

## Oktoberfest

### Ein Szenario für Flash Point: Fire Rescue

Dieser Text fasst die Regeln für das inoffizielle “Oktoberfest”-Szenario zusammen. Hintergrundinformation und den notwendigen Spielplan finden Sie auf meiner Website: [http://flyhi.de/games/fpr\\_oktoberfest.html](http://flyhi.de/games/fpr_oktoberfest.html)

Das Szenario spielt in einem kleinen Dorf irgendwo in Deutschland. Für ein Dorffest hat man ein Zelt auf dem Dorfanger aufgestellt, gleich neben dem Kirchhof. Das Fest ist in vollem Gange, die Leute sitzen auf dem Festplatz und essen und trinken, als irgendetwas furchtbar schiefgeht und das Chaos ausbricht. Zum Glück ist die freiwillige Feuerwehr des Ortes auf so etwas vorbereitet und steht bereit, um zu helfen.

### Material

Neben dem “Oktoberfest”-Spielplan benötigen Sie nur das Material, das im Basisspiel “Flash Point: Fire Rescue” enthalten ist.

### Spielbrett

Das Spielbrett zeigt die Festwiese, die auf zwei Seiten praktischerweise an die Friedhofsmauer grenzt, und einen Teil der Straße, die daran vorbeiführt. Die Wiese ist eingezäunt; ein Zelt, ein Bierresen und ein Grill wurden für das Fest aufgebaut.



Der Spielplan hat nicht auf allen Seiten eine Straße, sondern nur an zweien. Die beiden anderen Außenseiten gehören zur Festwiese und grenzen an die Friedhofsmauer. Für diesen Spielplan gelten einige spezielle Regeln:

- Die Felder entlang der Mauer können wie jedes andere Feld benutzt werden. Feuer kann sich dorthin aber nur aufgrund von Explosionen ausbreiten, weil man sie nicht erwürfeln kann. Deswegen kann man dort auch nie neue Einsatzsymbole platzieren. Fahrzeuge dürfen dort nicht fahren.

- Die dicke Friedhofsmauer trotz den Zeitläuften seit 900 Jahren, und sie wird jetzt nicht wegen einiger Würfelwürfe umfallen. Diese Wand bekommt niemals Schadenszähler.
- Der "Maibaum" hat keine Spielfunktion, er ist ebenso wie das andere Zeug auf dem Plan nur Dekoration, mit Ausnahme des Zeltes. Mauern und Zäune werden spieltechnisch völlig gleich behandelt.



## Aufbau

Das folgende Material kann in der Schachtel bleiben, Sie brauchen es in diesem Szenario nicht:

- Das **Löschfahrzeug**, weil das Dorf nur eine Tragkraftspritze hat.
- Der **Fahrzeugmaschinist**, weil er knapp außerhalb des Spielplans eben diese Pumpe bedient.
- Der Mann mit der **Wärmebildkamera**- er ist nämlich auch der Lokalreporter und ist sehr beschäftigt, die Geschehnisse für seine Zeitung im Bild festzuhalten.

Wählen Sie also Ihre Figur aus den folgenden Feuerwehrleuten aus:

- **Alleskönner**: Nicht besonders schnell, nicht aufsehenerregend, aber solide und verlässlich, und oft mit ein bisschen Extra-Reserve, wenn es eng wird. Jemand, den man im Ernstfall gerne dabei hat.

- **Rettungsexperte** Petra Specht ist ein großes Mädchen- gute Tänzerin, schnelle Läuferin, und eine Expertin mit der Motorsäge. Klar, sie arbeitet ja auch beim Forstamt.
- **Ärztin**: Die schöne Landärztin hilft der Feuerwehr, wenn sie gebraucht wird. Sie verlässt sich nicht auf Hilfe von außen- wo sie arbeitet, gibt es ja sowieso keine. Die Leute haben Respekt vor ihr, und wenn sie zu jemandem sagt, er könne gehen, dann tut er es.
- **Druckluftschaum-Experte**: Natürlich hat die Dorffeuerwehr kein Schaumgerät, der Mann ist einfach nur Experte am Schlauch. Ein Naturtalent, und sein Rasen ist der grünste im ganzen Dorf.
- **Gefahrguttechniker**: Er hat keine Spezialausbildung, aber der Versicherungsvertreter Kaiser hat eine Nase für gefährliche Dinge, die manche Leute an unüblichen Plätzen aufbewahren. Wie zum Beispiel Benzin in einer alten Scheune, die renoviert werden müsste.
- **Einsatzleiter** "Alaun" Bachmann kommandiert die Feuerwehr seit 20 Jahren und hat schon einige große Feuer gesehen, eine erstaunliche Anzahl davon in alten Scheunen. Diesmal sind aber Menschenleben in Gefahr; es könnte seine große Stunde sein.
- Der **Rettungswagen** ist alter Großraum-Sanka aus Zivilschutzbeständen. Da passt die ganze Dorf-Fussballmannschaft rein, oder die übrig gebliebenen vom Feuerwehrfest. Er beginnt das Spiel auf dem blau markierten Straßenfeld.

Die Feuerwehrleute dürfen auf jedem Straßenfeld starten, nicht innerhalb des Zaunes.

Dieses Bild zeigt eine empfohlene Startsituation für das erste Spiel:



Natürlich können Sie auch eine zufällige Situation nehmen, indem Sie (nach den normalen Regeln) 3 oder 4 Explosionen und 3 bis 5 Gefahrgutmarker verteilen.

Wie auch immer, Sie müssen 6 Einsatzsymbole statt der üblichen 3 platzieren, davon müssen 4 im Zelt sein.

## Spielziel

- Sie gewinnen, wenn Sie mindestens 7 Verletzte zur Ambulanz gebracht haben.
- Sie können nur gewinnen, wenn keine Feuerwehrleute mehr im Zelt sind, sonst müssen Sie weiterspielen, bis alle raus sind.
- Sie verlieren, wenn mehr 4 oder mehr Verletzte sterben.
- Sie verlieren, wenn alle 24 Gefahrenzähler auf dem Spielplan sind.
- Sie verlieren auch, wenn das Zelt zusammenbricht, während sich Feuerwehrleute darin befinden.

## Sonderregeln

Soweit nicht anderweitig beschrieben, gelten alle normalen Regeln.

### Aktionen pro Spielrunde

- Am Ende jeder Runde, nachdem der letzte Spieler seinen Zug hatte, bekommt jedes unbeschädigte Stück Zeltwand, das an Feuer angrenzt, einen Schadenszähler. Als Erinnerung empfehle ich, irgend ein Zeichen, eine Markierung, die man nicht übersehen kann, zur Linken des Startspielers zu platzieren.

### Das Zelt

- Zeltwände sind schon mit nur einem Schadenszähler zerstört. Es ist mit einem Zähler in jeder Hinsicht wie eine zerstörte Wand anzusehen.
- Das Zelt bricht zusammen, wenn alle 12 Wandsegmente (d.h. alle ohne Türen) zerstört sind (d.h. einen Schadenszähler haben). In diesem Fall bekommt **jedes** Feld im Zeltinnern, das noch nicht brennt, eine Feuersymbol. Das zusammenbrechende Zelt tötet alle Verletzten, die darin waren. Falls sich auch Feuerwehrleute im Zelt befanden, verlieren Sie das Spiel sofort, ansonsten spielen Sie normal weiter.  
*Die Inspiration zu dieser Regel war der offizielle Wahlspruch der französischen "Pompier", "sauver ou périr" ("rette oder stirb dabei").*
- Die Zeltwände können ganz normal von den Feuerwehrleuten zerstört werden, für Kosten von 2 AP (Rettungsexperte: 1 AP).
- Beachten Sie, dass eine der Zelttüren immer offen steht. Der Zustand der Zelttüren (offen, zu, zerstört) hat keinen Einfluss auf die Stabilität des Zeltes.

### Weitere Sonderregeln

- Der Rettungswagen darf auf jedem Straßefeld anhalten, aber nur dort. Die Aktion "Fahrzeug fahren" (2 AP) bewegt ihn 1 bis 8 Felder nach Wahl des Spielers in eine beliebige Richtung.
- Weil das Löschfahrzeug fehlt, können die Feuerwehrleute die Rollen nicht wie üblich wechseln. Jeder Feuerwehrmann darf das Spielfeld jedoch für 1 AP Kosten verlassen und im nächsten Zug kostenlos als **Alleskönner** auf jedem beliebigen Straßefeld wieder auftauchen. Der Alleskönner startet diesen Zug mit 2 AP Abzug, behält aber alle aufgesparten APs.
- Feuer auf der Straße erlischt wie üblich automatisch am Ende des Zuges, aber in den Feldern entlang der Friedhofsmauer brennt es weiter; diese Felder können ebenfalls nur über eine Explosion in Brand gesetzt werden. Falls Ihnen die Feuermarker ausgehen, entfernen Sie zufällig welche von diesen Feldern.
- Achtung: Einsatzsymbole werden wie im Basisspiel neu platziert: Neue kommen hinzu, wenn weniger als **3** auf dem Spielplan sind.

## Ersatz für Brandherde

Ich gebe zu, ich bin nicht ganz glücklich mit dem Spielmechanismus "Brandherde". Wenn Ihnen das ähnlich geht, probieren Sie doch mal diese Variante:

- Wenn eine Feuerausbreitung zu einer Explosion führt (einschließlich Gefahrgutexplosionen), würfeln Sie genau ein weiteres Mal für Feuerausbreitung.
- Führen Sie diese Ausbreitung nur dann durch, wenn sie **nicht** zu einer Explosion führt.
- *Wenn Ihnen das zu langweilig ist, ändern Sie es in:*  
Führen Sie diese Ausbreitung nur dann durch, **wenn** sie zu einer Explosion führt.

- Ende -