP

Der Rettungssanitäter kann mit dieser Fähigkeit Personen transportfähig machen, die sich auf demselben Feld wie er befinden. Legt unter die behandelte Person einen Heilungsmarker. Eine behandelte Person kann von einem Feuerwehrmann mitgenommen werden, ohne dass sie getragen werden muss. Wenn ein Feuerwehrmann mit einer behandelten Person bewegt wird, kostet ihn dies also keine zusätzlichen AP. Er kann allerdings nur eine behandelte Person mitnehmen. Er kann jedoch eine Person tragen und zugleich eine behandelte Person ohne zusätzliche Kosten mitnehmen. Es kostet dasselbe, als würde er nur eine Person tragen (2 AP). Eine behandelte Person darf aber nach wie vor nicht über ein Feld mit Feuermarker bewegt werden.

Um Feuer und Rauch zu löschen, muss der Rettungssanitäter die doppelte Anzahl an AP bezahlen.

EINSATZLEITER



4 AP plus 2 Befehls-AP je Spielzug

Der Einsatzleiter darf alle AP nutzen, um andere Spieler während seines Zuges folgende Aktionen ausführen zu lassen: Bewegen und/oder Türen öffnen und/oder schließen. Dabei können die Feuerwehrleute Personen und Gefahrstoffe tragen und vom Rettungssanitäter behandelte Personen mitnehmen. Andere Aktionen kann der Einsatzleiter nicht befehlen. Er zahlt für die befohlenen Aktionen die Anzahl an AP, die der Ausführende normalerweise hätte bezahlen müssen.

Der Einsatzleiter kann alle seine AP nutzen, um Befehle zu erteilen. Die beiden Extra-AP kann er aber nur zum Befehlen benutzen und nicht für sich selbst. Für den Löschschaumspezialisten darf er pro Spielzug höchstens 1 AP ausgeben.

Die zusätzlichen AP können nicht aufgespart werden.

SPEZIALIST MIT WÄRMEBILDKAMERA



4 AP je Spielzug

Identifizieren: 1 AP

Dreht einen beliebigen Einsatzmarker auf dem Spielfeld um. Ist es eine Person, bleibt der Marker offen liegen. Ist es ein Fehlalarm, legt ihr ihn sofort auf die Ablage für Gerettete.

LÖSCHSCHAUMSPEZIALIST



3 AP plus 3 AP zum Löschen je Spielzug

Ihr könnt auch die 3 normalen AP zum Löschen verwenden.

Die zusätzlichen AP können nicht aufgespart werden.

GEFAHRSTOFFSPEZIALIST



4 AP je Spielzug

Entsorgen: 2 AP

Entfernt einen Gefahrstoffmarker von dem Feld, auf dem sich der Gefahrstoffspezialist befindet, und legt ihn sofort auf die Ablage für Gerettete.

ALLESKÖNNER



5 AP je Spielzug

Keine besonderen Fähigkeiten oder Aktionen.

RETTUNGSSPEZIALIST



4 AP plus 3 Bewegungs-AP je Spielzug

Wand einschlagen: 1 AP

Ihr könnt auch die vier normalen AP für Bewegungen verwenden. Um Feuer oder Rauch zu löschen, müsst ihr die doppelte Anzahl an AP bezahlen.

Die zusätzlichen Bewegungs-AP können nicht aufgespart werden.

FAHRZEUGMASCHINIST



4 AP je Spielzug

Löschmonitor einsetzen: 2 AP

Wenn der Fahrzeugmaschinist den Löschmonitor des Löschfahrzeugs bedient, darf er einen oder beide Würfel nochmals werfen. Hat er mit nur einem Würfel neu gewürfelt, kann er sich entscheiden, ob er auch mit dem anderen nochmals würfelt. Allerdings darf er jeden Würfel nur einmal neu werfen. Der zweite Wurf ersetzt in jedem Fall den ersten, auch wenn der erste besser gewesen wäre. Würfel, die ein Ziel außerhalb des richtigen Quadranten angeben, werden sowohl beim ersten wie auch beim zweiten Wurf umgedreht.

SPIELABLAUF

Der Zug eines Spielers im Fortgeschrittenenspiel ist mit dem Einsteigerspiel identisch:

1. Aktionen ausführen
2. Das Feuer ausbreiten
3. Einsatzmarker auffüllen

AKTIONEN AUSFÜHREN

Grundsätzlich können Feuerwehrleute auch im Spiel für Fortgeschrittene alle Aktionen ausführen, die ihnen im Spiel für Einsteiger zur Verfügung stehen. Darüber hinaus haben sie die folgenden Aktionsmöglichkeiten:

Spezialisten auswechseln: 2 AP

Der Spieler kann seine Spezialistenkarte gegen eine andere Karte auswechseln, die noch nicht im Spiel ist. Er legt dazu seine bisherige Karte ab und nimmt sich eine neue. Die abgelegte Karte kann später – auch von einem anderen Spieler – bei Bedarf wieder genutzt werden.

Diese Aktion kann ein Spieler nur als erste Aktion seines Spielzugs ausführen. Zudem muss der Feuerwehrmann seinen Spielzug auf einem der Felder mit dem Löschfahrzeug beginnen.

Hinweis: Angesparte AP des bisherigen Spezialisten bleiben dem Spieler erhalten.

Der Feuerwehrmann kann sofort nach dem Auswechseln die Fähigkeiten und AP des neuen Spezialisten nutzen. In dem Spielzug, in dem der Wechsel stattgefunden hat, hat er 2 AP weniger zur Verfügung, mit denen er den Wechsel bezahlen musste.

Fahrzeug fahren: 2 AP

Ein Feuerwehrmann kann das Löschfahrzeug oder den Rettungswagen verwenden, um sich schnell um das Gebäude zu bewegen.

Feuerwehrleute können das **Löschfahrzeug** nur fahren, wenn sie sich auf demselben Feld wie das Fahrzeug befinden. Im Gegensatz dazu kann ein Feuerwehrmann den **Rettungswagen** auch mit seinem Funkgerät dirigieren; er kann ihn also „fahren“, ohne an Bord sein zu müssen.

Fahrzeuge können nach Belieben im oder gegen den Uhrzeigersinn um das Gebäude gefahren werden. Sie **müssen immer von einem Parkplatz zum nächsten fahren**. Um ein Fahrzeug beispielsweise auf die gegenüberliegende Seite des Gebäudes zu fahren, muss die Aktion „Fahren“ zweimal ausgeführt werden.

Alle Feuerwehrleute, die sich auf demselben Feld wie ein Fahrzeug befinden, können mitfahren, wenn sie wollen. Dies kostet keine AP. Sie können an jedem angefahrenen Parkplatz ein- und aussteigen.

Befindet sich auf einem Parkplatz, den der Rettungswagen anfährt, eine Person, ist sie gerettet.

Löschmonitor einsetzen: 4 AP

Ein Feuerwehrmann kann den auf dem Löschfahrzeug montierten Löschmonitor benutzen, um Feuer schnell zu löschen.

Mit dem Löschmonitor können sogar große Feuer auf einen Schlag gelöscht werden. Feuerwehrleute können den Löschmonitor nur einsetzen, wenn sie sich auf demselben Feld wie das Löschfahrzeug befinden.

Der Löschmonitor zielt immer auf den Quadranten des Spielplans, der an den aktuellen Parkplatz des Löschfahrzeugs angrenzt. Die vier Quadranten sind mit einer rot gestrichelten Linie auf dem Plan eingezeichnet. Außerdem darf sich kein Feuerwehrmann in diesem Quadranten befinden.

Um das Zielfeld des Löschmonitors zu bestimmen, würfelt ihr mit beiden Würfeln. Wenn ihr Zahlen würfelt, die nicht im Zielquadranten liegen, dreht die entsprechenden Würfel einfach auf die Rückseite.

Der Einsatz des Löschmonitors löscht jeden Rauch und jedes Feuer sowohl im Zielfeld als auch in jedem angrenzenden Feld vollständig. Dies wird fortan als **Wassermassen** bezeichnet. Die angrenzenden Felder können auch außerhalb des Quadranten liegen. Felder hinter Wänden und geschlossenen Türen sowie diagonal benachbarte Felder gelten wie immer als nicht angrenzend. Das Wasser des Löschmonitors hat keine Auswirkungen auf Feuerwehrleute, Einsatzmarker, Personen oder Gefahrstoffe.

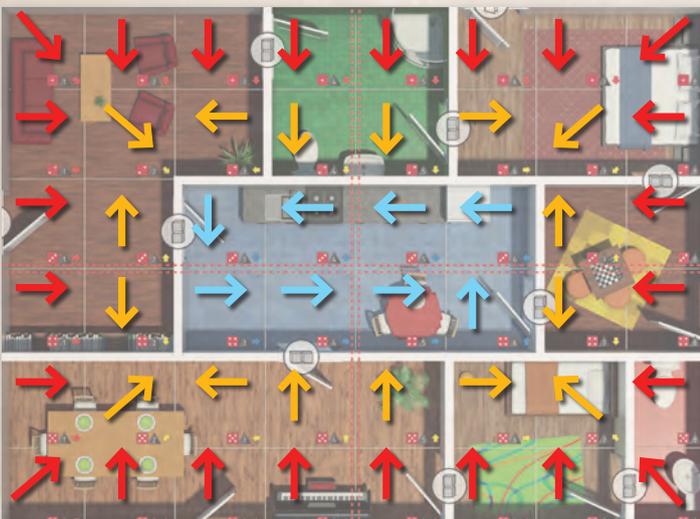


Reihenfolge beim Ausbreiten des Feuers

In den Regeln für Fortgeschrittene müssen die Schritte der Phase Ausbreiten des Feuers in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:

1. Würfelt zum Ausbreiten des Feuers und führt es entsprechend den Regeln für Einsteiger durch.
2. Handelt alle Explosionen ab.
3. Handelt alle Durchzündungen ab.
4. Handelt alle Gefahrstoffexplosionen ab. Legt anschließend auf jedes Feld einen Brandherdmarker, auf dem es eine Gefahrstoffexplosion gab.
5. Handelt das Auflodern ab (wenn in Schritt 1 ein Brandherdfeld getroffen wurde). Legt in diesem Fall auf das letzte erwürfelte Feld einen Brandherdmarker.
6. Stellt zu Boden geworfene Feuerwehrleute auf eines der Felder des Rettungswagens und legt Einsatz- und Personenmarker, die auf Feldern mit Feuer liegen, auf die Ablage für Opfer. Dreht die Einsatzmarker dort um.

EINSATZMARKER AUFFÜLLEN



In den Regeln für Fortgeschrittene darf ein Einsatzmarker nur auf ein Feld ohne Feuer-/Rauchmarker, ohne Feuerwehrmann und ohne anderen Einsatzmarker gelegt werden.

Wenn auf das erwürfelte Feld laut dieser Regel also kein Einsatzmarker gelegt werden darf, zeigt euch diese Abbildung, wohin ihr den Marker legen müsst. Beginnt im erwürfelten Feld und folgt dem mit den Pfeilen angezeigten Weg, bis ihr ein Feld erreicht, auf dem keiner der genannten Marker liegt. Legt den neuen Einsatzmarker dorthin. Gibt es entlang des gesamten Weges kein entsprechendes freies Feld, würfelt erneut.

Die Pfeile sind auch auf dem Spielplan aufgedruckt, um das Suchen zu erleichtern. Die Farben der Pfeile haben keine Bedeutung.

SPIELLENDE

Wie im Spiel für Einsteiger haben die Spieler gewonnen, sobald sie 7 Personen gerettet haben. Sie haben verloren, wenn 4 Personen getötet wurden. Das Spiel endet auch dann mit einer Niederlage, wenn das Gebäude einstürzt.

MITWIRKENDE

Autor:

Kevin Lanzing

Illustrationen:

Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

Spieltester:

Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkl, Alan Gilmore, Ty, Jay, Rob, Peyton & Thomas, The Opinionated Gamers, Patrick Brennan, Wei-Hwa Huang, Geof Gambill und natürlich Joe Norris.

Vielen Dank an:

Fabian Henigin, Stefanie Schmitt, Hilko Drude und Lutz Pietschker

DEUTSCHE ÜBERARBEITETE NEUAUFLAGE

Deutsche Anleitung überarbeitet von:

Rudolf Gebhardt

Lektorat:

Heiko Eller, Lutz Pietschker und Sebastian Rapp

Layout & grafische Gestaltung:

Marina Fahrenbach und Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von:

Julia Schmitt, Ulrich Bauer, Roland Berberich und Sven Biberstein



Besucht uns im Internet:
WWW.HEIDELBAER.DE
WWW.INDIEBOARDSANDCARDS.COM

Vertrieb der deutschen Ausgabe:
Heidelberger Spieleverlag
Katzentaler Str. 1a, 74834 Elztal
www.heidelberger-spieleverlag.de