

# FLASH POINT

## FIRE RESCUE

Ein kooperatives Spiel von Kevin Lanzing über einen Feuerwehreinsatz

Ein Anruf: "Rettungsleitzentrale, wie kann ich Ihnen helfen?" Am anderen Ende der Leitung hören Sie nur ein panisches "Hilfe, es brennt!" Nur wenige Augenblicke später schlüpfen Sie in Ihren Schutzanzug, schnappen sich Ihre Ausrüstung und eilen zum Brand. Das Team hat nur Sekunden, um die Situation zu erfassen und einen Angriffsplan zu entwickeln. Danach geht's sofort los. Sie müssen Ihre Ängste besiegen, dürfen nie aufgeben und vor allem müssen Sie als Team arbeiten, denn das Feuer wütet, das Gebäude droht einzustürzen, und Leben sind in Gefahr. Sie müssen es schaffen.

Sie sind unerschrockene Feuerwehrleute und Menschenleben hängen von Ihnen ab. Es ist Ihr Job.

### SPIELMATERIAL

#### - 6 FEUERWEHRLEUTE -



#### - 33 GEFAHRENSYMBOLLE -



Seite mit Feuer Seite mit Rauch

#### - 18 EINSATZSYMBOLLE -



6 Fehlalarme 12 Opfer

#### - 24 SCHADENSZÄHLER -



#### - 8 TÜRSYMBOLLE -



Geschlossene Tür Geöffnete Tür

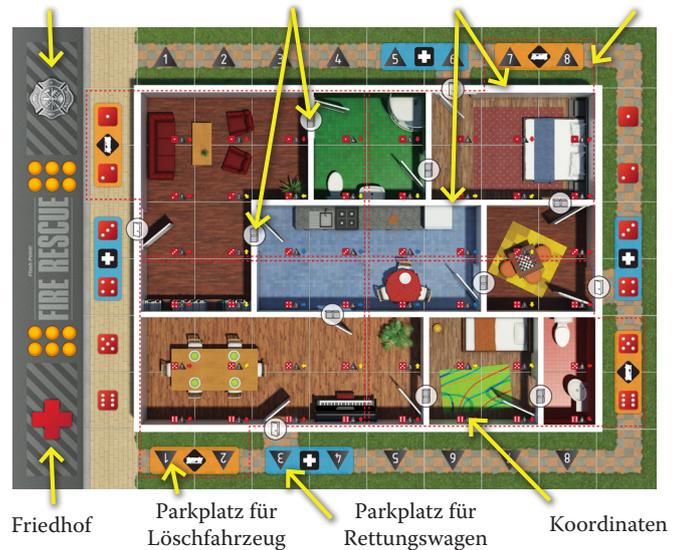
#### - 24 BRANDHERDSYMBOLLE -



Sammelplatz für Gerettete Durchgänge Wände Quadrant

#### - 1 SPIELPLAN -

(DOPPELSEITIG -  
ABBILDUNG ZEIGT DIE  
VORDERSEITE)



#### - 29 ANDERE SYMBOLE -



21 Aktionen 3 Heilungen 6 Gefahrstoffe

#### - FAHRZEUGKARTEN -



Löschfahrzeug Rettungswagen

#### - 6 SPIELERKARTEN -



#### - WÜRFEL -



#### - 8 ÜBERSICHTSKARTEN -



#### - 8 EXPERTENKARTEN -



# ZIEL DES SPIELS

**Flash Point: Fire Rescue** ist ein kooperatives Spiel. Alle Spieler gehören zu einem Team und gewinnen oder verlieren zusammen. Sie haben gewonnen, wenn Sie die in einem brennenden Gebäude eingeschlossenen Opfer retten, bevor das Feuer außer Kontrolle gerät oder das Gebäude einstürzt.

# DER EINSTIEG IN DAS SPIEL

**Flash Point: Fire Rescue** hat zwei Schwierigkeitsgrade. Es gibt einfache Regeln für Anfänger, um das Spiel zu erlernen oder mit jüngeren Kindern zu spielen, sowie Regeln für Fortgeschrittene mit mehr Spielerfahrung. Die Regeln lassen sich schnell lesen. Sie können das Spiel sogar zuerst alleine spielen, bevor Sie die Regeln anderen beibringen.

Karten mit Übersichtsregeln liegen dem Spiel bei. Dadurch können Freunde und Verwandte ohne Spielerfahrung das Spiel in wenigen Minuten erlernen und erfahrenere Spieler werden an die Regeln erinnert.

# SPIELPLAN

Der Spielplan hat zwei Seiten. Jede Seite stellt ein anderes Gebäude dar. Außerhalb der Gebäude befinden sich Felder mit Zahlen, Würfelsymbolen und vier Eckfelder. Diese Felder werden im Spiel ebenfalls verwendet.

Jedes Feld in einem Gebäude hat Koordinaten. Diese Koordinaten werden in jedem Feld unten rechts mit einfachen Symbolen angezeigt. Die Symbole zeigen die jeweilige Lage des Felds auf dem Koordinatennetz an und entsprechen den Würfeln. Im Spiel werden Sie häufig würfeln müssen, um festzulegen, wo Symbole hinzugefügt werden, zum Beispiel wenn sich das Feuer ausbreitet oder wenn weitere Opfer auf den Spielplan gelegt werden. Das rote Symbol (  ) zeigt den roten, sechsseitigen Würfel. Das schwarze Symbol (  ) zeigt den schwarzen, achtseitigen Würfel. Zusammen geben diese Symbole eine Koordinate auf dem Spielplan an.   ist beispielsweise das Feld in der ersten Zeile und der dritten Spalte des Gebäudes.

# ANGRENZENDE FELDER

Wenn im Spiel von angrenzenden Feldern die Rede ist, sind die Felder gemeint, die direkt über, unter oder neben einem Feld liegen. Felder in der Diagonalen sind nicht angrenzend.

Geschlossene Türen und Wände verhindern, dass Felder angrenzend sind, es sei denn, die Wandabschnitte werden zerstört. Ein Wandabschnitt mit zwei Schadenszählern gilt als zerstört. Ein Wandabschnitt mit einem Schadenszähler gilt als beschädigt.

# SPIELAUFBAU FÜR ANFÄNGER

1. Legen Sie den Spielplan so auf den Tisch, dass alle Spieler ihn gut erreichen können.

*Es empfiehlt sich, für Ihr erstes Spiel die Vorderseite des Spielplans zu verwenden. (siehe Abbildung rechts).*

2. Legen Sie jeweils ein Türsymbol mit der geschlossenen Seite nach oben in jeden der acht Zimmertüren.



3. Legen Sie bei folgenden Koordinaten jeweils ein Feuersymbol auf den Spielplan:

 2,  3,  2,  3,  4,  5,  4,  6,  7,  6.



4. Entfernen Sie 2 Opfersymbole und 1 Fehlalarmsymbol. Legen Sie sie in die Schachtel zurück. Sie werden in diesem Spiel nicht verwendet. Drehen Sie die übrigen 10 Opfer- und 5 Fehlalarmsymbole um, sodass die Seite mit dem  nach oben zeigt. Legen Sie jeweils eins mit dem  nach oben auf eine der folgenden Koordinaten des Spielplans.  4,  1,  8.

5. Legen Sie die Schadenszähler, die übrigen Einsatz- und Gefahrensymbole sowie Würfel und Aktionspunkte neben den Spielplan, wo alle Spieler sie gut erreichen können.



6. Jeder Spieler nimmt eine Spielerkarte und einen Feuerwehrmann in der Farbe seiner Wahl. Legen Sie die übrigen Feuerwehrleute und Spielerkarten in die Schachtel zurück.



7. Legen Sie die Symbole für Heilung, Gefahrstoffe und Brandherde zusammen mit den Experten- und Fahrzeugkarten in die Schachtel zurück.



8. Jeder Spieler stellt seinen Feuerwehrmann auf ein beliebiges Feld außerhalb des Gebäudes.



9. Sie können selbst entscheiden, welcher Spieler beginnt. Wenn Sie sich nicht einigen können, beginnt der jüngste Spieler.

# ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELAUFBaus FÜR ANFÄNGER

## 1. Zurück in die Schachtel:

2 Opfersymbole  
1 Fehlalarmymbol



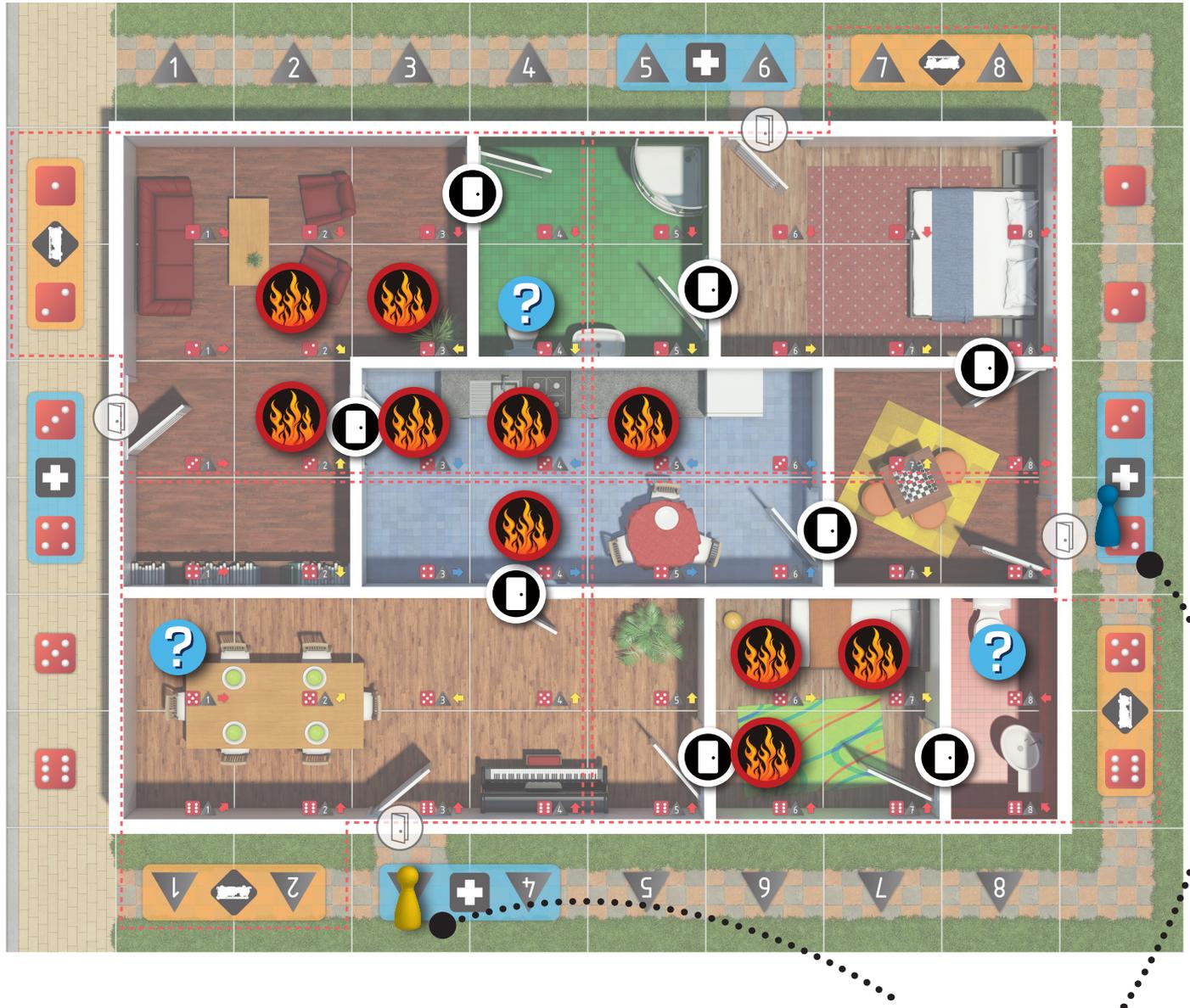
## 2. Auf den Spielplan:

8 Geschlossene Türen  
10 Feuersymbole  
3 Einsatzsymbole



## 3. Jeder Spieler erhält:

1 Feuerwehrmann  
1 Spielerkarte



## 4. Neben den Spielplan:

12 Einsatzsymbole  
24 Schadenszähler  
23 Feuer/Rauchsymbole  
21 Aktionssymbole  
Würfel



## 5. Nicht benötigte Objekte zurück in die Schachtel:

Heilungssymbole  
Gefahrstoffsymbole  
Brandherdsymbole  
Expertenkarten  
Löschfahrzeugkarte  
Rettungswagenkarte



## 6. Feuerwehrleute aufstellen und das Spiel kann beginnen!

# SPIELBLAUF

Im Uhrzeigersinn führen nun alle Spieler ihre Spielzüge durch, bis das Spiel zu Ende ist. In jedem Spielzug muss der Spieler, der an der Reihe ist:

- 1 Aktionen ausführen** - Aktionspunkte ausgeben, um sich beispielsweise fortzubewegen, Feuer zu löschen oder Wände zu zerstören
- 2 das Feuer ausbreiten** - Würfeln, um weitere Gefahrensymbole auszulegen
- 3 Einsatzsymbole auffüllen**

## 1 Aktionen ausführen

Ein Spieler erhält in jedem Spielzug 4 Aktionspunkte (AP). Jede Aktion kostet eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten. Ein Spieler kann beliebige Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, wenn er die entsprechende Anzahl an Aktionspunkten dafür bezahlt. Dieselbe Aktion kann mehrmals in einem Spielzug ausgeführt werden, sofern sie jedes Mal bezahlt wird.

Spieler können passen. In dem Fall werden die ungenutzten Aktionspunkte für die nächste Runde aufgespart. Ein Spieler darf am Ende jedes Spielzugs insgesamt nicht mehr als 4 Aktionspunkte aufgespart haben. Nehmen Sie für jeden aufgesparten Aktionspunkt ein Aktionssymbol aus dem Vorrat. In den darauffolgenden Runden können Sie diese Aktionssymbole als Aktionspunkte verwenden, um Aktionen auszuführen.

### AKTIONEN:

**Bewegen** – Bewegen Sie Ihren Feuerwehrmann auf ein angrenzendes Feld: Auf freies Feld oder ein Feld mit Rauch bewegen: 1 AP

- Auf ein Feld mit Feuer bewegen: 2 AP
- Ein Opfer auf ein freies Feld oder ein Feld mit Rauch tragen: 2 AP

Wenn Sie den Feuerwehrmann auf ein Feld mit einem Einsatzsymbol bewegen, drehen Sie dieses Symbol um, um festzustellen, ob es sich um ein Opfer oder einen Fehlalarm handelt. Wenn es sich um einen Fehlalarm handelt, legen Sie ihn auf den Platz für Gerettete neben dem Spielplan. Ein Einsatzsymbol aufzudecken, kostet keinen Aktionspunkt (0 AP).

Wenn Sie ein Opfer aus dem Gebäude tragen, haben Sie es gerettet. Legen Sie das Opfersymbol auf den Platz für Gerettete neben dem Spielplan.

Sie können den Feuerwehrmann durch eine zerstörte Wand (einen Wandabschnitt mit zwei Schadenszählern) bewegen.

Sie können kein Opfer auf ein Feld mit Feuer tragen und Sie dürfen Ihren Spielzug nicht auf einem Feld mit Feuer beenden.

**Tür öffnen/schließen** – Drehen Sie ein Türsymbol auf Ihrem Feld um: 1 AP

**Löschen** – Verwenden Sie Ihre Ausrüstung, um das Feuer auf Ihrem Feld oder auf einem angrenzenden Feld zu bekämpfen:

- Ein Rauchsymbol vom Spielplan entfernen: 1 AP
- Ein Feuersymbol auf Rauch umdrehen: 1 AP
- Ein Feuersymbol vom Spielplan entfernen: 2 AP

Es ist normalerweise am besten, ein Feuer vollständig zu löschen und damit vom Spielplan zu entfernen (2 AP), da Rauch sich wieder entzünden kann.

**Einschlagen** – Alle Feuerwehrleute tragen eine Axt bei sich. Mit der Axt kann schnell der Weg zu einem eingeschlossenen Opfer freigeräumt werden, indem Wände damit eingeschlagen werden. Zusätzlich kann so ein schneller Fluchtweg aus dem Gebäude geschaffen werden.

- Einen Schadenszähler auf einen Wandabschnitt an Ihrem Feld legen: 2 AP

Ein Wandabschnitt mit zwei Schadenszählern gilt als zerstört.

Feuerwehrleute können durch einen zerstörten Wandabschnitt gehen, als wäre die Wand gar nicht vorhanden, und auch das Feuer kann sich in diese Richtung ausbreiten. Doch seien Sie vorsichtig. Wenn keine Schadenszähler mehr übrig sind, stürzt das Gebäude ein und tötet jeden, der sich noch darin aufhält.

### Beispiel 1



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

4 AP ausgegeben

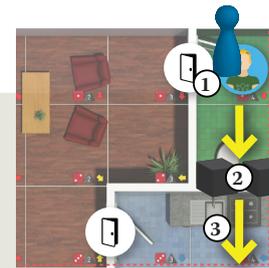
### Beispiel 2



- 1 Feuer im linken angrenzenden Feld löschen: 2 AP
- 2 Nach rechts auf Feld ohne Feuer bewegen: 1 AP  
Einsatzsymbol umdrehen, um Opfer zu identifizieren

3 AP ausgegeben – 1 AP aufgespart

### Beispiel 3



- 1 Opfer auf Feld ohne Feuer tragen: 2 AP
- 2 Wand einschlagen: 2 AP  
Die Wand hat nun 2 Schadenszähler und gilt als zerstört
- 3 Ohne Opfer durch zerstörte Wand auf Feld ohne Feuer bewegen: 1 AP

5 AP ausgegeben – 1 aufgesparter AP ausgegeben

## 2 Das Feuer ausbreiten

Nachdem ein Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, muss er würfeln, um das Feuer auszubreiten. Legen Sie ein Rauchsymbol auf das Feld, das den Zahlen auf den Würfeln entspricht. Manchmal hat das Rauchsymbol größere Auswirkungen. Wenn Sie das Symbol gelegt haben, prüfen Sie, ob eine der folgenden Situationen eingetreten ist:

- **Rauch wird auf bereits vorhandenen Rauch gelegt:** Drehen Sie ein Rauchsymbol auf Feuer um und entfernen Sie das andere Rauchsymbol vom Spielplan. Rauch + Rauch = Feuer.
- **Rauch wird neben Feuer gelegt:** Drehen Sie das Rauchsymbol auf Feuer um. Rauch neben Feuer = Feuer.
- **Rauch wird auf ein vorhandenes Feuer gelegt:** Sie haben gerade eine Explosion verursacht. Lesen Sie weiter, um herauszufinden, was dann passiert.

### Beispiele zum Ausbreiten des Feuers

- 1 Sie haben gewürfelt, um das Feuer auszubreiten. Das entsprechende Feld hat bereits ein Rauchsymbol. Drehen Sie das Rauchsymbol auf dem Feld auf Feuer um.
- 2 Im nächsten Spielzug würfeln Sie , um das Feuer auszubreiten. Das entsprechende Feld grenzt an ein Feld mit Feuer an. Legen Sie das Rauchsymbol auf und drehen Sie es sofort auf Feuer um.



### Explosionen

Wenn für die Feuerausbreitung ein Feld erwürfelt wird, das bereits ein Feuersymbol hat, kommt es zu einer Explosion. Explosionen können das Feuer sehr schnell ausbreiten, Wände oder Türen beschädigen, Feuerwehrleute zu Boden werfen und sogar Opfer töten.

Eine Explosion dehnt sich vom Explosionsfeld in alle vier Richtungen aus (nach oben, unten, links und rechts). Legen Sie ein Feuersymbol in jedes angrenzende freie Feld oder drehen Sie das Rauchsymbol auf Feuer um, wenn auf dem Feld bereits ein Rauchsymbol liegt, selbst wenn sich das Feld außerhalb des Gebäudes befindet. Legen Sie einen Schadenszähler auf jede Wand, die an das Explosionsfeld angrenzt. Entfernen Sie außerdem jedes Türsymbol, das an das Explosionsfeld angrenzt.

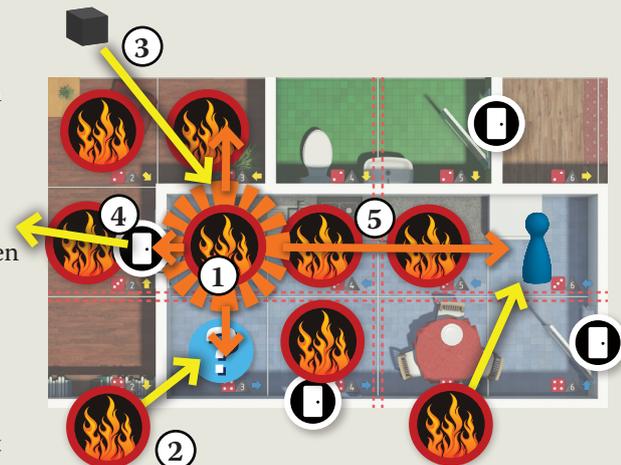
Wenn ein angrenzendes Feld in einer Richtung bereits ein Feuersymbol hat, wird eine Druckwelle ausgelöst. Die Druckwelle breitet sich in die entsprechende Richtung so weit aus, bis sie auf ein freies Feld, ein Feld mit Rauch, eine Wand oder eine geschlossene Tür trifft. Was danach passiert, hängt davon ab, auf was die Druckwelle zuerst trifft:

- **Freies Feld** – Legen Sie ein Feuersymbol auf das freie Feld, selbst wenn sich das Feld außerhalb des Gebäudes befindet.
- **Feld mit Rauch** – Drehen Sie das Rauchsymbol auf Feuer um.
- **Wand** – Legen Sie einen Schadenszähler auf die Wand. Wenn eine Wand bereits zwei Schadenszähler hat, gilt sie als zerstört und kann keine Druckwelle aufhalten.
- **Geschlossene Tür** – Entfernen Sie das Türsymbol vom Spielplan. Die Tür gilt als zerstört. Ein Durchgang ohne Türsymbol verhält sich wie eine zerstörte Wand. Legen Sie keine Schadenszähler auf die zerstörte Tür.

Eine Druckwelle breitet sich durch zerstörte Wände und geöffnete Türen aus. Wenn eine Druckwelle sich durch eine geöffnete Tür ausbreitet, gilt die Tür als zerstört. Entfernen Sie deshalb das Türsymbol vom Spielplan. Legen Sie keine Schadenszähler auf die zerstörte Tür.

### Beispiel einer Explosion

- 1 Sie haben gewürfelt, um das Feuer auszubreiten. Da auf diesem Feld bereits ein Feuersymbol liegt, kommt es zu einer Explosion. Die Explosion dehnt sich in alle vier Richtungen aus und wird folgendermaßen aufgehalten:
- 2 **Nach unten** – Legen Sie ein Feuersymbol auf das angrenzende freie Feld. Das Einsatzsymbol von diesem Feld wird entfernt und auf den Friedhof gelegt.
- 3 **Nach oben** – Das Feld wird oben von einer Wand begrenzt. Legen Sie einen Schadenszähler auf die Wand.
- 4 **Nach links** – Das Feld wird auf der linken Seite von einer geschlossenen Tür begrenzt. Entfernen Sie das Türsymbol vom Spielplan. Der Eingang verhält sich in der Folge wie eine zerstörte Wand.
- 5 **Nach rechts** – Das angrenzende Feld hat bereits ein Feuersymbol, deshalb entsteht eine Druckwelle. Die Druckwelle breitet sich über zwei Felder mit Feuer aus, bevor sie auf ein freies Feld trifft. Legen Sie ein Feuersymbol auf das freie Feld. Der Feuerwehrmann auf diesem Feld wird zu Boden geworfen.



## Weitere Auswirkungen

Wenn sich das Feuer ausgebreitet hat und die Explosionen abgehandelt wurden, müssen Sie schauen, welche Schäden entstanden sind. Es könnte sein, dass Felder mit Rauch zu Feldern mit Feuer werden, Feuerwehrleute zu Boden geworfen oder Opfer getötet werden.

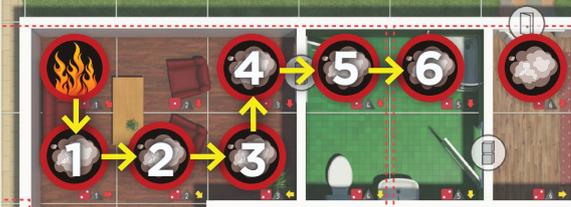
**Durchzündung:** Drehen Sie alle Rauchsymbole in an Feuer angrenzenden Feldern auf Feuer um. Wiederholen Sie diesen Schritt so oft wie nötig. Am Ende des Spielzugs darf kein Rauch in einem an Feuer angrenzenden Feld sein. Rauch neben Feuer = Feuer.

Alle Feuerwehrleute in einem Feld mit Feuer werden zu Boden geworfen. Lesen Sie weiter, um herauszufinden, was dann passiert.

Jedes Opfer und jedes Einsatzsymbol auf einem Feld mit Feuer wird entfernt und auf den Friedhof gelegt. Wenn das Einsatzsymbol noch nicht identifiziert wurde, drehen Sie es um und legen Sie es danach auf den Friedhof.

Entfernen Sie alle Feuersymbole außerhalb des Gebäudes.

## Beispiel für Durchzündung



Das Feuer in **1** entzündet den angrenzenden Rauch und löst eine Reihe von Durchzündungen aus, die das Feuer durch den Raum und die geöffnete Tür ausbreiten. Drehen Sie die 6 Rauchsymbole auf Feuer um.

Das siebte Rauchsymbol ist durch eine Wand vor Durchzündung geschützt und wird nicht umgedreht.

## Zu Boden werfen

Ein Feuerwehrmann wird zu Boden geworfen, wenn sich das Feuer durch eine Explosion oder durch Durchzündung auf sein Feld ausbreitet. Ein Feuerwehrmann, der zu Boden geworfen wurde, muss zum Rettungswagen, um sich zu erholen.

Wenn ein Feuerwehrmann zu Boden geworfen wird, stellen Sie ihn auf das nächste der vier Rettungswagenfelder außerhalb des Gebäudes. Wenn zwei Felder gleich weit entfernt sind, dürfen Sie eines davon auswählen.

Lassen Sie das Feuersymbol auf dem Feld.

Wenn der zu Boden geworfene Feuerwehrmann ein Opfer getragen hat, kommt das Opfer im Feuer um. Legen Sie das Opfersymbol auf den Friedhof neben den Spielplan.

## 3 Einsatzsymbole auffüllen

Bevor Ihr Spielzug zu Ende ist, müssen Sie alle Einsatzsymbole auffüllen, die zerstört wurden. Dabei kann es sich um Opfer handeln, die gerettet oder getötet wurden, und/oder um Fehlalarme, die identifiziert wurden.

Nach jedem Spielzug müssen sich insgesamt 3 Einsatzsymbole auf dem Spielplan befinden (innerhalb oder außerhalb des Gebäudes). Sind es weniger als drei, füllen Sie die Einsatzsymbole auf dem Spielplan auf. Dazu würfeln Sie und legen ein zufällig ausgewähltes Einsatzsymbol mit dem **?** nach oben auf das entsprechende Feld. Liegt auf diesem Feld ein Feuer- oder Rauchsymbol, entfernen Sie dieses Symbol, bevor Sie das Einsatzsymbol darauf legen. Wenn sich ein Feuerwehrmann auf diesem Feld befindet, drehen Sie das Einsatzsymbol sofort um. Wenn es sich um einen Fehlalarm handelt, dürfen Sie ihn sofort entfernen und erneut würfeln. Liegt bereits ein Einsatzsymbol auf dem Feld, würfeln Sie erneut.

## Ende des Spielzugs

Wenn alle Einsatzsymbole aufgefüllt wurden, ist Ihr Spielzug zu Ende. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist nun an der Reihe.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn das Gebäude einstürzt. Die Spieler haben gewonnen, wenn sie 7 Opfer gerettet haben, oder verloren, wenn 4 Opfer getötet wurden.

**Einsturz des Gebäudes** - Das Spiel endet sofort, wenn das Gebäude einstürzt. Das geschieht, wenn alle 24 Schadenszähler gelegt wurden. Alle verbleibenden Opfer- und Einsatzsymbole werden auf den Friedhof am Ende des Spielplans gelegt.

**Sieg** – Sie gewinnen das Spiel, wenn sieben Opfer gerettet wurden. Wenn Sie möchten, können Sie weiterspielen, um zu sehen, ob es Ihnen gelingt, alle zehn Opfer zu retten.

**Niederlage** – Sie verlieren das Spiel, wenn vier oder mehr Opfer getötet wurden.

## DAS SPIEL KANN BEGINNEN!

Hier hören die Regeln für Anfänger auf.

# REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Regeln für Fortgeschrittene bieten eine Reihe zusätzlicher Möglichkeiten: einen zufälligen Spielaufbau, verschiedene Schwierigkeitsgrade, Fahrzeuge, Fahrzeugaktionen, Feuerwehrleute mit Spezialkenntnissen, Gefahrstoffe und Brandherde. Zusätzlich sind die Regeln für weitere Auswirkungen und für das Auffüllen der Einsatzsymbole leicht verändert.

Die Regeln für Anfänger werden als bekannt vorausgesetzt. In den Regeln für Fortgeschrittene gibt es einige kleine Änderungen. Wird eine Regel allerdings nicht gesondert erwähnt, gilt dieselbe Regel wie für Anfänger. **Regeländerungen sind farblich hervorgehoben.**

## SPIELAUFBAU

1. Legen Sie den Spielplan so auf den Tisch, dass alle Spieler ihn gut erreichen können. *Wählen Sie eine beliebige Seite aus.*

2. Legen Sie die Türsymbole mit der geschlossenen Seite nach oben in jeden der Zimmertüren. 

3. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad

*(Rekrut ist vom Schwierigkeitsgrad ähnlich wie die Regeln für Anfänger, Veteran ist schwieriger und Held ist sehr schwierig):*

- Rekrut – 3 Explosionen zu Beginn, 3 Gefahrstoffe
- Veteran – 3 Explosionen zu Beginn, 4 Gefahrstoffe
- Held – 4 Explosionen zu Beginn, 4 Gefahrstoffe

Legen Sie die nicht benötigten Gefahrstoffsymbole in die Schachtel zurück.

4. Würfeln Sie für die erste Explosion mit dem schwarzen, achtseitigen Würfel. Legen Sie ein Feuer- und ein Brandherdsymbol in das entsprechende Feld: 1= , 2= , 3= , 4= , 5= , 6= , 7= , 8= . Handeln Sie anschließend die Explosion ab.

5. Würfeln Sie für die zweite Explosion mit beiden Würfeln. Liegt auf dem gewürfelten Feld bereits ein Feuersymbol, würfeln Sie erneut. Legen Sie ein Feuer- und ein Brandherdsymbol in das entsprechende Feld und dehnen Sie die Explosion aus.  

6. Drehen Sie für die dritte Explosion den schwarzen Würfel um (die Unterseite zeigt dann nach oben) und würfeln Sie mit dem roten. Liegt auf dem gewürfelten Feld bereits ein Feuersymbol, würfeln Sie nur mit dem roten Würfel erneut. Legen Sie ein Feuer- und ein Brandherdsymbol in das entsprechende Feld und dehnen Sie die Explosion aus.

7. Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad Held gewählt haben, würfeln Sie für die vierte Explosion mit beiden Würfeln. Liegt auf dem gewürfelten Feld bereits ein Feuersymbol, würfeln Sie erneut. Legen Sie ein Feuer- und ein Brandherdsymbol in das entsprechende Feld und dehnen Sie die Explosion aus.

8. Würfeln Sie, um die Felder für die Gefahrstoffsymbole zu bestimmen. Liegt auf dem gewürfelten Feld bereits ein Feuersymbol, würfeln Sie erneut. Anderenfalls legen Sie das Gefahrstoffsymbol auf das gewürfelte Feld. 

9. Entfernen Sie 2 Opfersymbole und 1 Fehlalarmsymbol. Legen Sie sie in die Schachtel zurück. Sie werden in diesem Spiel nicht verwendet. Drehen Sie die übrigen 10 Opfer- und 5 Fehlalarmsymbole um, sodass die Seite mit dem  nach oben zeigt. Mischen Sie die Symbole und würfeln Sie dreimal, um drei Felder zu bestimmen, auf die jeweils ein Symbol mit dem  nach oben gelegt wird. Liegt in einem gewürfelten Feld bereits ein Feuersymbol, würfeln Sie erneut.

10. Jeder Spieler nimmt einen Feuerwehrmann und eine entsprechende Karte in der Farbe seiner Wahl sowie eine Expertenkarte. Wenn alle Spieler einverstanden sind, kann ein Spieler auch mit mehr als einem Feuerwehrmann spielen. Legen Sie die übrigen Feuerwehrleute sowie die Experten- und Spielerkarten in die Schachtel zurück.

11. Würfeln Sie für die Brandherde. Liegt bereits ein Brandherdsymbol auf dem Feld, würfeln Sie erneut. Andernfalls legen Sie ein Brandherdsymbol in das gewürfelte Feld.

- 3 zusätzliche Brandherde, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad Veteran oder Held verwenden
- 2 zusätzliche Brandherde, wenn Sie mit 3 Feuerwehrleuten spielen bzw. 3 zusätzliche Brandherde, wenn Sie mit mindestens 4 Feuerwehrleuten spielen

Legen Sie 6 (12, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad Held verwenden) der übrigen Brandherdsymbole auf die kleinen gelben Kreise auf dem Spielplan, um sie später verwenden zu können. Legen Sie die restlichen Brandherdsymbole in die Schachtel zurück.

12. Legen Sie die übrigen Schadenszähler, Einsatzsymbole, Heilungssymbole, Aktionspunkte und Gefahrensymbole neben den Spielplan, wo alle Spieler sie gut erreichen können.     

13. Jeder Spieler stellt seinen Feuerwehrmann auf ein Feld außerhalb des Gebäudes. 

14. Entscheiden Sie als Gruppe, wo der Rettungswagen und das Löschfahrzeug hingestellt werden. Legen Sie die übrige Karte in die Schachtel zurück.

15. Sie können selbst entscheiden, welcher Spieler beginnt. Wenn Sie sich nicht einigen können, beginnt der jüngste Spieler.

In den Regeln für Fortgeschrittene werden zwei Fahrzeuge eingeführt, das Löschfahrzeug und der Rettungswagen. Jedes Fahrzeug wird durch eine Karte symbolisiert, die auf einen der 4 Parkplätze außerhalb des Gebäudes gelegt wird. Fahrzeuge können von den Feuerwehrleuten gefahren werden, allerdings immer nur zwischen ihren jeweiligen Parkplätzen. Wenn sich die Fahrzeuge auf einem der Parkplätze befinden, können die Feuerwehrleute zusätzliche Aktionen ausführen. *Hinweis: Jedes Fahrzeug steht auf zwei Feldern.*

Das Retten von Opfern ist in den Regeln für Anfänger recht einfach: Sie müssen sie lediglich nach draußen tragen.

In den Regeln für Fortgeschrittene müssen die Opfer zum Rettungswagen gebracht werden (oder der Rettungswagen zum Opfer).

## 1 Aktionen ausführen - Fahrzeugaktionen

**Fahren:** – Verwenden Sie das Löschfahrzeug oder den Rettungswagen, um sich schnell um das Gebäude zu bewegen.

Fahrzeug fahren: 2 AP

Feuerwehrleute können das Löschfahrzeug nur fahren, wenn sie sich auf demselben Feld befinden wie das Fahrzeug. Über ihre Funkgeräte können die Feuerwehrleute den Rettungswagen bestellen, d.h. ein Feuerwehrmann kann den Rettungswagen „fahren“, ohne dass er sich auf demselben Feld befindet. Der Feuerwehrmann, der das Löschfahrzeug fährt, muss mit dem Fahrzeug mitfahren. Beim Rettungswagen ist das Mitfahren optional.

Fahrzeuge können in jede Richtung (im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn) um das Gebäude gefahren werden. Fahrzeuge müssen immer auf ihren jeweiligen Parkplätzen losfahren oder anhalten. Um ein Fahrzeug auf den Parkplatz auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans zu fahren, muss die Fahraktion zweimal ausgeführt werden.

Feuerwehrleute, die sich auf demselben Feld befinden wie ein Fahrzeug, das gerade gefahren wird, können für 0AP mitfahren. Das Mitfahren ist nicht verpflichtend und es kann jeweils eine beliebige Anzahl an Feuerwehrleuten mitfahren. Wenn sie mitgefahren sind, können die Feuerwehrleute an jedem der angefahrenen Parkplätze wieder aussteigen.

Wird der Rettungswagen auf ein Feld gefahren, auf dem sich ein Opfer befindet, wird das Opfer für 0 AP gerettet.

Hinweis: Es muss ein Parkplatzfeld des Rettungswagens sein.

**Löschmonitor einsetzen** – Verwenden Sie den auf dem Löschfahrzeug montierten Wasserwerfer, um Feuer schnell zu löschen.

Löschmonitor auf dem Löschfahrzeug einsetzen: 4 AP

Mit dem Löschmonitor können große Feuermassen auf einmal gelöscht werden. Der Löschmonitor zielt auf einen der Quadranten des Spielplans. Die Quadranten sind mit einer rot gestrichelten Linie auf dem Spielplan eingezeichnet.

Feuerwehrleute können den Löschmonitor nur einsetzen, wenn sie sich auf demselben Feld wie das Löschfahrzeug befinden.

Der Löschmonitor kann nur in dem Quadranten eingesetzt werden, der an den aktuellen Parkplatz des Löschfahrzeugs angrenzt.

Der Löschmonitor kann nur in einem Quadranten eingesetzt werden, in dem sich kein Feuerwehrmann befindet.

Würfeln Sie, um das Zielfeld für den Löschmonitor zu bestimmen. Wenn Sie Zahlen würfeln, die nicht im Zielquadranten liegen, drehen Sie die entsprechenden Würfel einfach auf die Rückseite um.

Der Einsatz des Löschmonitors löscht jeden Rauch und jedes Feuer sowohl im Zielfeld als auch in jedem angrenzenden Feld vollständig. Die angrenzenden Felder können auch außerhalb des Quadranten liegen; Wände und Türen verhindern allerdings das Überfließen in angrenzende Felder. Das Wasser des Löschmonitors hat keine Auswirkungen auf Feuerwehrleute, Einsatzsymbole, Opfer oder Gefahrstoffe.

### Beispiel für einen Löschmonitoreinsatz

Der Feuerwehrmann auf der rechten Seite des Spielplans möchte den Löschmonitor in Quadrant IV einsetzen. Er würfelt  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$ , was nicht in Quadrant IV liegt und muss deshalb die  $\color{red}\square$  auf die  $\color{red}\square$  umdrehen. Das angepasste Zielfeld ist also  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$

- ① Löschen Sie das Feuer in Feld  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$  und Feld  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$ . Entfernen Sie diese beiden Feuersymbole.
- ② Die Wassermassen, die auf die angrenzenden Felder gelangen, haben keine Auswirkungen auf das Einsatzsymbol auf Feld  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$ .
- ③ Keine Auswirkung. Die Wand verhindert, dass die Wassermassen  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$  oder  $\color{red}\square$  $\blacktriangle$  erreichen.



# EXPERTEN

In den Regeln für Fortgeschrittene werden zusätzlich Feuerwehrleute mit besonderen Fähigkeiten eingeführt. Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler eine Expertenkarte aus. Jeder Experte hat Fähigkeiten, durch die er für bestimmte Situationen besonders geeignet ist. Dies fördert den kooperativen Ansatz des Spiels, da es dadurch äußerst lohnend ist, im Team zu spielen. Sie können die Experten entweder auswählen oder zufällig verteilen. Nachfolgend sind die besonderen Fähigkeiten und die spezifischen Aktionen für jeden der Experten im Spiel aufgeführt.

## Sanitäter

4 AP je Spielzug

**Behandeln:** Opfer transportfähig machen: 1 AP  
Legen Sie unter das behandelte Opfer ein Heilungssymbol, um die Änderung des Gesundheitszustands anzuzeigen.

Ein behandeltes Opfer kann von einem Feuerwehrmann mitgenommen werden, ohne dass es getragen werden muss. Wenn Sie Ihren Feuerwehrmann mit einem behandelten Opfer bewegen, kostet das keine zusätzlichen AP. Ein Feuerwehrmann kann allerdings nur ein behandeltes Opfer mitnehmen. Er kann ein Opfer tragen und ein behandeltes Opfer ohne zusätzliche Kosten mitnehmen - es kostet dasselbe, als würde er nur ein Opfer tragen (2 AP). Ein behandeltes Opfer darf aber immer noch nicht auf oder über ein Feld mit Feuersymbol bewegt werden. Der Sanitäter muss die doppelte Anzahl an AP zahlen, um Feuer oder Rauch zu löschen.



## Druckluftschäumexperte

3 AP plus 3 AP zum Feuerlöschen je Spielzug.  
*Die AP zum Feuerlöschen können nicht aufgespart werden.*



## Gefahrstoffexperte

4 AP je Spielzug

**Entsorgen:** Gefahrstoff aus dem Feld des Feuerwehrmanns entfernen und auf den Platz für Gerettete legen: 2 AP



## Alleskönner

5 AP je Spielzug

Keine besonderen Fähigkeiten oder Aktionen



## Einsatzleiter

4 AP plus 2 Befehls-AP je Spielzug

Der Einsatzleiter kann seine AP dazu verwenden, um beliebigen anderen Feuerwehrleuten zu befehlen, sich an seiner Stelle und während seines Spielzugs fortzubewegen oder Türen zu öffnen oder zu schließen. Die befehligten Feuerwehrleute können Opfer oder Gefahrstoffe tragen oder behandelte Opfer mitnehmen. Der Einsatzleiter muss die Anzahl an AP für diese Aktionen bezahlen, die ein Feuerwehrmann normalerweise dafür bezahlen muss.

Die freien Befehls-AP dürfen nicht aufgespart werden.

*Der Einsatzleiter darf pro Spielzug nicht mehr als 1 AP für den Druckluftschäumexperten ausgeben.*



## Rettungsexperte

4 AP plus 3 Bewegungs-AP je Spielzug

**Einschlagen:** 1 AP

Der Rettungsexperte muss die doppelte Anzahl an AP zahlen, um Feuer oder Rauch zu löschen.

*Die freien Bewegungsaktionspunkte können nicht aufgespart werden.*



## Feuerwehrmann mit Wärmebildkamera

4 AP je Spielzug

**Identifizieren:** Drehen Sie ein beliebiges Einsatzsymbol auf dem Spielplan um: 1 AP



## Maschinist

4 AP je Spielzug

**Löschmonitor einsetzen:** 2 AP

Wenn der Maschinist den Löschmonitor bedient, darf er mit einem oder mit beiden Würfeln erneut würfeln. Wenn er mit einem Würfel erneut gewürfelt hat, kann er sich entscheiden, ob er mit dem anderen Würfel nochmal würfelt. Er darf allerdings mit jedem Würfel nur einmal neu würfeln. Der zweite Wurf ersetzt immer den ersten Wurf, selbst wenn der erste Wurf besser war.



# 1 Aktionen ausführen – Mannschaftstausch

**Mannschaftstausch** – Mannschaft während des Spiels austauschen

Mannschaftstausch: 2 AP

Spieler können ihre Expertenkarte mit einer beliebigen Expertenkarte tauschen, die noch nicht im Spiel ist. Der Feuerwehrmann des Spielers erhält von nun an die AP (abzüglich der 2 AP für den Mannschaftstausch in dem Zug, in dem der Tausch stattfindet) und die speziellen Fähigkeiten des neu ausgewählten Experten. Die Mannschaftstausch-Aktion kann nur als erste Aktion in einem Zug ausgeführt werden. Der Feuerwehrmann, der abgelöst werden soll, muss seinen Zug im gleichen Feld wie das Löschfahrzeug beginnen.

## 2 Feuer ausbreiten

### Gefahrstoffe

In den Regeln für Fortgeschrittene werden Gefahrstoffe eingeführt. Das sind falsch aufbewahrte brennbare Materialien, die eine Explosion verursachen können.

Wenn Sie alle von Durchzündung betroffenen Rauchsymbole auf Feuer umgedreht haben, überprüfen Sie die Gefahrstoffsymbole. Jedes Gefahrstoffsymbol auf einem Feld mit einem Feuersymbol löst eine Explosion aus. In einer Phase können mehrere Explosionen durch verschiedene Gefahrstoffsymbole ausgelöst werden. In dem Fall können Sie frei wählen, welche Explosion Sie zuerst abhandeln möchten. Entfernen Sie anschließend das Gefahrstoffsymbol und legen Sie stattdessen ein Brandherdsymbol auf das entsprechende Feld.

Gefahrstoffe können mit denselben Kosten und Einschränkungen wie Opfer weggetragen werden (2 AP zum Tragen, es kann nur ein Gefahrenstoff auf einmal getragen werden und er darf nicht auf oder durch ein Feld mit Feuer getragen werden). Gefahrstoffe können entsorgt werden, wenn sie aus dem Gebäude getragen werden. Entsorgte Gefahrstoffe werden auf den Platz für Gerettete gelegt.

### Brandherde und Auflodern

Echte Feuer lassen sich umso schwerer bekämpfen, je länger sie andauern. Das gesamte Gebäude heizt sich auf und brennbare Materialien kommen ihrem Brennpunkt immer näher. In den Regeln für Fortgeschrittene werden Brandherde und Auflodern eingeführt, um diesen Vorgang zu simulieren.

Wenn Sie beim Ausbreiten des Feuers ein Feld würfeln, auf dem ein Brandherdsymbol liegt, lodert das Feuer auf. Das bedeutet, dass Sie dann ein weiteres Mal zum Ausbreiten des Feuers würfeln müssen, weil sich das Feuer schneller im Gebäude ausbreitet. Die maximale Anzahl an Würfeln zum Ausbreiten des Feuers ist nicht begrenzt. Jedes Mal, wenn auf dem gewürfelten Feld ein Brandherdsymbol liegt, müssen Sie ein weiteres Mal würfeln.

Wenn sie beim Auflodern schließlich ein Feld erwürfeln, das kein Brandherd ist, handeln Sie die Feuerausbreitung auf diesem Feld normal ab und legen Sie anschließend ein Brandherdsymbol auf dieses Feld. Auflodern erhöht also die Zahl der Brandherde und macht so ein Auflodern in den folgenden Spielzügen wahrscheinlicher.

### Zu Boden werfen

Wenn ein Feuerwehrmann zu Boden geworfen wurde, wird er auf eines der beiden Felder gestellt, auf denen der Rettungswagen gerade steht.

### Reihenfolge zum Abhandeln der Ausbreitung des Feuers

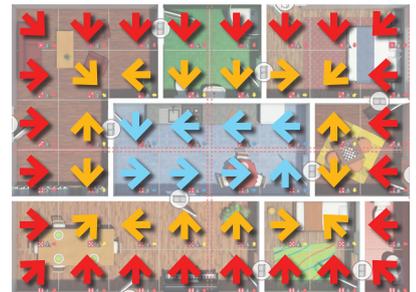
In den Regeln für Fortgeschrittene besteht die Phase zum Ausbreiten des Feuers aus verschiedenen Schritten. Führen Sie die Schritte in der folgenden Reihenfolge aus:

1. Würfeln Sie zum Ausbreiten des Feuers und folgen Sie der Anleitung zum Ausbreiten des Feuers.
2. Handeln Sie jede Explosion ab.
3. Handeln Sie jede Durchzündung ab.
4. Handeln Sie jede Gefahrstoffexplosion ab.
  - Wenn es eine Gefahrstoffexplosion gab, legen Sie ein Brandherdsymbol auf das Feld mit dem Gefahrstoff.
5. Handeln Sie jedes Auflodern ab (beginnen Sie wieder bei Schritt 1, wenn das Feuer im letzten Wurf aufgelodert ist).
  - Wenn es ein Auflodern gab, legen Sie ein Brandherdsymbol auf das letzte gewürfelte Feld.
6. Stellen Sie umgeworfene Feuerwehrleute auf einen der Plätze mit dem Rettungswagen und entfernen Sie zerstörte Einsatzsymbole und getötete Opfer.

## 3 Einsatzsymbole auffüllen

In den Regeln für Fortgeschrittene darf ein Einsatzsymbol nur auf ein leeres Feld ohne Gefahrensymbole (Feuer oder Rauch), ohne Feuerwehrmann und ohne weiteres Einsatzsymbol gelegt werden.

Wenn auf das gewürfelte Feld also kein Einsatzsymbol gelegt werden darf, müssen Sie das nebenstehende Diagramm verwenden, um das Einsatzsymbol anderweitig abzulegen. Starten Sie dazu im gewürfelten Feld und folgen Sie dem mit Pfeilen angezeigten Weg, bis Sie ein freies Feld erreichen. Diese Pfeile sind auch auf dem Spielplan abgedruckt, sodass Sie ihnen während des Spiels einfach folgen können. Wenn es auf dem gesamten Pfad keine entsprechenden freien Felder gibt, würfeln Sie erneut.



*DAS SPIEL KANN BEGINNEN!*

### MITWIRKENDE

**Autor:** Kevin Lanzing

**Illustration:** Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

**Spieltester:** Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkel, 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.