

# Flash Point: Fire Rescue

## Stadtgebäude

Autor: Kevin Lanzing, Übersetzung: Lutz Pietschker  
Copyright: Indie Boards and Cards, USA

### Erweiterung

Nur zusammen mit Flash Point: Fire Rescue spielbar

Inhalt: Doppelseitiges Spielbrett, Expertenkarte, Erweiterungsregeln

**Stadtgebäude** ist eine spannende Erweiterung für Flash Point: Fire Rescue. In dieser Erweiterung sind zwei neue Spielpläne enthalten, die städtische Gebäude darstellen, sowie ein neuer Feuerwehrexperte und schließlich dieses Regelheft, das die neuen Elemente erklärt und auch noch ein paar optionale Regeln für das Spiel enthält.

Die Erweiterung kann nicht ohne das Basisspiel Flash Point: Fire Rescue gespielt werden.

Diese Regeln erweitern die Grundregeln. Im Fall von Widersprüchen haben die Regeln aus dieser Erweiterung Vorrang.

*Anmerkung: Diese Übersetzung enthält bereits einige Regelklärungen, die im Original fehlen.*

### Experte: Baustatiker

#### Baustatiker

4 AP je Spielzug

#### Räumen: 1 AP

Lege einen Brandherd aus dem Feld, auf dem der Statiker steht, auf die kleinen gelben Punkte auf dem Spielplan zurück. Dieser Brandherd kann wieder in das Spiel zurück kommen.

#### Abstützen: 2 AP

Lege einen Schadenszähler von einem Wandsegment, das an das Feld des Statikers angrenzt, zurück in den Vorrat. Dieser Schadenszähler kann wieder in das Spiel zurück kommen.

Um zu räumen oder abzustützen, müssen das Feld des Statikers **und alle angrenzenden** Felder frei von Feuer sein.

***Der Baustatiker kann weder Rauch noch Feuer löschen.***

### Spielplan – Städtisches Reihenhaus

Diese Spielplan zeigt ein Doppelapartment in einem Reihenhaus aus rotbraunem Sandstein, ein Haustyp, der in den USA unter dem Namen „brownstone building“ bekannt

ist. Das Besondere an diesem Gebäudeplan sind die eingeschränkten Zugangswege und das Problem, die Feuerwehrleute zwischen den beiden Apartments zu koordinieren.

### **Spezielle Regeln für diesen Spielplan:**

An dieses Gebäude grenzen links und rechts ähnliche Gebäude. Die Fahrzeuge können sich für 4 AP von einer Gebäudeseite auf die andere bewegen (sie fahren „um den Block“).

Die Feuerwehrleute können sich nicht in die abgedunkelten Bereiche des Spielplans bewegen.

Die Wände zum Nachbarhaus (im Bild mit schwarzen Linien markiert) werden wie Innenwände behandelt. Sie erhalten ganz normal Schadenszähler, aber selbst wenn sie zerstört sind, können sich die Feuerwehrleute nicht hindurch bewegen.

*Bildunterschrift (2x): Die Feuerwehrleute können diese Felder nicht betreten.*

## **Spielplan – Hochhaus**

Der Spielplan „Hochhaus“ stellt ein Bürohochhaus dar, das einige ganz besondere Eigenarten und Herausforderungen bietet. Das Gebäude ist nur über den feuersicheren Aufzug und über die Drehleiter des Einsatzfahrzeugs erreichbar. Im folgenden werden einige Regeln beschrieben, die nur für diesen Spielplan gelten.

Die beiden Aufzüge sind spezielle Felder. Ein Aufzug mit geschlossener Tür ist in der Eingangshalle im Erdgeschoss. Ein Aufzug mit offener Tür befindet sich in der abgebildeten Etage. Öffnen und Schließen der Aufzugstüren bewegt also gleichzeitig die Aufzüge zwischen den Etagen.

*Anmerkung: Das Thema „Aufzugsbenutzung bei Feuer“ ist umstritten. Die meisten Aufzüge sollten bei Feuer auf keinen Fall benutzt werden und werden dann auch automatisch abgeschaltet. Einige Aufzüge haben eine Feuerwehrschtaltung, die es der Feuerwehr erlaubt, diesen Aufzug auch bei Feuer per Handsteuerung weiter zu benutzen. In letzter Zeit werden weltweit zunehmend auch feuersichere Aufzüge installiert, wie z.B. im Hotel Stratosphere in Las Vegas und im International Commerce Centre in Hongkong. Solche Aufzüge sind durch modernste Technik und Baustoffe sicher genug, um bei Feuer einen schnellen Fluchtweg aus sehr hohen Gebäuden zu bieten. (Anmerkung des Übersetzters: Die Aufzüge auf dem Spielplan könnten nie und nimmer die Zulassung als Feuerwehraufzug erhalten, aber denken Sie daran... es ist ein Spiel!) Während sich die Technik weiterentwickelt, lautet heute aber der beste Ratschlag noch: **Wenn es brennt, benutzen Sie nie den Aufzug!***

*Bildbeschriftungen:*

- (Links) Leichte Wand: Leichte Wände (hellblau) gelten schon mit einem Schadenszähler als zerstört.
- (Rechts oben) Stark armierte Wand: Solche Wände (schwarz) können nicht beschädigt oder gar zerstört werden. Setzen Sie keine Schadenszähler auf diese Wände.
- (Rechts unten) Aufzugsfelder

## Hochhaus-Spielaufbau

Hinweis: Auf diesem Spielplan wird der Rettungswagen nicht benutzt. Das Löschfahrzeug wird als Drehleiter benutzt, behält aber auch seine sonstigen Funktionen (Wasserwerfer, Mannschaftstausch, Transport).

Platzierung der Explosionen zu Beginn: Das Feld für die erste Explosion liegt immer in Spalte 2 des schwarzen, 8-seitigen Würfels; würfeln Sie nur mit dem roten, 6-seitigen Würfel, um die Reihe festzulegen. Das Feld für die zweite Explosion liegt immer in Spalte 7 des schwarzen Würfels; würfeln Sie nur mit dem roten Würfel, um die Reihe festzulegen. Das Feld für die dritte Explosion liegt immer in Reihe 5 des roten Würfels; würfeln Sie nur mit dem schwarzen Würfel, um die Spalte festzulegen. Für den Schwierigkeitsgrad „Held“ liegt das Feld für die vierte Explosion immer in Reihe 1 des roten Würfels; würfeln Sie nur mit dem schwarzen Würfel, um die Spalte festzulegen.

Gefahrstoffe, Opfersymbole und Brandherde werden nie auf Aufzugsfelder gelegt; sollten Sie dafür ein Aufzugsfeld erwürfeln, würfeln Sie erneut.

Die Spieler setzen die Feuerwehrleute wahlweise auf ein beliebiges Feld außerhalb des Gebäudes oder auf ein Aufzugsfeld ihrer Wahl.

Hinweis: Bei Spielbeginn sind beide Aufzüge im Erdgeschoss (Aufzugstüren sind geschlossen, wie alle anderen Türen).

### 1. Hochhausaktionen

**Auf eine Leiter steigen:** 2 AP; 4 AP, wenn ein Opfer oder Gefahrgut getragen werden

Um die Drehleiter zu benutzen, muss das Fahrzeug auf derselben Seite des Gebäudes sein wie der Feuerwehrmann. Vom Gebäude aus kann man die Leiter nur durch einen zerstörten Wandabschnitt hindurch betreten. Wenn ein Feuerwehrmann die Leiter hinabsteigt (aus dem Gebäude hinaus), kommt er auf einem der beiden Fahrzeugfelder an. Heraufsteigen (in das Gebäude herein) kann er ebenfalls nur von einem dieser Felder, und er kommt immer auf einem Feld an, das benachbart zu einem Straßefeld der Gebäudeseite ist, auf der das Fahrzeug steht.

Anmerkung: Dieses Gebäudefeld muss nicht unbedingt an den Parkplatz angrenzen, die Leiter hat eine seitliche Ausladung.

**Bewegung zwischen Eingangshalle und Ausgängen:** 2 AP

Feuerwehrleute können sich mit dieser speziellen Bewegungsaktion von der Eingangshalle (Aufzugsfeld mit geschlossener Tür) zu einem Fahrzeug-Parkplatzfeld bewegen oder umgekehrt. Dazu muss das Fahrzeug nicht unbedingt auf diesem Parkplatz stehen.

**Aufzugstür öffnen oder schließen:** 2 AP (das schließt die Zeit ein, die der Aufzug für die Bewegung zwischen den Stockwerken benötigt)

Opfer gelten sofort als gerettet, wenn sie über die Leiter auf die Straße getragen oder in die Eingangshalle gebracht wurden (d.h. auf einem Aufzugsfeld mit geschlossener Tür sind). Es ist nicht nötig, sie von der Eingangshalle auf ein Parkplatzfeld oder zum Fahrzeug zu bringen.

## 2. Feuerausbreitung im Hochhaus

Rauch kann nicht auf Aufzugsfelder platziert werden. Würfeln Sie erneut, wenn das erwürfelte Zielfeld ein Aufzugsfeld ist.

Wenn eine Aufzugstür durch eine Explosion zerstört wurde, ist dieser Aufzug unbrauchbar und kann bis zum Ende des Spiels nicht mehr benutzt werden. Legen Sie zwei Feuersymbole auf dieses Feld; sie dienen nur zur Erinnerung und können nicht gelöscht oder anderweitig entfernt werden. Feuerwehrleute, die im Augenblick der Zerstörung in der Eingangshalle sind, werden augenblicklich auf eines der beiden momentanen Parkplatzfelder des Löschfahrzeuges gestellt. Feuerwehrleute, die bei offener Tür im Aufzug waren, können den Aufzug normal in das Gebäude hinein verlassen.

Feuerwehrleute, die durch Feuer zu Boden geworfen werden, werden sofort auf eines der beiden momentanen Parkplatzfelder des Löschfahrzeuges gestellt.

## 3. Einsatzsymbole im Hochhaus auffüllen

Opfersymbole können nicht auf Aufzugsfelder platziert werden. Würfeln Sie erneut, wenn das erwürfelte Zielfeld ein Aufzugsfeld ist.

## Szenarien

Szenarien sind optionale Variantenregeln für Flash Point: Fire Rescue. Sie können mehr als eine Szenarioregel gleichzeitig anwenden. Die meisten Szenarien können Sie mit nur den Fortgeschrittenenregeln, aber auf jedem Spielplan benutzen.

### Die einsame Löschgruppe

Ihre freiwilligen Feuerwehrleute müssen schnell reagieren und können nicht auf Verstärkung warten.

- Anfangsaufstellung: Wählen Sie die Expertenkarten zufällig.
- Während des gesamten Spieles ist kein Mannschaftstausch möglich.

### Verborgene Gefahren

Man weiß nie, was unter einem „?“ lauert.

- Anfangsaufstellung: Platzieren Sie keine Gefahrstoffsymbole.
- Falscher Alarm: Wenn sich ein Opfersymbol als falscher Alarm herausstellt, legen Sie ein Gefahrstoffsymbol auf das Feld. Wenn der Gefahrstoff während der Feuerausbreitung entdeckt wurde, explodiert er sofort.

### Fasst den Brandstifter!

Dieses Feuer war kein Unfall. Sie müssen Beweise sammeln, um den Täter dingfest zu machen.

- Anfangsaufstellung: Platzieren Sie 6 Gefahrstoffsymbole.
- Beweise: Um zu gewinnen, müssen die Spieler nicht nur mindestens 7 Opfer retten, sondern auch mindestens 3 Gefahrstoffe aus dem Gebäude hinaus tragen.

### Murphys Gesetz schlägt zu

Eine gebrochene Wasserleitung behindert die Löscharbeiten.

- Der Löschmonitor (Wasserwerfer) ist in diesem Spiel nicht verfügbar.

### **Ein Held, wie er sein sollte**

Sie denken, Sie sind ein ganzer Kerl? Dann versuchen Sie mal, den Schwierigkeitsgrad „Held“ nach den Regeln zu gewinnen, die ursprünglich vorgesehen waren.

- Anfangsaufstellung: Nachdem Sie die Brandherde entsprechend den Fortgeschrittenenregeln platziert haben, platzieren Sie weitere drei Brandherde an zufällig erwürfelten Stellen. Außerdem können in diesem Spiel alle weiteren Brandherdsymbole zum Einsatz kommen.

### **Freunde in der Not**

Wenn Sie zu Boden geworfen wurden, müssen Ihre Kameraden Sie zum Rettungswagen bringen.

- Wenn ein Feuerwehrmann zu Boden geworfen wurde, wird er flach in das Feld gelegt und verhält sich ab sofort wie ein Opfer. Allerdings kommt er nicht um, wenn sein Feld in Flammen steht.
- Der Spieler, der diesen Feuerwehrmann führt, nimmt weiter am Spiel teil. Er kann aber in seinem Zug keine Aktionen ausführen, sondern nur die Feuerausbreitung und das Auffüllen der Opfersymbole erledigen, bis der Feuerwehrmann entweder vom Sanitäter behandelt wurde oder zu einem Rettungswagen-Parkplatz (Familienspiel) bzw. zum Rettungswagen (Fortgeschrittenenregel) getragen wurde.
- Der Sanitäter stellt den Feuerwehrmann durch die Behandlung sofort wieder vollständig her, aber während der Behandlung darf kein Feuer in dem Feld sein.

### **Der heißere Brandherd**

Diesmal ist es nicht einfach eine weitere Feuerausbreitung...

- Wenn auf dem Zielfeld für die Feuerausbreitung ein Brandherd ist, wird sofort Feuer statt Rauch platziert.

### **Rettet das Gebäude!**

Das Gebäude ist verlassen; der Befehl lautet daher, kein Risiko einzugehen.

- Anfangsaufstellung: Keine Opfer oder Gefahrstoffe, aber 18 Brandherde (24, falls Sie „Held“ spielen wollen). Die übrigen Brandherde werden nicht benötigt.
- Aufflodern wird normal abgehandelt, am Ende wird aber kein neuer Brandherd platziert.
- Geräumte Brandherde kommen nicht zurück ins Spiel.
- Die Spieler gewinnen, wenn alle Brandherde geräumt sind (Spezialaktion des Baustatikers). Die Spieler verlieren, wenn das Gebäude zusammenbricht oder wenn ein Feuerwehrmann zu Boden geworfen wird.