

Flash Point: Fire Rescue 2nd Story Erweiterung

Inhalt:

- 2 doppelseitige Spielpläne, 1 Stanzbogen mit Markern, Regelheft

Autor: Lutz Pietschker, Grafik: Luis Francisco, George Patsouras, Eugene Mogolevitch
Herausgegeben von Indie Boards and Cards, USA, www.indieboardsandcards.com

2nd Story (zu deutsch: 2. Etage, oder auch 2. Geschichte) ist eine Erweiterung zu Flash Point: Fire Rescue (bzw. Flash Point: Flammendes Inferno, die deutsche Ausgabe von Heidelberger Spiele). In dieser Erweiterung bekommen Sie zwei neue Spielpläne, die zwei verschiedene zweistöckige Gebäude darstellen, einen Stanzbogen mit zusätzlichen Spielmarkern sowie diese Regel, die erklärt, was man mit diesem neuen Material machen kann.

Diese Erweiterung kann man nur zusammen mit dem Grundspiel spielen.

Die Spielregel ergänzt die Regel des Grundspiels. Im Zweifelsfall gelten die Regeln der Erweiterung.

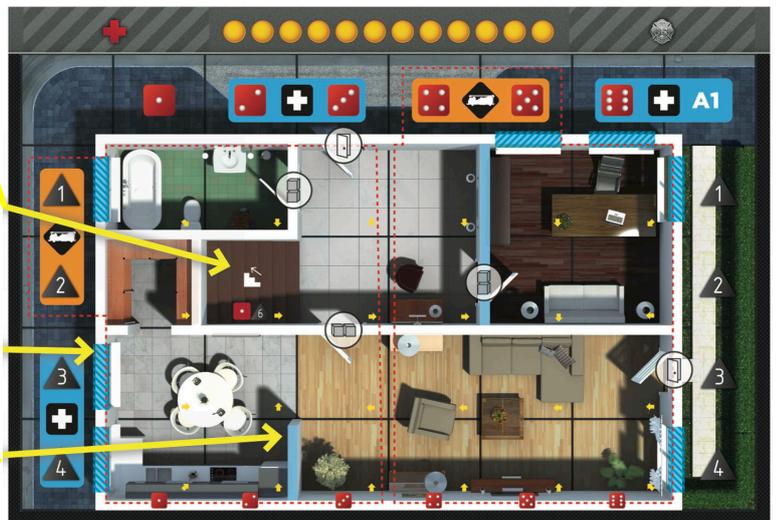
Spielbrett

2nd Story enthält zwei Gebäude, die beide zweistöckig sind. Jede Etage ist ein eigenes Spielbrett, ein Gebäude besteht also aus zwei Spielbrettern. Die Spielbretter sind gekennzeichnet, damit man die richtigen Pläne zusammenstellen kann. Die "Villa" besteht aus A1 (Erdgeschoss) und A2 (Obergeschoss), das "Hotel" aus B1 (Erdgeschoss) und B2 (Obergeschoss). Das Obergeschoss kann man jeweils nur über die Treppen oder über Leitern erreichen.

Anmerkung: In den USA zählt man die Etagen anders als bei uns: basement, ground floor, 2nd story, 3rd story, ... (Keller, Erdgeschoss, 1. Etage, 2. Etage, ...).

Anmerkung: Es ist verboten, Gegenstände (oder gar Personen) aus dem Obergeschoss zu werfen oder aus dem Fenster zu springen!

- **Treppe:** Ein Treppenfeld ist im Sinne der Spielregel angrenzend zu dem zugehörigen Treppenfeld auf dem Spielplan der anderen Etage.
- **Fenster** (schraffiert): Eine Wand mit Fenster gilt als zerstört, wenn sie einen Schadenszähler hat. Fenster kann man für 1 AP öffnen (das ist eine Bewegungsaktion). Ein geöffnetes Fenster macht die beiden benachbarten Felder "angrenzend".
- **Dünne Wände** (hellblau): Eine dünne Wand gilt als zerstört, wenn sie einen Schadenszähler hat.



Marker

- **Tragbare Leitern**
4 Oberteile, 4 Unterteile
- **12x Marker "Fenster offen"**
- **AP-Zähler**
für Sonderaktionen der Spezialisten
- **6 Türen**
- **Explosionszentrum**



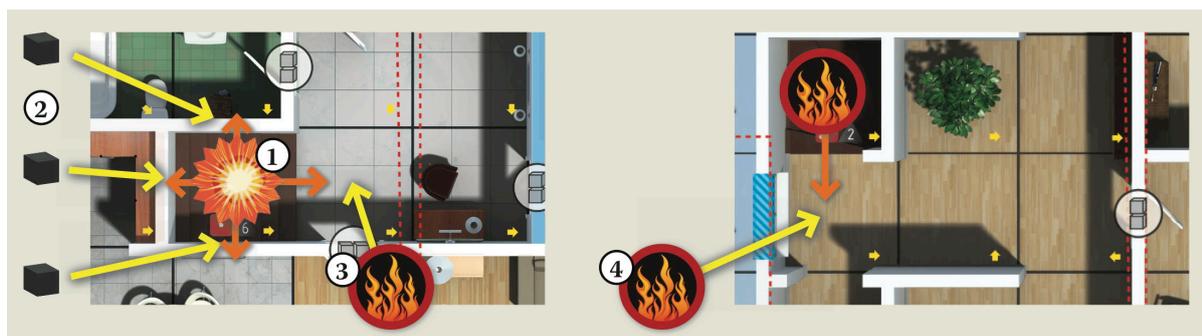
Treppen

Treppen sind ein neues Gebäudeelement; sie ermöglichen die Bewegung von einem Geschoss (Spielbrett) zum anderen. Eine Treppe besteht aus zwei Feldern, dem unteren und dem oberen Treppenfeld. Unteres und oberes Treppenfeld gelten als angrenzend; das bedeutet, dass ein Treppenfeld angrenzend zu 5 Feldern sein

kann, und dass ein Feuerwehrmann sich von dort möglicherweise in 5 Richtungen bewegen kann. Ansonsten funktionieren Treppenfelder wie alle anderen Felder auch. Die Bewegung zwischen zwei Treppenfeldern kostet normale AP, d.h. das Treppensteigen verursacht keine Zusatzkosten. Treppenfelder können auch Einsatzmarker, Gefahrstoffe, Brandherde, Feuer, Rauch usw. enthalten. Die Wände, die das Treppenhaus begrenzen, können ganz normal beschädigt oder zerstört werden.

Treppenfelder sind mit den Koordinaten ihres Gegenstücks auf der anderen Etage markiert, um anzuzeigen, wie die Treppe zusammengehört und um an die zusätzliche Ausbreitungsmöglichkeit im Falle von Explosionen, Druckwellen und Durchzündungen zu erinnern.

Eine Explosion auf einer Treppe verursacht eine Druckwelle in allen 5 Richtungen. Wenn ein Treppenfeld explodiert und das angrenzende Treppenfeld bereits brennt, breitet sich die Druckwelle entlang der Bewegungsrichtung auf der Treppe aus, d.h. in die Richtung, die keine Wand hat.



1. Explosion im unteren Treppenfeld der Villa. Die Explosion breitet sich wie folgt aus:
2. Die angrenzenden Wände (oben, links, unten) erhalten Schadenszähler.
3. Feuer entsteht im freien Feld rechts von der Treppe.
4. Die Explosion breitet sich in das Obergeschoss aus. Die Treppe dort brennt bereits, also entsteht eine Druckwelle. Sie breitet sich in der freien Richtung aus, und Feuer entsteht im freien Feld im Obergeschoss. Diese Ausbreitungsrichtung gilt übrigens auch, falls eine oder mehrere der angrenzenden Treppenhauswände zerstört wären.

Eine Druckwelle, die auf ein bereits brennendes Treppenfeld trifft, breitet sich auch dort immer nur in einer Richtung aus. Wenn die Wand in der gleichen Etage hinter dem Treppenfeld bereits zerstört ist, wird sich die Druckwelle dorthin ausbreiten, wenn nicht, nimmt sie den Weg zum angrenzenden Treppenfeld in der anderen Etage. Wie im vorigen Beispiel gezeigt, breitet sie sich dann "in Gehrichtung" weiter aus, falls auch dieses Feld bereits brennt.

Die Idee ist, dass die Druckwelle stets den Weg des geringsten Widerstandes nimmt– sie bleibt, wenn möglich, in der gleichen Etage, oder nimmt den Weg in die andere Etage, statt eine Wand zu zerstören.

1. Die Explosion erzeugt eine Druckwelle, die das brennende Treppenfeld erreicht.
2. Die Druckwelle nimmt den Weg des geringsten Widerstandes (durch die zerstörte Wand), und das Feld dahinter fängt Feuer.

Wenn die Wand hinter der Treppe nicht zerstört wäre, hätte sich die Druckwelle in Richtung des oberen Treppenfeldes ausgebreitet.



Tragbare Leitern

Das Löschfahrzeug hat 4 tragbare Leitern dabei, mit denen man zum Obergeschoss gelangen kann. Ein Feuerwehrmann auf dem Löschfahrzeug kann kostenlos (0 AP) eine Leiter aufnehmen; diese Leiter ist zusammengelegt und muss vor Benutzung zum Zielfeld getragen und dort aufgerichtet werden. Feuerwehrleute auf Leitern dürfen dort ganz normal agieren, auch löschen und Wände einschlagen. Personen und Gefahrstoffe darf man nicht auf dem Oberteil einer Leiter "abstellen". Leiteraktionen sind:

Leiter tragen (Bewegungsaktion)

Ein Feuerwehrmann darf bei seiner Bewegung eine Leiter ohne Mehrkosten mitnehmen. Er darf allerdings nicht gleichzeitig Personen oder Gefahrstoffe tragen, wohl aber Personen mitnehmen.

Leiter aufrichten: 2 AP (Bewegungsaktion)

Ein Feuerwehrmann darf eine Leiter für 2 AP in dem Feld aufrichten, in dem er sich befindet. Legen Sie den Marker für die untere Leiterhälfte in sein Feld und die obere Leiterhälfte in das entsprechende Feld auf dem Spielplan des Obergeschosses. Leitern können nur außerhalb des Gebäudes aufgerichtet werden.

Aufgerichtete Leitern können nicht bewegt werden.

Leiter besteigen: 1 AP (2 AP mit getragener Person/Gefahrstoff oder mit mitgenommener Person) (Bewegungsaktion)

Die Bewegung auf das obere Leiterfeld oder zwischen oberem und unterem Leiterfeld verursacht keine Zusatzkosten, mit einer Ausnahme: Mitgenommene Personen müssen dabei getragen werden und kosten dann also auch 2 AP.

Beispiel: Ein Feuerwehrmann steigt für 1 AP die Leiter hinauf und betritt dann das Gebäude für 1 AP (durch ein offenes Fenster oder eine zerstörte Wand). Von dort kann er eine behandelte Person für 2 AP mit auf die Leiter nehmen und für weitere 2 AP mit ihr zum Erdgeschoss hinabsteigen.

Leiter abbauen: 1 AP (Bewegungsaktion)

Ein Feuerwehrmann auf dem Erdgeschossfeld einer Leiter kann diese Leiter für 2 AP abbauen. Beide Leitermarker werden in diesem Feld abgelegt und können von dort wieder weggetragen werden.

Wenn sich Feuer in ein Feld mit einem Leitersegment ausbreitet, wird die Leiter sofort und automatisch abgebaut. Feuerwehrleute, Personen und Gefahrstoffe erleiden die üblichen Folgen dieses Feuers.

Fenster

Fenster sind ein neues Gebäudeelement, das den Zugang zum Gebäude ermöglicht, ohne seine Struktur zu schwächen. Wie Türen können sie für 1 AP geöffnet oder geschlossen werden. Eine Wand mit einem Fenster wird durch einen einzigen Schadenszähler zerstört, auch wenn das Fenster offen war. Alle Fenster beginnen das Spiel geschlossen.

Fenster öffnen/schließen: 1 AP (Bewegungsaktion)

Ein Feuerwehrmann kann ein Fenster, das an sein Feld angrenzt, öffnen oder schließen. Legen Sie einen "Fenster offen"-Marker auf das Fenster, um anzuzeigen, dass es offen ist. Entfernen Sie den Marker, wenn das Fenster geschlossen oder die Wand zerstört wurde.

Fahrzeugaktionen

Löschmonitor einsetzen: 1 AP (Bewegungsaktion)

Der Löschmonitor löscht in der Hälfte des Erd- oder Obergeschosses, an der der Parkplatz liegt. Wie üblich, drehen Sie den roten Würfel bei Bedarf nach dem Würfeln um, aber nicht den schwarzen 8-seitigen Würfel. Denken Sie daran, dass im Zielgebiet des Monitors kein Feuerwehrmann sein darf; auf diesem Spielplan heißt das, weder im Erd- noch im Obergeschoss!

Fahren: 2 AP (Bewegungsaktion)

Durch eine Fahraktion bewegt sich das Fahrzeug zu einem beliebigen anderen seiner Parkplätze.

Änderungen am Spielaufbau

Familienspiel

Folgen Sie den normalen Aufbauregeln, mit den folgenden Ausnahmen:

1. Würfeln Sie für 3 Explosionen und handeln Sie diese ab, aber ohne Schadenszähler auf den Wänden zu platzieren.
2. Würfeln Sie für die Feldern in denen die drei Einsatzsymbole platziert werden.

Fortgeschrittene

Folgen Sie den normalen Aufbauregeln, mit den folgenden Ausnahmen:

1. Würfeln Sie für die Explosionsorte. Am Ende sollte in jeder Etage mindestens eine Explosion stattgefunden haben; würfeln Sie ggf. neu, um das zu erreichen.
2. Würfeln Sie für die Einsatzsymbole. In keiner Etage sollten mehr als zwei Symbole sein; würfeln Sie ggf. neu, um das zu erreichen.

AP-Zähler für Spezialisten (optional)

Die AP-Zähler können benutzt werden, um während des Zuges eines Feuerwehrmannes zu verfolgen, wie viele normale AP er ausgegeben hat; die neuen AP-Zähler für Spezialisten ermöglichen, deren Sonder-APs auf ähnliche Weise mitzuzählen. Drehen sie Zähler für benutzte APs einfach um.

Der Autor dankt allen, die an dieser Spielerweiterung durch Informationen und als Spieltester mitgearbeitet haben, insbesondere Thomas, Jutta, Roland, Kerstin, Ulrike und Michael.