

EXTREME GEFAHR

DIE ERWEITERUNG

Extreme Gefahr ist eine Erweiterung des Spiels *Flash Point: Flammendes Inferno*. Sie enthält zwei neue doppelseitige Spielpläne. Ein Spielplan stellt eine eingeschossige Autowerkstatt und ein zweigeschossiges Laboratorium dar. Der andere Spielplan stellt einen Keller und Dachboden dar, welcher zum ersten Spielplan dieser Erweiterung oder zu einem Gebäude aus der Erweiterung *Das Nächste Level* hinzugefügt werden kann. Weiterhin enthalten sind 9 Spezialistenfiguren, welche die Feuerwehrspezialisten aus dem Grundspiel darstellen und den Statiker aus der Erweiterung *Großstadtbauten*, weitere Spielmarker und diese Spielregel, 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.

Fenster (schraffiert):

Ein Wandabschnitt mit einem Fenster gilt mit einem Schadenszähler als zerstört. Ein Fenster kann mit 1 AP (Bewegungsaktion) geöffnet werden. Ein offenes Fenster zwischen zwei Feldern macht diese zu angrenzenden Feldern.

Brandschutztür (grün):

Treppe:

Ein Feld mit einer Treppe grenzt an das entsprechende Treppenfeld des anderen Spielplans.

Leichtbauwand (blau):

Eine Leichtbauwand gilt mit einem Schadenszähler als zerstört.

DIE SPIELPLÄNE

Extreme Gefahr enthält zwei neue Gebäude.

Das Laboratorium ist ein zweigeschossiges Gebäude und kann auf drei Geschosse erweitert werden, indem entweder der Dachboden oder der Keller hinzugefügt wird.

Die Autowerkstatt ist ein eingeschossiges Gebäude, das auf zwei Geschosse erweitert werden kann. Der Zugang zur zweiten Etage, Dachboden oder Keller jedes Gebäudes ist durch die eingebaute Treppe oder durch tragbare Leitern möglich. Die Treppen sind entweder bereits auf dem Plan abgebildet oder werden durch einen Marker zum Plan hinzugefügt, wenn der Dachboden- oder der Kellerplan genutzt wird.

Beachte: Opfer, Gefahrstoffe, etc. können nicht aus dem zweiten oder dritten Geschoss geworfen werden.

Beachte: Bewegungen im Kellergeschoss außerhalb des Gebäudes sind nicht erlaubt.



DIE MARKER



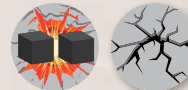
8 Marker
„Tragbare Leiter“
4 obere Abschnitte
4 untere Abschnitte



4 Brandschutz-
türmarker



4 Türmarker



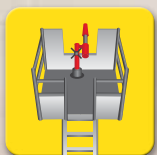
12 Marker
„Beschädigter Boden“



8 Blockade-
marker



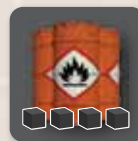
23 Marker
„Offenes Fenster“



Drehleitermarker



1 großes gefährliches Objekt
(zweiseitig: Auto/Sprengstoff)



1 kleines gefährliches Objekt
(zweiseitig: Hochentzündlich/Chemisch)



2 Treppen-
marker



8 Chemieunfall-
Marker



AUTOWERKSTATT

DIESER PLAN FÜHRT EIN:

- FENSTER
- BRANDSCHUTZTÜREN
- EXPLOSIVE OBJEKTE (OPTIONAL)

DAS FENSTER

Fenster sind neue Gebäudeelemente, die einen Zugang zum Gebäude ermöglichen, ohne dieses zu beschädigen. Fenster werden wie Türen behandelt. Sie können für 1 AP durch Feuerwehrleute geöffnet oder geschlossen werden.

Im Gegensatz zu einer Tür unterstützt eine Wand mit Fenster die Stabilität des Gebäudes. Durch eine Explosion erhält eine Wand mit Fenster 1 Schadenszähler und wird dadurch zerstört (auch wenn das Fenster bei der Explosion geöffnet war). Bei Spielbeginn sind alle Fenster geschlossen.

Fenster öffnen oder schließen (Bewegungsaktion): 1 AP

Ein Feuerwehrmann kann ein Fenster, das an sein Feld angrenzt, öffnen oder schließen. Legt einen Marker „Offenes Fenster“ auf den Wandabschnitt, um das geöffnete Fenster anzuzeigen. Entfernt den Marker „Offenes Fenster“, wenn das Fenster geschlossen wird.

DIE BRANDSCHUTZTÜR

Brandschutztüren sind neue Elemente, die dazu konstruiert wurden, die Ausbreitung eines Feuers zu verhindern. Sie können jedoch auch Probleme bereiten. Brandschutztüren sind auf dem Plan in grün dargestellt und haben spezielle Marker. Offene Brandschutztüren folgen den Regeln für normale Türen. Für geschlossene Brandschutztüren gelten folgende Ausnahmen:

Während der Phase „Feuer ausbreiten“ wird eine geschlossene Brandschutztür, die normalerweise durch eine Explosion zerstört würde, nicht automatisch zerstört. Stattdessen wird mit dem sechseckigen Würfel gewürfelt und anschließend nach folgender Tabelle gehandelt:

1-3: Die Brandschutztür hält der Explosion stand. Der Brandschutztürmarker wird nicht vom Durchgang entfernt und die Explosion breitet sich in dieser Richtung nicht weiter aus. In den anderen Richtungen breitet sich die Explosion normal aus.

4-6: Die Brandschutztür hält der Explosion stand, wird aber beschädigt und blockiert. Ein Blockademarker wird auf die Tür gelegt. Der Brandschutztürmarker wird nicht vom Durchgang entfernt und als Ergebnis der Explosion werden keine weiteren Aktionen in diese Richtung durchgeführt. In die anderen Richtungen breitet sich die Explosion normal aus.

Wurde eine Brandschutztür bereits blockiert, werden alle folgenden Explosionen, die diese Tür betreffen, als Blockaden behandelt, und ein zusätzlicher Blockademarker wird auf die Tür gelegt.

Eine blockierte Brandschutztür kann nicht geöffnet werden. Um eine Blockade zu lösen und einen Blockademarker zu entfernen, muss ein Feuerwehrmann eine Aktion „Wand einschlagen“ durchführen. Türen mit mehreren Blockademarkern brauchen mehrere Aktionen „Wand einschlagen“, um die Marker zu entfernen. Die Tür wird durch das Lösen der Blockade zerstört und der Brandschutztürmarker entfernt, nachdem alle Blockademarker entfernt wurden.

ÄNDERUNG DES SPIELAUFBAUS

Spielaufbau für Einsteiger

Werden die Regeln vom Spielaufbau für Einsteiger verwendet, kann man folgende Ausnahmen anwenden, um den Aufbau zufälliger zu gestalten:

1. Würfelt und löst drei Explosionen aus, ohne Schadenszähler zu legen.
2. Würfelt die Positionen der drei Einsatzmarker aus.

DAS EXPLOSIVE OBJEKT (OPTIONAL)

Als zusätzliches Spielelement ist ein Auto enthalten, welches ein explosives Objekt darstellt. Dieses verhält sich in jede Richtung wie ein großes Wandsegment, welches Schaden nimmt, Angrenzungen blockiert und Bewegung verhindert (in oder durch das explosive Objekt). Auf das explosive Objekt können keine Feuer-/Rauchmarker gelegt werden. Erhält das explosive Objekt Schadenszähler gleichwertig zur Anzahl der Schadenszähler, die auf dessen Marker angegeben sind, wird eine besondere Explosion ausgelöst. Die Schadenszähler, die auf das explosive Objekt gelegt werden, zählen gegen die Endbedingung „Einsturz des Gebäudes“, selbst wenn das Objekt explodiert.

Während des Spielaufbaus:

- Der Automarker wird in den Werkstattbereich des Spielplans gelegt. Das Auto nimmt zwei Felder ein.
- Alle anfänglichen Explosionen, Einsatzmarker, Gefahrstoffe und Brandherde, die normalerweise auf die vom explosiven Objekt belegten Felder gelegt werden würden, müssen erneut gewürfelt werden.

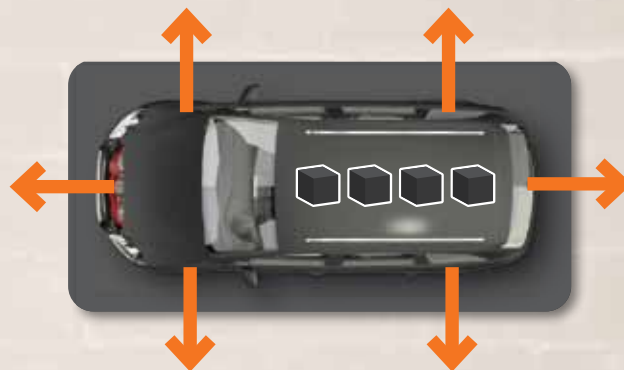
Während der Phase „Feuer ausbreiten“:

- Ist das Zielfeld während der Phase „Feuer ausbreiten“ ein Feld, das von einem explosiven Objekt belegt ist, werden die Pfeile auf dem Spielplan genutzt, um ein zulässiges Zielfeld zu finden und das Feuer wie üblich auszubreiten.
- Behandelt ein explosives Objekt wie eine Wand – Wenn eine Explosion dazu führt, dass auf ein von einem explosiven Objekt belegtes Feld ein Feuermarker gelegt werden würde, wird dem Feld stattdessen ein Schadenszähler hinzugefügt.
- Jedes explosive Objekt hat eine maximale Schadenskapazität, die mit der angegebenen Anzahl von Schadenszählern auf dem Marker des explosiven Objekts angezeigt wird. Erreichen die Schadenszähler, die auf das explosive Objekt gelegt werden, das Ende der Schadenskapazität, explodiert es.
- Wenn das Auto explodiert, werden Feuer- und Brandherdmarker auf beide Felder, die das Auto belegt hat, gelegt. Der Automarker wird entfernt, die Schadenszähler vom Auto aus dem Spiel genommen und eine Explosion ausgelöst, die sich in sechs Richtungen vom Auto ausdehnt (siehe Abbildung).

Beispiel: Als Ergebnis einer Explosion während der Phase „Feuer ausbreiten“ wird der vierte Schadenszähler auf das Auto gelegt. Zuerst wird die Phase „Feuer ausbreiten“ beendet und anschließend die Explosion des explosiven Objekts durchgeführt.

Während der Phase „Einsatzmarker auffüllen“:

- Ist das Zielfeld „Einsatzmarker auffüllen“ von dem Auto belegt, kann dieses Feld nicht genutzt werden. Stattdessen werden die Pfeile genutzt, um ein passendes Feld zu finden.



LABORATORIUM

DIESER PLAN FÜHRT EIN:

- TREPPEN
- TRAGBARE LEITERN
- DREHLEITER UND CHEMIEUNFALL
(OPTIONAL)

DIE TREPPE

Treppen sind neue Gebäudeelemente, die den Zugang von einer Etage (Spielplan) zur anderen ermöglichen.

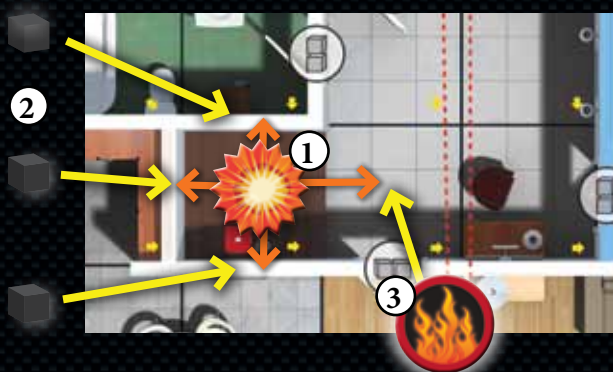
Die Treppe besteht aus zwei Feldern, einem oberen und einem unteren. Beide Felder sind zueinander angrenzend. Das bedeutet, dass ein Treppenfeld an 5 Felder angrenzt. Ansonsten werden Treppenfelder wie alle anderen Felder behandelt. Ein Feuerwehrmann darf sich zwischen dem oberen und dem unteren Treppenfeld mit normalen Bewegungskosten bewegen.

Auf den Treppenfeldern dürfen Einsatzmarker, Gefahrstoffmarker, Brandherdmarker, Feuer- und Rauchmarker liegen. Die Wände, die das Treppenfeld umgeben, können beschädigt und zerstört werden.

Jedes Treppenfeld ist mit den Koordinaten des entsprechenden Treppenfeldes der anderen Etage gekennzeichnet. Dies soll beim Platzieren der Marker bei Explosionen, Durchzündungen und Druckwellen daran erinnern, dass die Treppenfelder aneinander angrenzen.

Kommt es auf einem Treppenfeld zu einer Explosion, dehnt sie sich in 5 Richtungen aus. Liegt auf dem entsprechenden angrenzenden Treppenfeld der anderen Etage bereits ein Feuermarker, entsteht eine Druckwelle. Diese Druckwelle breitet sich nur in Richtung des Feldes aus, neben dem die Treppe endet. Das gilt auch, wenn Wandabschnitte des Treppenfeldes auf dieser Etage zerstört sind!

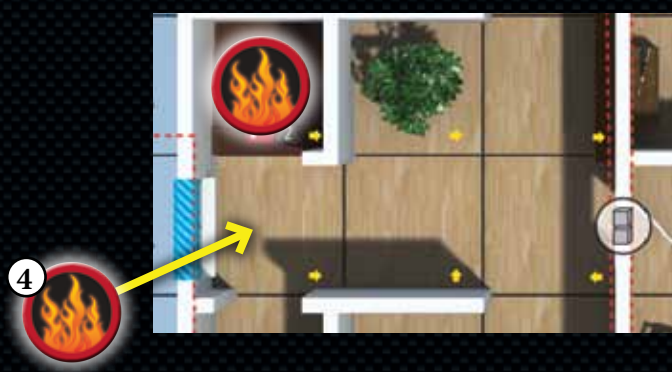
ERDGESCHOSS



1. Es kommt zu einer Explosion auf einem unteren Treppenfeld. Sie dehnt sich in alle fünf Richtungen aus und wird wie folgt durchgeführt:
2. Nach oben, nach links und nach unten: Legt je einen Schadenszähler auf die drei Wände, welche die Explosion umgeben.
3. Nach rechts: Legt einen Feuermarker auf das angrenzende freie Feld.
4. 1. Etage: Die Explosion dehnt sich die Treppe hinauf aus. Das obere Treppenfeld hat bereits einen Feuermarker, deshalb entsteht eine Druckwelle. Sie breitet sich in die Richtung aus, in der sich keine Wand befindet. Legt einen Feuermarker auf das angrenzende freie Feld.

Beachtet: Selbst wenn eine (oder mehrere) der umgebenden Treppenwände der 1. Etage zerstört ist, dehnt sich die Druckwelle dennoch nur in der besagten Richtung aus.

1. ETAGE



Erreicht eine Druckwelle von einem anderen Feld aus ein Treppenfeld mit einem Feuermarker, breitet sich die Druckwelle ganz normal nur in eine Richtung aus: Ist der Wandabschnitt hinter dem Treppenfeld zerstört, breitet sich die Druckwelle nur auf dieser Etage aus. Ist diese Wand nicht zerstört, breitet sich die Druckwelle auf das Treppenfeld der anderen Etage aus.

Liegt bereits ein Feuermarker auf dem anderen Treppenfeld, dehnt sich die Druckwelle nur in Richtung des Feldes aus, neben dem die Treppe endet (siehe vorheriges Beispiel).

Zusammengefasst: Die Druckwelle nimmt den Weg des geringsten Widerstandes. Sie breitet sich erst innerhalb einer Etage aus oder geht den Weg über die Treppe, anstatt eine Wand zu beschädigen.



1. Durch eine Explosion entsteht eine Druckwelle, die zu einem Treppenfeld mit einem Feuermarker führt.
2. Die Druckwelle nimmt den Weg des geringsten Widerstandes (durch die zerstörte Wand). Legt einen Feuermarker auf das angrenzende freie Feld.

Beachtet: Wäre die Wand hinter der Treppe nicht zerstört, würde sich die Druckwelle stattdessen zum oberen Treppenfeld hin ausbreiten.

DIE TRAGBARE LEITER

Das Löschfahrzeug befördert vier tragbare Leitern, die verwendet werden können, um die oberen Etagen eines Gebäudes zu erreichen. Ein Feuerwehrmann auf dem Löschfahrzeug kann eine tragbare Leiter für 0 AP mitnehmen.

Tragbare Leitern sind zu Beginn des Spiels nicht aufgebaut. Sie müssen zuerst zu ihrem Einsatzort getragen und dort aufgebaut werden, bevor sie bestiegen werden dürfen.

Feuerwehrmänner auf einer tragbaren Leiter können ihre Aktionen ganz normal durchführen (Feuer löschen und Wand einschlagen). Personen und Objekte (Gefahrstoffe) dürfen nicht auf dem oberen Leiterabschnitt zurückgelassen werden.

Tragbare Leiter transportieren (Bewegungsaktion):

Ein Feuerwehrmann kann eine tragbare Leiter nicht transportieren, wenn sie aufgebaut ist.

Während ein Feuerwehrmann eine tragbare Leiter transportiert, kann er sich normal bewegen (mit herkömmlichen Bewegungskosten).

Transportiert der Feuerwehrmann eine tragbare Leiter, kann er keine Person oder Gefahrstoffe tragen. Er kann aber gleichzeitig eine behandelte Person mitnehmen.

Tragbare Leiter aufbauen (Bewegungsaktion): 2 AP

Ein Feuerwehrmann kann eine tragbare Leiter nur auf dem Feld aufbauen, auf dem er steht. Legt den unteren Abschnitt des Leitermarkers auf das Feld, auf dem der Feuerwehrmann steht, und den oberen Abschnitt des Leitermarkers auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan der entsprechenden oberen Etage. Tragbare Leitern können nur außerhalb eines Gebäudes aufgebaut werden.

Ein Feuerwehrmann kann keine aufgestellte Leiter tragen.

Tragbare Leiter besteigen (Bewegungsaktion): 1 AP

Die Aktion kostet 2 AP, wenn eine Person, Gefahrstoffe oder behandelte Person getragen wird.

Das Bewegen auf einer tragbaren Leiter geschieht mit den üblichen Bewegungskosten, mit einer Ausnahme: Auch eine behandelte Person muss auf einer Leiter für 2 AP getragen werden.

Beispiel: Ein Feuerwehrmann bewegt sich über eine tragbare Leiter vom Erdgeschoss zur 1. Etage für 1 AP und dann in das Gebäude (durch eine zerstörte Wand oder ein geöffnetes Fenster), ebenfalls für 1 AP.

Ein Feuerwehrmann auf der 1. Etage trägt eine behandelte Person auf den oberen Leiterabschnitt für 2 AP. Dann trägt er die behandelte Person von der 1. Etage zum Erdgeschoss für 2 AP.

Der obere Leiterabschnitt darf von einem Feuerwehrmann nicht betreten werden, wenn sich bereits ein Feuerwehrmann auf diesem Feld befindet.

Tragbare Leiter abbauen (Bewegungsaktion): 1 AP

Ein Feuerwehrmann im Erdgeschoss kann auf seinem Feld eine aufgebaute Leiter abbauen. Platziert beide Abschnitte der Leiter auf dem Feld des Feuerwehrmannes.

Breitet sich ein Feuer auf ein Feld mit Leiterabschnitten aus, stürzt die Leiter um und muss neu aufgebaut werden.

Gebäude über eine Leiter betreten

Feuerwehrlaute können das Gebäude nur über eine Leiter betreten oder verlassen, wenn der obere Abschnitt der Leiter an ein Feld mit einem offenen Fenster oder an einen zerstörten Abschnitt der Außenwand angrenzt.

VERÄNDERTE FAHRZEUG-AKTION

Löschmonitor einsetzen:

Der Löschmonitor zielt immer auf die Hälfte des Gebäudes (auf beiden Spielplänen jeweils die halbe Etage), die an den aktuellen Parkplatz des Löschfahrzeugs angrenzt. Um das Zielfeld des Löschmonitors zu bestimmen, würfelt mit beiden Würfeln. Dreht wenn nötig den roten sechsseitigen Würfel auf die Rückseite. Dreht nicht den schwarzen achtseitigen Würfel um.

Achtung: Es dürfen sich keine Feuerwehrlaute in der anvisierten Hälfte des Gebäudes (auf beiden Etagen, also weder im Unter- noch im Obergeschoss) befinden.

Fahrzeug fahren:

Fahrzeuge können für 2 AP zu jedem beliebigen Parkplatz des entsprechenden Fahrzeugs gefahren werden.

ÄNDERUNG DES SPIELAUFBaus

Spielaufbau für Einsteiger

Werden die Regeln vom Spielaufbau für Einsteiger verwendet, kann man folgende Ausnahmen anwenden, um den Aufbau zufälliger zu gestalten:

1. Würfelt und löst drei Explosionen aus, ohne Schadenszähler zu legen.
2. Würfelt die Positionen der drei Einsatzmarker aus.

Spielaufbau für Fortgeschrittene:

Verwendet die Regeln vom Spielaufbau für Fortgeschrittene mit folgenden Ausnahmen:

1. Erste Explosion: Würfelt und löst eine Explosion auf dem Zielfeld aus. Zu Spielbeginn sollte sich in jeder Etage mindestens eine Explosion ereignet haben. Ist das nicht der Fall, würfelt erneut.
2. Einsatzmarker legen: Zu Beginn des Spiels dürfen höchstens zwei Einsatzmarker pro Etage liegen. Wenn nötig, würfelt erneut.

DIE DREHLEITER (OPTIONAL)

Die Drehleiter dient zur Brandbekämpfung und als Rettungsweg. Sie bietet auch eine Alternative zum Löschmonitor. Wird die Drehleiter genutzt, ist die Aktion „Löschmonitor“ nicht mehr verfügbar. Während des Aufbaus setzt den Drehleitermarker auf ein Feld des Löschfahrzeugs. Die Drehleiter kann 2 Menschen aufnehmen (2 Feuerwehrmänner, 1 Feuerwehrmann und 1 Opfer oder 1 Feuerwehrmann, welcher Gefahrstoffe trägt). Es ist möglich, ein Opfer auf die Drehleiter zu bringen (und alleine zu lassen), es ist aber nicht möglich, zwei Opfer auf die Drehleiter zu bringen.

Die Drehleiter kann sich mit Inhalt zu jedem Feld außerhalb der oberen Etage eines Gebäudes bewegen, welches an der Straßenfront liegt, an der das Löschfahrzeug steht. Die Drehleiter kann von einem Feuerwehrmann auf der Drehleiter oder am Löschfahrzeug zurück zum Löschfahrzeug bewegt werden. Sich auf die Drehleiter oder von ihr herunter zu bewegen geschieht zu normalen Bewegungskosten. Es gibt jedoch keine Bewegungskosten, wenn man die Drehleiter direkt am Löschfahrzeug verlässt. Feuerwehrmänner auf der Drehleiter können Aktionen wie gewohnt durchführen (Feuer bekämpfen, Fenster öffnen/schließen, Wände einschlagen). Besondere Aktionen für die Drehleiter sind:

Drehleiter bedienen (Fahrzeug-Aktion): 3 AP, 2 AP für den Fahrer/Maschinist

Feuerwehrmänner können diese Aktion nur durchführen, wenn sie sich auf der Drehleiter oder dem Löschfahrzeug befinden. Die Drehleiter kann mit einer Aktion auf jedes erreichbare Feld oder zurück auf das Löschfahrzeug bewegt werden.

Wasserwerfer nutzen (Fahrzeugaktion): 4 AP, 2 AP für den Fahrer/Maschinist

Der Wasserwerfer der Drehleiter kann genutzt werden, um Feuer schnell durch eine offene Wand (Fenster oder zerstörte Wand) zu löschen. Im Gegensatz zum Löschmonitor ist hier kein Würfeln notwendig. Das Zielfeld des Wasserwerfers ist das angrenzende Feld der Drehleiter. Dieses und alle angrenzenden Felder werden vollständig gelöscht (Achtung: Wände und geschlossene Türen blockieren den Löschvorgang). Der Wasserwerfer kann nicht genutzt werden, wenn ein Einsatzmarker (offen oder verdeckt) ein Feld in Reichweite des Wasserwerfers belegt.

Fahrzeug fahren:

Das Fahrzeug kann die Fahraktion nur nutzen, wenn sich die Drehleiter auf dem Fahrzeug befindet.

GEFÄHRLICHES OBJEKT – CHEMIEUNFALL (OPTIONAL)

Dem Laborspielplan könnt ihr ein gefährliches Objekt hinzufügen: den Chemikaliertank. Für gefährliche Objekte gelten die gleichen Regeln wie für explosive Objekte, außer dass diese nicht explodieren. Wenn die Anzahl an Schadenszählern auf dem Chemikaliertank die Schadenskapazität erreicht, kommt es zu einem Chemieunfall und giftige Chemikalien verteilen sich zufällig vom Feld des Tanks aus.

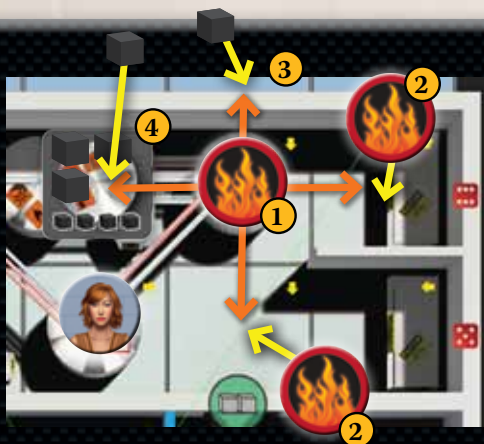
Kommt es zu einem Chemieunfall, entfernt den Tankmarker vom Spielplan und legt einen Giftmarker auf das Feld des Tanks. Die restlichen 5 Giftmarker werden zufällig unter Beachtung der Regeln für die Nachbarschaft von Feldern über andere Felder verteilt. Würfelt, um festzulegen, wo die Chemikalien hinfließen, wenn es mehr als ein benachbartes Feld gibt (nutzt dazu den achtsseitigen Würfel, wenn es 4 benachbarte Felder gibt, und den sechsseitigen, wenn es zwei oder drei benachbarte Felder gibt). Dann platziert einen der restlichen Giftmarker auf dem zufällig bestimmten benachbarten Feld und macht so weiter, bis alle 5 Marker platziert wurden.

Ein Feld kann nur 1 Giftmarker beinhalten. Falls notwendig, geht auf der Route der Chemikalien zurück, um weitere Felder für die Ausbreitung zu finden.

Einsatzmarker und Personen, die sich im gleichen Feld wie ein Giftmarker befinden, werden vom Spielplan entfernt und auf die Ablage für Opfer gelegt. Feuerwehrmänner werden zu Boden geworfen. Feuerwehrmänner dürfen ein Feld mit einem Giftmarker nicht betreten. Hat das Zielfeld der Phase „Einsatzmarker auffüllen“ einen Giftmarker, ist dieses Feld ungültig. Nutzt dann die Pfeile auf dem Plan, um ein anderes verfügbares Zielfeld zu finden. Giftmarker beeinflussen nicht Feuer/Rauch, Brandherde und Gefahrstoffe.

Der Gefahrstoffspezialist kann einen Giftmarker von einem benachbarten Feld aus für 2 AP entsorgen.

Die Phase
„Feuer ausbreiten“



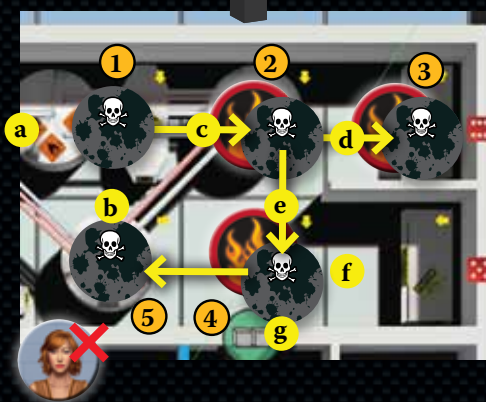
Die Phase „Feuer ausbreiten“:

1. Explosion im Zielfeld.
2. Legt einen Feuermarker auf 2 benachbarte Felder.
3. Legt 1 Schadenszähler auf die benachbarte Wand.
4. Legt 1 Schadenszähler auf den benachbarten Chemikaliertank. Handelt es sich um den vierten Schadenszähler des gefährlichen Objekts, wird ein Chemieunfall ausgelöst.

Die Durchführung eines Chemieunfalls:

1. Entfernt das gefährliche Objekt mit den vier Schadenszähler aus dem Spiel. Legt einen Giftmarker auf das Feld. Der Chemieunfall kann sich in drei verschiedene Richtungen ausbreiten (angezeigt durch a, b, c). Würfelt mit dem sechsseitigen Würfel, um den Chemieunfall auszubreiten (1-2 für a, 3-4 für b, 5-6 für c).
2. Basierend auf einem Wurf von 6 wird der zweite Giftmarker gelegt. Der Chemieunfall kann sich von hier in zwei verschiedene

Die Durchführung eines
Chemieunfalls



Richtungen ausbreiten (angezeigt durch d, e). Würfelt mit dem sechsseitigen Würfel, um den Chemieunfall auszubreiten (1-3 für d, 4-6 für e).

3. Basierend auf einem Wurf von 4 wird der dritte Giftmarker gelegt. Dieses Feld hat keine benachbarten Felder. Geht zurück zum letzten Feld, auf das ein Giftmarker gelegt wurde (Schritt 2). Von dort aus kann der Chemieunfall sich nur in eine Richtung ausbreiten.
4. Legt den vierten Giftmarker. Der Chemieunfall kann sich von hier in drei verschiedene Richtungen ausbreiten (angezeigt durch b, f, g). Würfelt mit dem sechsseitigen Würfel, um die Richtung zu bestimmen, in der sich der Chemieunfall ausbreitet. (1-2 für b, 3-4 für f, 5-6 für g).
5. Basierend auf einem Wurf von 1 wird der fünfte (und letzte) Giftmarker gelegt.
6. Die Person stirbt und wird auf die Ablage für Opfer gelegt.



DACHBODEN

(OPTIONALER ZUSATZPLAN)

Der Dachboden ist ein zusätzlicher Plan, welcher zur Autowerkstatt oder dem Laboratorium als Dachgeschoss hinzugefügt werden kann. Der Dachboden kann auch bei Gebäuden aus der Erweiterung *Das Nächste Level* benutzt werden. Um den Dachboden hinzuzufügen, muss ein Treppenmarker platziert werden, um den unteren Teil der Treppe zum Dachboden anzuzeigen, der den Zugang ermöglicht.

ÄNDERUNG DES SPIELAUFBaus

- Nutzt den zwölfseitigen anstatt des achtseitigen Würfels beim Bestimmen von Zielfeldern.
- Würfelt und löst eine zusätzliche Explosion aus. Legt einen Brandherdmarker auf das Zielfeld.
- Wird mit den Regeln für Fortgeschrittene gespielt, würfelt, um 3 zusätzliche Brandherde ins Spiel zu bringen, und fügt 3 zusätzliche Brandherdmarker zum Pool der Brandherdmarker hinzu, welche ins Spiel kommen können.
- Platziert den Treppenmarker auf dem Plan im entsprechenden Feld (🔴⚠️ für die Autowerkstatt, 🔴⚠️ für das Laboratorium und *Das Nächste Level*-Pläne).

VERÄNDERTE LEITER-AKTION

Tragbare Leiter aufbauen:

Ist die Leiter aufgebaut, muss der Feuerwehrmann die Etage wählen, an der das obere Leitersegment angelegt wird. Sobald dieses platziert wurde, muss die Leiter wieder abgebaut und neu aufgebaut werden, um die Etage zu ändern. Das heißt, dass man über eine einzelne tragbare Leiter nicht gleichzeitig die 1. und 2. Etage eines Gebäudes erreichen kann.

Tragbare Leiter besteigen:

Ist die tragbare Leiter zwischen dem Boden und der 2. Etage des Gebäudes aufgestellt, so werden die Bewegungskosten zwischen den unteren und oberen Segmenten der Leiter verdoppelt. Zum Beispiel muss ein unbelasteter Feuerwehrmann 2 AP ausgeben, um vom Boden in die 2. Etage zu klettern. Ein Feuerwehrmann,

der ein Opfer trägt, würde jedoch 4 AP zahlen, um von der 2. Etage nach unten auf den Boden zu klettern.

VERÄNDERTE FAHRZEUG-AKTION

Löschmonitor einsetzen:

Bei dreigeschossigen Gebäuden wird empfohlen, statt des normalen Löschfahrzeugs die Drehleiter zu nutzen. Wählt ihr stattdessen den Löschmonitor, wird dieser an der Seite des Gebäudes abgefeuert, (die Hälfte jeder Etage/Plans) an die das Löschfahrzeug grenzt. Nach dem Würfeln dreht ihr wie gewöhnlich den sechsseitigen roten Würfel, falls nötig. Der schwarze zwölfseitige Würfel wird nicht gedreht. Beachtet, dass sich keine Feuerwehrmänner in dem Bereich befinden dürfen, in dem der Löschmonitor sein Ziel hat. In diesem Fall bedeutet das: In allen drei Etagen.

Löschmonitor einsetzen (Autowerkstatt und Dachboden):

Nutzt den achtseitigen schwarzen Würfel anstatt des zwölfseitigen, um die Zielfelder für den Löschmonitor zu bestimmen. Der Löschmonitor funktioniert normal, wenn sich das Löschfahrzeug an der rechten Seite des Gebäudes befindet, wo dieses nur eine Etage hat. Wird der Löschmonitor von der linken Seite des Gebäudes aus abgefeuert, auf der das Gebäude zwei Etagen hat, passiert dies an der Seite des Gebäudes (Hälfte jeder Etage/Plans), die an das Löschfahrzeug angrenzt. Nachdem gewürfelt wurde, dreht ihr wie gewöhnlich den sechsseitigen roten Würfel, falls nötig. Zeigt der schwarze achtseitige Würfel 5 oder mehr an, fügt ihr 4 zum Ergebnis hinzu, um das Zielfeld in der 1. Etage zu bestimmen. Beachtet, dass sich keine Feuerwehrmänner in dem Bereich befinden dürfen, in dem der Löschmonitor sein Ziel hat. In diesem Fall bedeutet das: In beiden Etagen.







KELLER

(OPTIONALER ZUSATZPLAN)

Der Keller ist ein zusätzlicher Plan, welcher der Autowerkstatt oder dem Laboratorium als zusätzliches Kellergeschoss hinzugefügt werden kann. Der Keller kann auch bei Gebäuden aus der Erweiterung *Das Nächste Level* benutzt werden. Um den Keller hinzuzufügen, muss ein Treppenmarker platziert werden, um den oberen Teil der Treppe zum Keller anzuzeigen, der den Zugang ermöglicht. Der Kellerplan fügt dem Spiel Bodenschaden durch eine Explosion im Keller hinzu. Bodenschaden verursacht Schaden in der Gebäudestruktur und erschwert die Bewegung der Feuerwehrleute.

ÄNDERUNG DES SPIELAUFBAUS

- Nutzt bei dreigeschossigen Gebäuden den zwölfseitigen anstatt des achtseitigen Würfels beim Bestimmen von Zielfeldern.
- Würfelt, löst eine zusätzliche Explosion aus und legt einen Brandherdmarker auf das Zielfeld.
- Wird mit den Regeln für Fortgeschrittene gespielt, würfelt, um 3 zusätzliche Brandherdmarker ins Spiel zu bringen und fügt 3 zusätzliche Brandherdmarker zum Pool der Brandherdmarker hinzu, welche ins Spiel kommen können.
- Legt den Treppenmarker auf den Plan in das entsprechende Feld (  für die Autowerkstatt,   für das Laboratorium und *Das Nächste Level*-Pläne).

VERÄNDERTE FAHRZEUG-AKTION

Löschmonitor einsetzen:

Nutzt den schwarzen achtseitigen Würfel und führt die Aktion wie gewöhnlich aus.

Beachtet: Der Keller kann nicht als Ziel für den Löschmonitor oder die Drehleiter gewählt werden.

ÄNDERUNG FÜR FEUERAUSBREITUNG

- Die Außenwände des Kellers (schwarz schraffiert) können nicht beschädigt werden.
- Geschieht im Keller eine Explosion, führt diese wie eine normale Explosion durch und legt einen Marker „Beschädigter Boden“ im Erdgeschoss direkt über das Zielfeld der Explosion. Beschädigte Böden haben vorerst keinen Effekt auf das Spiel.
- Ein beschädigter Boden wird entweder durch eine weitere Explosion direkt unter diesem Feld oder einer weiteren Explosion in diesem Feld zerstört. Wenn beschädigter Boden zerstört wird, folgt diesen Schritten:
 - a) Dreht den Marker „Beschädigter Boden“ auf die andere Seite zu „Zerstörter Boden“ und entfernt 2 Schadenszähler aus dem Spiel. Dies kann durch den Einsturz des Gebäudes zum Spielende führen.
 - b) Entfernt jegliche Feuer-/Rauchmarker von diesem Erdgeschossfeld. Alle Rauchmarker in benachbarten Feldern werden auf Feuer umgedreht und Durchzündungen werden normal abgehandelt.
 - c) Entfernt jede Person und jeden Einsatzmarker auf diesem Feld vom Spielplan und legt die Person auf die Ablage für Opfer. Jeder Feuerwehrmann in diesem Feld wird zu Boden geworfen und jeder Gefahrstoff explodiert.
 - d) Legt jeden Brandherdmarker in diesem Feld zurück in den Markervorrat.
- Für den Rest des Spiels gelten diese zusätzlichen Regeln für zerstörten Boden:
 - a) Das Feld „Zerstörter Boden“ ist unpassierbar. Ein Feuerwehrmann kann sich nicht darauf oder durch das Feld bewegen.
 - b) Feuerwehrmänner können das Kellerfeld direkt unter dem Feld „Zerstörter Boden“ löschen.

c) Ist das Zielfeld für eine Aktion „Löschmonitor“ ein Feld „Zerstörter Boden“, führt die Aktion durch, als wäre das Zielfeld das Feld direkt unter dem Feld „Zerstörter Boden“. Ist das Zielfeld der Aktion benachbart zum Feld „Zerstörter Boden“, wird das Feld darunter von Wassermassen betroffen.

d) Explodiert das Feld unterhalb des Felds „Zerstörter Boden“, dreht zusätzlich zur normalen Abwicklung der Explosion alle Rauchmarker in benachbarten Feldern im Erdgeschoss auf Feuer und führt auftretende Durchzündungen durch.

e) Erreicht eine Druckwelle ein Feld „Zerstörter Boden“, führt folgendes durch:

- Platziert einen Feuermarker auf dem Feld, welches sich unter dem Feld „Zerstörter Boden“ befindet. Hat dieses Feld bereits einen solchen Marker, löst in diesem Feld eine Explosion aus.
- Führt die Druckwelle durch das Feld „Zerstörter Boden“ weiter und löst eine Explosion in diese Richtung aus.
- f) Wird das Feld „Zerstörter Boden“ als Zielfeld für das Auffüllen der Einsatzmarker ausgewählt, platziert den Einsatzmarker im Kellerfeld direkt unter dem Feld „Zerstörter Boden“.
- Das Spiel ist verloren, wenn ein Feuerwehrmann entweder den Keller oder das Erdgeschoss nicht mehr verlassen kann.

VERÄNDERTE LEITER-AKTION

Tragbare Leiter, um zerstörten Boden zu überqueren (Optional)

Zerstörten Boden überqueren (2 AP):

Ein Feuerwehrmann, der eine tragbare Leiter trägt, kann einen Marker „Tragbare Leiter“ auf ein benachbartes Feld „Zerstörter Boden“ legen. Ein Feld mit einem Marker „Tragbare Leiter“ erlaubt eine Bewegung auf dieses Feld. Explodiert das Feld unterhalb des Felds „Zerstörter Boden“, löst diese Explosion aus und entfernt die tragbare Leiter aus dem Spiel.

Tragbare Leitern aufbauen, um den Keller durch zerstörten Boden zu erreichen (Optional)

Ein Feuerwehrmann, der eine tragbare Leiter trägt und benachbart zu einem Feld „Zerstörter Boden“ ist, kann diese für 2 AP benachbart zu einem Feld „Zerstörter Boden“ aufbauen. Legt das obere Segment der tragbaren Leiter auf das Feld des Feuerwehrmanns und das untere Segment direkt auf das Feld unterhalb des zerstörten Bodens.

BESCHÄDIGTEN BODEN REPARIEREN (OPTIONAL)

Der Statiker kann beschädigten (nicht zerstörten) Boden auf dem Feld „Beschädigter Boden“ oder dem Feld direkt unter diesem reparieren. Die benachbarten Felder und das Feld unter dem Feld „Beschädigter Boden“ müssen frei von Feuer sein.

Design der Erweiterung: Lutz Pietschker, *Grafikdesign:* Luis Francisco, *Illustrationen:* George Patsouras & Eugene Mogilevch

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