

FLASH POINT: FLAMMENDES INFERNO

EHRE & PFLICHT



Erweiterung von: Lutz Pietschker
Illustrationen: Luis Francisco, George Patsouras & Eugene Mogilevich

ERWEITERUNG

ZUM SPIELEN WIRD FLASH POINT:
FLAMMENDES INFERNO BENÖTIGT

Inhalt: 2 doppelseitige Spielpläne • zusätzliche Marker • Erweiterungs-Spielregel

Indie
Boards
& Cards



Heidelberger Spielverlag
Dr.-August-Straße 5b • 74231 Walden, Germany
Tel.: +49 6202 371880, www.heidelber.de



Achtung! Das Spiel ist nicht
für Kinder unter 3 Jahren
geeignet, da es winckel-
bare Kanten enthält!



EHRE & PFLICHT

DIE ERWEITERUNG

Ehre & Pflicht ist eine Erweiterung für das Spiel *Flash Point: Flammendes Inferno*. Sie enthält einen neuen doppelseitigen Spielplan mit einem Flugzeugbrand auf der einen und einem U-Bahn-Stations-Unglück auf der anderen Seite. Außerdem sind neue Spielmarker und diese Spielregel enthalten, die das neue Spielmaterial und die dazugehörigen Erweiterungsregeln ausführlich beschreibt.

Diese Erweiterung kann nicht ohne das Grundspiel *Flash Point: Flammendes Inferno* gespielt werden.

Diese Regeln ergänzen die Regeln des Grundspiels. Im Falle eines Regelkonfliktes lösen diese Regeln die Grundspielregeln ab.

DIE MARKER



12 Feuermarker



24 Schaummarker



2 Löschmonitor-Zielmarker

DER SPIELPLAN: U-BAHN-STATION

Schwieriges Gelände (Grün schattierte Linie)

Die Spielpläne in dieser Erweiterung sind gefährliche Orte für eine Feuerbekämpfung, da sie enge Gassen, spannungsgeladene Stromleitungen und schwierige Höhenunterschiede aufweisen:

Diese werden als Schwieriges Gelände dargestellt. Die Bewegung zwischen Feldern, die Schwieriges Gelände beinhalten, kostet mehr Zeit. Dementsprechend werden die Bewegungskosten verdoppelt, wenn eine Bewegungsaktion eine grüne Linie, egal in welcher Richtung, kreuzt.

Die doppelten Bewegungskosten für „Schwieriges Gelände“ müssen nur dort aufgewendet werden, wo sie auf dem Plan eingezeichnet sind.

Spezielle Regeln für die U-Bahn-Station:

Feuerwehrmänner können auf jedem Feld mit dem gelben Feuerwehrmann-Symbol starten. Wird auf diesen Feldern gestartet, dürfen die Spieler die Spezialisten auswechseln und ihre Rollen tauschen.

Auf diesem Plan werden keine Fahrzeuge verwendet. Opfer müssen zu einem Feld mit einem Ambulanz-Symbol gebracht werden, um gerettet zu werden. Sobald sie gerettet wurden, werden Opfer aus dem Spiel entfernt.

Gefahrstoffe werden aus dem Spiel entfernt, wenn sie zu einem Feld mit dem roten Würfel-Symbol getragen wurden.

Ein Feuerwehrmann auf einem Feld mit dem Symbol „Sprinkleranlage auslösen“ darf diese Aktion durchführen.



SPIELAUFBAU FÜR DIE U-BAHN-STATION

Die Explosionen bei Spielbeginn müssen gleichmäßig über den Spielplan verteilt werden. Die erste Explosion muss in den obersten zwei Zeilen (🎲 oder 🎲), die zweite in den mittleren zwei Zeilen (🎲 oder 🎲) und die dritte in den unteren zwei Zeilen (🎲 oder 🎲) stattfinden.

Der Aufbau wird erleichtert, wenn ihr einmal mit dem roten Würfel würfelt und die anfänglichen Explosionen bei einem ungeraden Ergebnis in Zeile 1 (🎲), 3 (🎲) und 5 (🎲) legt und bei einem geraden Ergebnis in Zeile 2 (🎲), 4 (🎲) und 6 (🎲). Die Spalten werden wie gewöhnlich bestimmt, indem ihr für jede Explosion den schwarzen 8er-Würfel werft.

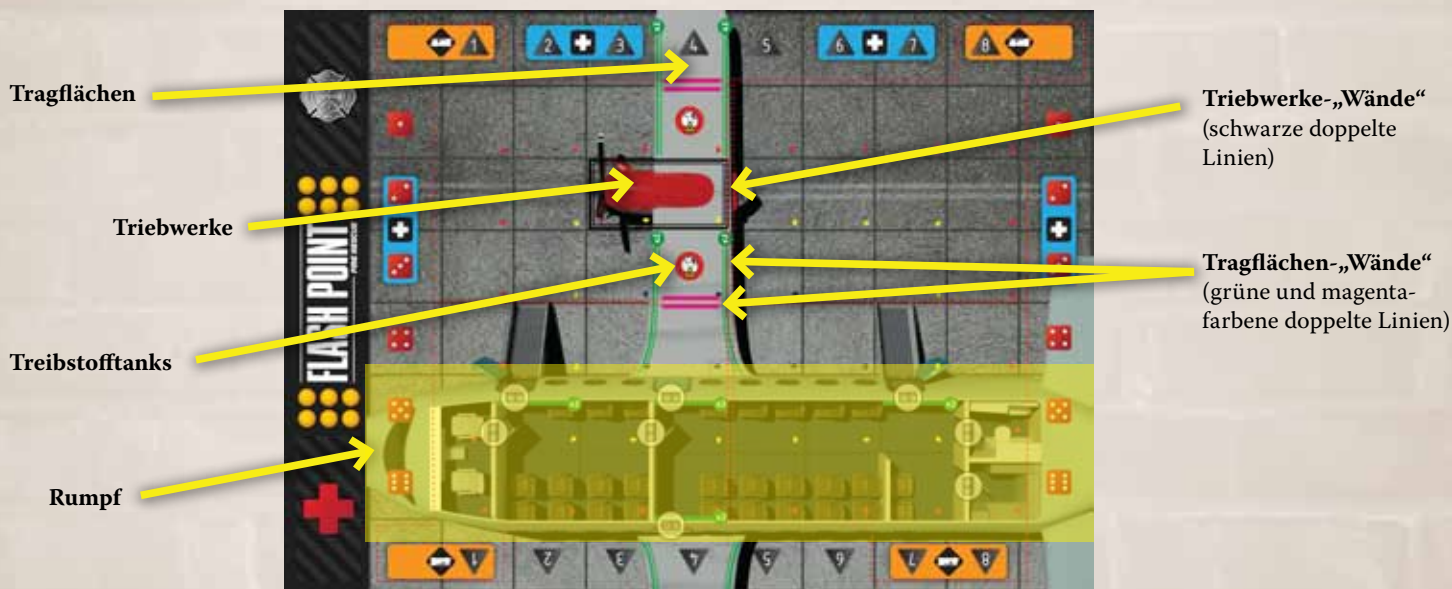
Einsatzmarker: Es gelten die Regeln der Fortgeschrittenenversion mit dem Zusatz, dass mindestens ein Einsatzmarker in den Spalten 1 bis 4 und mindestens einer in den Spalten 5 bis 8 sein muss. Dreht beim 3. Wurf ggf. den schwarzen 8er-Würfel, um das zu erreichen.

VERÄNDERTE FAHRZEUG-AKTION FÜR DIE U-BAHN-STATION

Sprinkleranlage auslösen: 4 AP

Nur ein Feuerwehrmann auf dem Feld „Sprinkleranlage auslösen“ kann diese Aktion durchführen. Diese Aktion funktioniert wie die Löschmonitor-Aktion und hat den Quadranten als Ziel, der benachbart zum aktivierten Symbol „Sprinkleranlage auslösen“ ist. In dem Quadranten, in dem die Aktion stattfindet, dürfen sich keine Feuerwehrmänner befinden, ansonsten kann die Aktion nicht durchgeführt werden. Es gibt keine Reduzierung der AP oder ein erneutes Würfeln für einen Maschinisten, der diese Aktion durchführt.

DER SPIELPLAN: FLUGPLATZ



Spezielle Regeln für den Flugplatz:

Tragflächen – Bewegt man sich auf oder von diesen Feldern herunter, gilt dies als Schwieriges Gelände, wenn man sich dabei über eine grüne Linie bewegt. Feuerwehrmänner dürfen sich nicht unter die Tragflächen begeben, um die zusätzlichen Bewegungskosten beim Bewegen von einer Seite zur anderen zu umgehen.

Triebwerke – Feuerwehrmänner dürfen sich nicht in oder durch diese zwei Felder bewegen. Gefahrstoffe und Einsatzmarker können nicht auf diese Felder gelegt werden. Für diese wird erneut gewürfelt, wenn sie während des Aufbaus dorthin gelegt werden sollen. Ist ein Feld „Einsatzmarker auffüllen“ nicht verfügbar, nutzt die Pfeile, um ein verfügbares zu finden.

Triebwerke- & Tragflächen-„Wände“ (doppelte schwarze, magenta und grüne Linien) – Diese Gebiete nehmen Schaden

wie Wände (maximal 2), wenn eine Explosion oder Druckwelle sie durch die doppelten Linien erreicht. Sie blockieren aber nicht ein Ausbreiten des Feuers, der Wassermassen oder von Explosionen. Für die Bewegung über doppelte grüne Linien gelten die Regeln wie für Schwieriges Gelände (doppelte AP für die Bewegung), selbst wenn sich Schadensmarker auf den Linien befinden.

Treibstofftanks – 1 Gefahrstoff wird während des Aufbaus auf jedes dieser Felder gelegt. Keine Effekte außerhalb des Aufbaus.

Rumpf – Für diese Felder (die ganze Zeile 🎲 und 🎲) gelten bei der Nutzung der Löschmonitor-Aktion spezielle Regeln.

Gefahrstoff-Entsorgung – Gefahrstoffe können entsorgt werden, indem man sie zu einem Feld außerhalb der Spielplan-Koordinaten und aus der Reichweite des Grundrisses des Flugzeugs (auch Tragfläche und die horizontalen Stabilisatoren) trägt.

SPIELAUFBAU FÜR DEN FLUGPLATZ

Die Explosionen bei Spielbeginn müssen gleichmäßig über den Spielplan verteilt werden. Die erste Explosion muss in den obersten zwei Zeilen (1 oder 2), die zweite in den mittleren zwei Zeilen (3 oder 4) und die dritte in den unteren zwei Zeilen (5 oder 6) stattfinden.

Eine dieser Explosionen muss auf der rechten Seite des Spielplans (5, 6, 7 oder 8) und eine auf der linken Seite des Spielplans (1, 2 oder 3) stattfinden.

Der Aufbau wird erleichtert, wenn ihr einmal mit dem roten Würfel würfelt und die anfänglichen Explosionen bei einem ungeraden Ergebnis in Zeile 1 (1), 3 (3) und 5 (5) legt und bei einem geraden Ergebnis in Zeile 2 (2), 4 (4) und 6 (6). Um die Spalte zu bestimmen, würfelt ihr den schwarzen Würfel für die erste Explosion, dreht ihn für die zweite (damit man ein Ergebnis zwischen 1-4 und eines zwischen 5-8 hat) und würfelt ihn dann erneut für die dritte Explosion.

Werden Feuermarker während des Aufbaus außerhalb des Koordinaten-Bereichs gelegt, entfernt einen Schadensmarker (vom Anfangspool der 24) pro Feuermarker und entfernt den Feuermarker, bevor das Spiel beginnt.

Auf jeden Treibstofftank, der keinen Feuermarker hat, legt ihr einen Gefahrstoff. Die anderen Gefahrstoffe legt ihr auf zufällige Felder, nur nicht auf die Triebwerke.

Den ersten Einsatzmarker legt ihr in Zeile 5 (5) und den zweiten in Zeile 6 (6). Dann würfelt den schwarzen Würfel, um das Zielfeld der beiden Einsatzmarker festzulegen.

Der dritte Einsatzmarker muss in die Zeilen 3-6 (3 - 6), der vierte (Spielstufe Held) kann irgendwo auf den Spielplan gelegt werden.

Feuerwehrmänner können an jedem Fahrzeugparkplatz starten. Eine Ausnahme bildet der Rettungssanitäter (sofern sich dieser im Spiel befindet), welcher bei dem Rettungswagen startet.

Der Statiker darf bei diesem Spielplan nicht benutzt werden.

Optionale Regel: Es wird mit zwei Löschfahrzeugen (und dem Rettungswagen) gestartet. Dennoch gibt es nur einen Fahrer / Einsatzleiter, wenn mit dieser optionalen Regel gespielt wird.

VERÄNDERTE FAHRZEUG-AKTION FÜR DEN FLUGPLATZ

Löschmonitor einsetzen - Rumpf

Der Rumpf des Flugzeugs beeinflusst das Ergebnis des Löschmonitors. Die Felder im Rumpf werden von dem Löschmonitor gekühlt, aber das Feuer wird nicht direkt gelöscht.

Die Wände des Rumpfes (innerhalb und außerhalb des Flugzeugs) blockieren keine Wassermassen.

Beispiel: Ein Zielfeld von 5 / 5 des Löschmonitors würde sich auf 5 / 5 ausbreiten, selbst wenn die äußere Wand des Rumpfes zwischen den Feldern nicht zerstört wäre.

Ein Zielfeld von 6 / 6 würde sich auf 6 / 6 ausbreiten, selbst wenn die innere Wand des Rumpfes zwischen den Feldern nicht zerstört wäre.

Ist das Zielfeld des Löschmonitors und/oder die daraus resultierenden Wassermassen ein Rumpffeld, so wird Rauch in diesem Feld komplett gelöscht (entfernt) und jegliches Feuer in diesem Feld zu Rauch gelöscht. Dieser Effekt tritt auch ein, wenn die Wände des Rumpfes zerstört wurden.

Beispiel: Ein Zielfeld des Löschmonitors auf 6 / 5 würde Feuer auf 6 / 4, 6 / 5, 6 / 6 in Rauch verwandeln und jegliches Feuer auf 6 / 5 löschen.

Löschmonitor einsetzen - Schaum

Als Alternative zur normalen Aktion des Löschmonitors kann dieser auch Schaum abfeuern. Diese Entscheidung muss bekannt gegeben werden, bevor gewürfelt wird.

Die Bestimmung des Zielfelds des Löschmonitors und die Felder auf denen Wassermassen auftreten, geschieht nach den Grundspielregeln. Die Auswirkungen sind allerdings andere:

- Schaum hat keine Auswirkung auf jegliche Ziel- oder Wassermassenfelder, wenn sich diese im Rumpf befinden.
- Ein Schaummarker wird auf ein Ziel- oder Wassermassenfeld (außerhalb des Rumpfes) gelegt, welches weder einen Feuer-, Rauch- noch Schaummarker hat.
- Rauch wird von allen Ziel- oder Wassermassenfeldern außerhalb des Rumpfes gelöscht.
- Feuer wird zu Rauch bei allen Ziel- oder Wassermassenfeldern außerhalb des Rumpfes gelöscht.

Ein Schaummarker verhindert, dass ein nachfolgendes Feuer sich ausbreitet. Liegt auf dem Zielfeld während der Phase „Feuer ausbreiten“ ein Schaummarker, so wird dieser entfernt, ohne einen Rauchmarker auf diesem Feld zu platzieren. Hat eine Explosion als Ergebnis, dass ein Feuermarker auf ein Feld mit einem Schaummarker gelegt werden soll, so wird der Schaummarker entfernt und dafür ein Feuermarker auf das Feld gelegt. In diesem Fall hat Schaum keine Auswirkungen.

Eine normale Aktion „Löschmonitor einsetzen“, die ein Feld mit Schaum als Ziel hat oder die daraus resultierenden Wassermassen, entfernt diesen Schaum. Es kann nur ein Schaummarker auf ein Feld gelegt werden.

Schaummarker haben keine Auswirkung auf Bewegung, benachbarte Brandherde oder andere Regeln, die oben nicht genannt wurden. Schaummarker können nicht getragen oder bewegt werden.

Eine Erweiterung von: Lutz Pietschker

Grafikdesign: Luis Francisco

Illustrationen: George Patsouras & Eugene Mogilevech

Danksagung: Danke an Jutta, Firedrake, Robman, Sophia und Miguel.

Deutsche Ausgabe unter Mitarbeit von: Heiko Eller, Fiona Carey, Sven Biberstein, Jasmin Ickes, Birte Bärman und Ulrich Bauer