

Flash Point (Flammendes Inferno) - KSR (Seite 1 von 2)

Es wird hier die Einsteigerversion beschrieben. FWM = Feuerwehrmann

⇒ Im Uhrzeigersinn führen alle Spieler ihre Spielzüge durch, bis das Spiel zu Ende ist. Jeder Spieler hat in seinem Zug 3 Phasen abzuhandeln.

1 - Aktionen ausführen:

- ◆ 4 AP (Aktions-Punkte) stehen zur Verfügung.
- ◆ Man kann in beliebiger Reihenfolge - ggf. auch mehrmals dieselbe - Aktion ausführen.
- ◆ Nicht verbrauchte AP kann man aufsparen (Aktionsmarker nehmen).
Max. 4 AP dürfen in den Folgezug mitgenommen werden.

BEWEGEN:

- ◆ nicht diagonal
- ◆ Eigenen FWM auf ein freies* Feld oder ein Feld mit Rauch ziehen 1 AP
- ◆ Eigenen FWM auf ein Feld mit Feuer ziehen 2 AP
- ◆ Eine Person auf ein freies Feld oder ein Feld mit Rauch tragen 2 AP



FWM darf seinen Zug nicht auf Feld mit Feuer beenden.

- ◆ FWM auf "?" gezogen = diesen Marker umdrehen. Folge:
 - a) Fehlalarm - Es ist keine Person auf Marker abgebildet. Marker auf Ablage für Gerettete legen.
 - b) Person ist abgebildet.
Der FWM kann insgesamt 1 Person tragen, darf aber kein Feld mit Feuer begehen.
Wurde eine Person aus dem Gebäude getragen, ist sie gerettet. Marker auf Ablage für Gerettete legen.
Der FWM kann seinen Spielzug fortsetzen.

TÜR ÖFFNEN SCHLIESSEN:

- ◆ Türmarker neben eigenem Feld umdrehen (= öffnen oder schließen) 1 AP

FEUER LOESCHEN:

- Auf eigenem / angrenzendem Feld ...
- ◆ 1 Rauchmarker entfernen 1 AP
 - ◆ 1 Feuermarker auf Rauchseite drehen 1 AP
 - ◆ 1 Feuermarker entfernen 2 AP

EINE WAND EINSCHLAGEN:

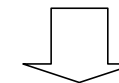
- ◆ 1 Schadenszähler auf einen Wandabschnitt neben eigenem Feld legen. 2 AP
Wenn 2 Schadenszähler dort = Wand ist zerstört.



Wurde der letzte Schadenszähler gelegt, stürzt das Gebäude sofort ein. **Das Spiel endet sofort.**

2a - Feuer ausbreiten:

- ◆ Nach seinen Aktionen würfelt man beide Würfeln.
Ziel = Schnittpunkt beider Augenzahlen.
1 Rauch-Marker auf Zielfeld legen und nun HANDELN:
 - ⇒ Wenn 2. Rauch-Marker dort, 1 Marker entfernen, der andere = Feuer.
 - ⇒ Wenn Rauch-Marker an Feld mit Feuer angrenzt = Rauch wird Feuer.
 - ⇒ Rauch-Marker wurde auf Feuer gelegt = **Explosion**



- ◆ Die Explosion dehnt sich vom Explosions-Feld in 4 Richtungen aus.
- ◆ Was dann passiert, hängt vom betroffenen Feld ab:

| | |
|-------------------|--|
| Freies Feld: | 1 Feuermarker dort hinlegen (immer). |
| Feld mit Rauch: | Der Rauch-Marker wird auf Feuer gedreht. |
| Wand: | 1 Schadenszähler auf Wandabschnitt legen. |
| Geschlossene Tür: | Tür-Marker entfernen. Danach sieht man dort einen Schadenszähler. |



Besitzt das dem Explosions-Feld angrenzende Feld schon Feuer, entsteht eine **Druckwelle**.



- ◆ Diese setzt sich in der vorgegebenen Richtung fort, bis sie auf ein freies Feld / ein Feld mit Rauch / eine Wand / geschlossene Tür trifft.
- ◆ Offene Türen werden dadurch zerstört = Tür-Marker entfernen.
- ◆ Nun sind erneut die Folgen wie bei Explosionen zu beachten.

*frei = ohne Rauch-/Feuermarker. FWMs/Einsatzmarker dürfen dort liegen.

2b - Weitere Auswirkungen:

- ◆ Alle Rauch-Marker auf Feuer drehen, wenn an Feuer-Feldern angrenzend.
- ◆ Jede Person / Einsatz-Marker auf Feld mit Feuer = auf Opfer-Ablage legen.
- ◆ Alle FWM auf Feuer-Feld = auf nächstes Rettungswagen-Feld stellen.
Hat ein FWM dabei eine Person getragen = Person auf Opfer-Ablage legen.
- ◆ Alle Feuer-Marker ausserhalb des Gebäudes entfernen.

3 - Einsatz-Marker auffüllen:



- ◆ Es müssen nun wieder 3 Einsatz-Marker auf dem Spielplan liegen.
Fehlen welche, würfelt man neue ins Spiel ein ("?" muss oben liegen).
- ◆ Liegt auf dem Ziel aber ein Feuer-/Rauch-Marker, entfernt man diesen.
- ◆ Liegt auf dem Ziel ein FWM, wird der Einsatz-Marker sofort umgedreht.
Fehlalarm = Marker entfernen und neu würfeln, bis Feld ohne Marker ist.

Spielende: *Alle Spieler gewinnen oder verlieren gemeinsam.*

GEWONNEN = sobald 7 Personen gerettet sind

VERLOREN = sobald 4 Personen getötet wurden bzw. Gebäude stürzt ein

Gebäude-Einsturz: sobald alle 24 Schadenszähler gelegt wurden