

FLASH POINT

-MET EN VOOR ELKAAR DOOR HET VUUR!-

Een samenwerkingsspel van Kevin Lanzing

Er komt een telefoontje binnen: "112, kan ik u helpen?" Aan de andere kant van de lijn volgt een panische kreet: "Brand!" Luttele momenten later heb je je beschermingspak aan en je gereedschap verzameld, en ben je op weg naar de plaats van de brand.

Je brandweerteam heeft maar een paar seconden om de situatie te beoordelen en een plan van aanpak te bedenken. Iedereen weet wat hij moet doen en komt meteen in actie. Professionele hulpverlening redt levens!

Overwin je angsten, geef nooit op en werk vooral goed samen, want het vuur grijpt als een razende om zich heen. De bewoners zijn in levensgevaar want hun huis staat op instorten!

SPEELMATERIAAL

- 6 BRANDWEERLIEDEN -



- 33 BRANDFICHES -



vuurkant rookkant

- 18 PVA-fiches -

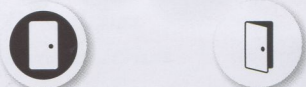


Punt van aandacht (PVA) alarm "Slachtoffer"

- 24 SCHADESTENEN -



- 8 DEURFICHES -



"Deur gesloten" "Deur open"

- 24 BRANDHAARDEN -



- 1 SPEELBORD -

(dubbelzijdig, de afbeelding toont de voorkant)



- OVERIGE FICHES -



21x "Actie" 3x "Behandeld" 6x "Gevaarlijke stoffen" (G.S.-fiches)

- VOERTUIGEN -



Brandweervagen Ambulance

- 6 SPELERSKAARTEN -



- DOBBELSTENEN -



- OVERZICHTSKAARTEN -



- 8 SPECIALISTENKAARTEN -



KORT SPELOVERZICHT

Flash Point is een coöperatief bordspel. Alle spelers maken deel uit van hetzelfde team en winnen of verliezen samen. Om te winnen moeten de spelers de slachtoffers redden die zich in een brandend huis bevinden, voordat het vuur oncontroleerbaar is of het huis instort.

TWEE VERSIES





Deze handleiding bevat 2 versies van de spelregels: het familiespel, een eenvoudige variant om het spel te leren en/of met jongere kinderen te spelen, en het spel voor gevorderden voor ervaren spelers.

Belangrijk: in Flashpoint werken de spelers als team samen en mogen over alle details met elkaar overleggen. Sterker nog, dat raden wij ten zeerste aan. Een goede samenwerking is de basis voor een geslaagde reddingsoperatie. Maar, uiteindelijk voert de actieve speler altijd zijn beurt naar eigen goeddunken uit, ook al zijn de andere spelers het niet met hem eens.

Opmerking: als in deze spelregels van brandweerman wordt gesproken, kan daar ook een vrouwelijk bemanningslid mee bedoeld worden.

HET SPEELBORD

Het speelbord is dubbelzijdig, elke kant toont een ander huis. Het gebied buiten het huis bestaat uit velden met getallen en dobbelsteenrijen, en 4 hoekvelden. Deze velden zijn onderdeel van het speelbord en kunnen door brandweerlieden betreden worden.

Elk veld in het huis heeft coördinaten, die rechtsonder in het veld zijn aangegeven. Deze coördinaten corresponderen met een bepaalde dobbelsteenworp. Tijdens het spel werpen de spelers de dobbelstenen regelmatig om te bepalen waar fiches moeten worden gelegd. Het rode symbool  stelt de rode, zeszijdige dobbelsteen voor, het zwarte symbool  de zwarte, achthoekige dobbelsteen. Samen geven ze een locatie op het speelbord aan. **Voorbeeld:**   is het veld in de eerste rij en de derde kolom van het huis.

AANGRENZENDE VELDEN


Als de spelregels spreken van "aan elkaar grenzende velden", gaat het altijd over velden die horizontaal of verticaal (links, rechts, boven, onder) direct naast elkaar liggen. Velden die elkaar uitsluitend met de hoeken (diagonaal) raken, grenzen niet aan elkaar. Worden 2 velden van elkaar gescheiden door een **niet vernietigde** muur of een **gesloten** deur, dan grenzen deze velden **niet** aan elkaar. Een muurdeel met 2 schadestenen is **vernietigd**. Een muurdeel met 1 schadesteen is **beschadigd**.









HET FAMILIESPEL

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord midden op tafel, zodat alle spelers er goed bij kunnen.
We bevelen aan om het eerste spel op de voorkant van het speelbord te spelen.

2. Leg deurfiches met de kant "Gesloten" naar boven op elk van de 8 deursymbolen in het huis.
De 4 deursymbolen aan de buitenkant van het huis blijven leeg.

3. Leg een vuurfiche (brandfiche met de vuurkant naar boven) op elk van de volgende velden op het speelbord:  ,  ,  ,  ,  ,  ,  . 

4. Doe 2 fiches "Slachtoffer" en 1 fiche "Vals alarm" in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig. Schud de resterende 15 PVA-fiches (10 "Slachtoffer" en 5 "Vals alarm") met de -kant naar boven. Leg 1 PVA-fiche met de -kant naar boven op elk van de volgende 3 velden:  ,   en  .

5. Leg de schadestenen, actiefiches, resterende PVA-fiches, brandfiches en dobbelstenen als voorraad naast het speelbord.

6. Iedere speler krijgt een spelerskaart en de bijbehorende brandweerman in 1 kleur.
Doe de resterende spelerskaarten en brandweerlieden in de doos.

7. Doe de brandhaarden, de voertuigen, de specialistenkaarten en de fiches "Behandeld" en "Gevaarlijke stoffen" in de doos.

8. Iedere speler zet zijn brandweerman op een veld naar keuze buiten het huis.

9. De spelers beslissen gezamenlijk wie er begint. Worden ze het niet eens, dan begint de jongste speler.



STARTOPSTELLING VAN HET FAMILIESPEL (samenvatting)

1. Doe in de doos:

2 fiches "Slachtoffer"
1 fiche "Vals alarm"



2. Leg op het speelbord:

8 deurfiches "Gesloten"
10 vuurfiches
3 PVA-fiches



3. Iedere speler krijgt:

1 brandweerman
1 spelerskaart



4. Leg klaar voor gebruik:

12 PVA-fiches
24 schadestenen
23 brandfiches
21 actiefiches
2 dobbelstenen



5. Doe niet benodigd speelmateriaal in de doos:

Fiches "Behandeld"
G.S.-fiches
Brandhaarden
Specialistenkaarten
Voertuigen



6. Iedere speler zet zijn brandweerman op een veld naar keuze buiten het huis. Het spel kan beginnen!

Red 7 slachtoffers, voordat het huis instort!

SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler steeds zijn beurt uit totdat het spel eindigt. We noemen de speler die aan de beurt is de "actieve speler". De actieve speler doet in zijn beurt het volgende in de aangegeven volgorde:

- 1 Acties uitvoeren
- 2 Vuur uitbreiden
- 3 PVA-fiches aanvullen

1 Acties uitvoeren

De actieve speler mag in zijn beurt 4 actiepunten (AP) besteden. Met deze actiepunten kan hij verschillende acties uitvoeren. Elke actie kost 1 of meer actiepunten. Hij mag een actie meermaals tijdens zijn beurt uitvoeren, zolang hij steeds de kosten in actiepunten (virtueel) betaalt.

Een speler is niet verplicht om al zijn actiepunten te besteden. Aan het einde van zijn beurt pakt hij voor elk actiepunt dat hij overheeft 1 actiefiche uit de voorraad en legt het op zijn spelerskaart. **Let op:** een speler mag nooit meer dan 4 actiefiches op zijn spelerskaart hebben!

De actieve speler mag in zijn beurt actiefiches uitgeven om extra acties uit te voeren. Elk actiefiche is 1 actiepunt waard. Hij mag in zijn beurt zoveel actiefiches uitgeven als hij wil.

ACTIES

Bewegen

Voor alle onderstaande verplaatsingen en de bijbehorende kosten geldt dat de actieve speler zijn brandweerman 1 aangrenzend veld verplaatst.

- De brandweerman beweegt naar een veld zonder vuur: 1 AP
- De brandweerman beweegt naar een veld met vuur: 2 AP
- De brandweerman draagt een slachtoffer naar een leeg veld of een veld met rook: 2 AP

Verplaatst een speler een brandweerman naar of door een veld met een gedekt PVA-fiche, draai dit fiche dan direct om, zodat de spelers zien of het om een slachtoffer of om vals alarm gaat. Het omdraaien van een PVA-fiche is kosteloos. Gaat het om een fiche "Vals alarm", leg het dan direct op de locatie "Gered" aan de rand van het speelbord. Is het een fiche "Slachtoffer", laat het dan op het betreffende veld liggen.

Draagt een brandweerman een slachtoffer naar een veld buiten het huis, dan is het slachtoffer gered. Leg het fiche op de locatie "Gered" aan de rand van het speelbord.

Een brandweerman kan door een open deur of een vernietigd muurdeel (een muurdeel met 2 schadestenen) bewegen. Een brandweerman kan geen slachtoffer naar een veld met vuur dragen. Een brandweerman mag zijn beurt ook niet eindigen op een veld met vuur.

Deur openen/sluiten

De brandweerman opent of sluit een deur in het veld waar hij zich bevindt: 1 AP

Blussen





Voor alle onderstaande acties geldt dat de brandweerman zich op het betreffende of een aangrenzend veld moet bevinden.

- De brandweerman verwijdert een rookfiche (brandfiche met de rookkant naar boven) van het speelbord: 1 AP
- De brandweerman draait een vuurfiche naar de rookkant: 1 AP
- De brandweerman verwijdert een vuurfiche van het speelbord: 2 AP

Hakken

De brandweerman legt een schadesteen op een muurdeel van het veld waar hij zich bevindt: 2 AP

Een muurdeel met 2 schadestenen is vernietigd. Brandweerlieden (en vuur) kunnen een vernietigd muurdeel passeren alsof het er niet is. **Let op:** als er geen schadestenen meer in voorraad zijn, dan stort het huis in en verliezen de spelers het spel!

Opmerking: een vernietigd muurdeel heeft geen gevolgen voor de rest van de betreffende muur. In de afbeelding bij voorbeeld 3 kan een brandweerman wel van veld  naar  bewegen, maar niet van  naar .

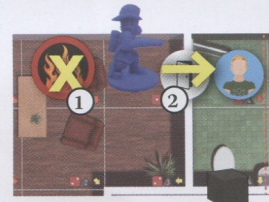
Voorbeeld 1



- ① Verplaatsing naar het veld met vuur: 2 AP
- ② Verplaatsing naar het veld zonder vuur: 1 AP
- ③ Deur openen: 1 AP

4 AP besteed

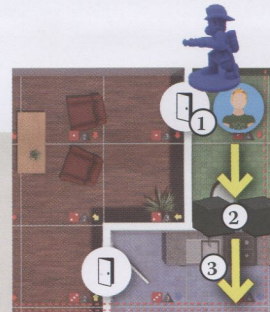
Voorbeeld 2



- ① Vuur blussen aan de linkerkant: 2 AP
- ② Verplaatsing naar veld zonder vuur: 1 AP (draai PVA-fiche om en identificeer slachtoffer)

3 AP besteed, 1 AP gespaard

Voorbeeld 3



- ① Slachtoffer naar veld zonder vuur dragen: 2 AP
- ② Muur hakken: 2 AP (1 schadesteen op de muur leggen) (de muur heeft nu 2 schadestenen en is vernietigd)
- ③ Verplaatsing (zonder slachtoffer) door de vernietigde muur naar een veld zonder vuur: 1 AP

5 AP besteed, 1 gespaarde AP ingeleverd

2 Vuur uitbreiden

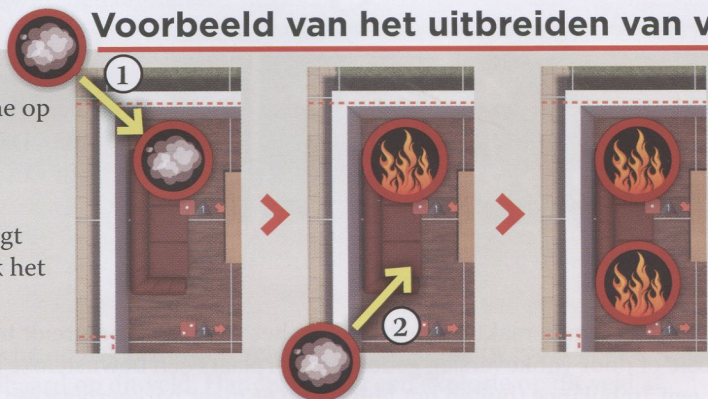
Nadat de actieve speler zijn acties heeft uitgevoerd, moet hij de dobbelstenen werpen om te zien waar het vuur om zich heen grijpt. Hij legt een rookfiche op het veld dat met de dobbelsteenworp correspondeert. Soms heeft het leggen van een rookfiche heftiger gevolgen. Ga na of bij het leggen van het rookfiche een van de volgende situaties optreedt:

- **Er lag al een rookfiche op het betreffende veld:** draai één van de 2 rookfiches naar de vuurkant en doe het andere in de voorraad terug. Onthoud: **rook + rook = vuur**.
- **Er ligt een vuurfiche op een aangrenzend veld:** draai het rookfiche naar de vuurkant. Onthoud: **rook grenst aan vuur = vuur**.
- **Er lag al een vuurfiche op het betreffende veld:** er volgt een explosie (zie verderop op deze bladzijde wat er dan gebeurt)!

Opmerking: er kan nooit meer dan 1 brandfiche op een veld liggen!

Voorbeeld van het uitbreiden van vuur

- 1 De actieve speler werpt $\color{red}\bullet \color{black}\blacktriangle \color{red}1$. Er bevindt zich al een rookfiche op dit veld. Hij draait het rookfiche op $\color{red}\bullet \color{black}\blacktriangle \color{red}1$ naar de vuurkant.
- 2 De volgende speler werpt $\color{red}\bullet \color{black}\blacktriangle \color{red}1$ in deel 2 van zijn beurt. Hij legt een rookfiche naast een veld met vuur. Daardoor moet hij ook het nieuwe rookfiche naar de vuurkant draaien.



Explosies

Werpt de actieve speler in deel 2 van zijn beurt een veld met een vuurfiche, dan veroorzaakt hij een explosie op dat veld. Leg een vuurfiche op alle aangrenzende velden zonder vuur (draai een rookfiche om), ook als een aangrenzend veld zich buiten het huis bevindt. Leg op elk muurdeel aan het veld waar de explosie plaatsvindt 1 schadesteen. Verwijder alle deurfiches aan het veld waar de explosie plaatsvindt.

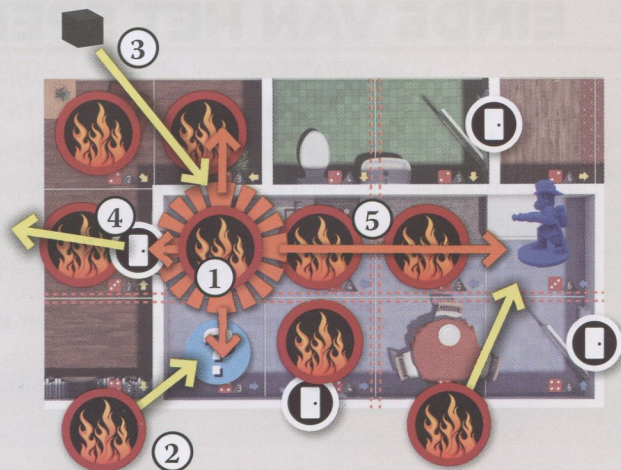
Ligt er al een vuurfiche op een veld dat aan het veld grenst waar de explosie plaatsvindt, dan ontstaat er een **schokgolf**. Een schokgolf verplaatst zich in de betreffende richting door alle velden met vuur totdat deze een veld zonder vuur, een muurdeel of een gesloten deur bereikt. Afhankelijk van wat de schokgolf als eerste tegenkomt, gebeurt het volgende:

- **Veld zonder vuur:** leg een vuurfiche op het veld (draai een rookfiche om).
- **Muur:** leg een schadesteen op het muurdeel. **Ter herinnering:** een muurdeel met 2 schadestenen is vernietigd en houdt een schokgolf niet tegen.
- **Gesloten deur:** verwijder het deurfiche van het speelbord. Een deursymbool zonder deurfiche wordt beschouwd als een vernietigde muur. Leg nooit schadestenen op een muurdeel met een deur of een deursymbool.

Let op: verplaatst de schokgolf zich door een open deur, verwijder het deurfiche dan van het speelbord. Een open deur houdt de schokgolf niet tegen.

Voorbeeld van een explosie

- 1 De actieve speler werpt voor het uitbreiden van het vuur $\color{red}\bullet \color{black}\blacktriangle \color{red}3$. Omdat er al een vuurfiche op dit veld ligt, ontstaat er een explosie. Deze heeft in 4 richtingen gevolgen:
- 2 **Onder:** het aangrenzende veld is leeg. Leg er een vuurfiche op. Het PVA-fiche is vermist (zie ook volgende bladzijde).
- 3 **Boven:** de bovenkant van het veld is een muur. Leg er een schadesteen op.
- 4 **Links:** aan de linkerkant van het veld bevindt zich een gesloten deur. Verwijder het deurfiche uit het spel. Dit muurdeel (met het deursymbool) geldt nu als vernietigd.
- 5 **Rechts:** het aangrenzende veld bevat een vuurfiche. Er ontstaat een schokgolf, die zich door 2 velden met vuur verplaatst en dan een leeg veld bereikt. Leg een vuurfiche op dit veld. De brandweerman op dit veld raakt bewusteloos (zie volgende bladzijde).



Secundaire gevolgen

Nadat het vuur zich heeft verspreid en explosies zijn afgehandeld, nemen de spelers in onderstaande volgorde de schade op:

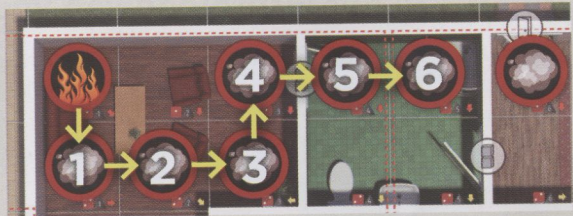
Vonkoverslag: draai elk rookfiche dat aan een veld met een vuurfiche grenst naar de vuurkant. Doe dit net zolang totdat er geen rookfiches meer aan vuurfiches grenzen. Onthoud: **rook grenst aan vuur = vuur**.

Een brandweerman die nu op een veld met een vuurfiche staat, raakt bewusteloos (zie hieronder).

Een slachtoffer of een ongeïdentificeerd PVA-fiche op een veld met een vuurfiche is vermist. Leg het betreffende fiche op de locatie "Vermist" aan de rand van het speelbord. Draai een ongeïdentificeerd fiche om (zodat de spelers kunnen zien of het om een slachtoffer of om vals alarm ging).

Verwijder nu alle vuurfiches die buiten het huis liggen van het speelbord.

Voorbeeld van vonkoverslag



Het vuur op slaat over op de rook op het veld eronder, wat leidt tot vonkoverslag naar nog 5 rookfiches. Deze rookfiches worden allemaal naar de vuurkant gedraaid. Tussen het 6^e en het 7^e rookfiche bevindt zich een muur. Daardoor slaat het vuur niet over naar het rookfiche aan de andere kant van de muur.

Bewusteloos

Een brandweerman raakt bewusteloos als het vuur zich verspreidt tot in het veld waar hij zich bevindt. Dit kan als gevolg van een explosie of door vonkoverslag gebeuren. Verplaats een bewusteloze brandweerman naar de dichtstbijzijnde (vliegafstand) parkeerplaats voor een ambulance (buiten het huis). Zijn er meer parkeerplaatsen op gelijke afstand, dan kiest de eigenaar van de brandweerman er één.

Als de brandweerman een slachtoffer met zich meedroeg, is het vermist. Leg het fiche zoals gebruikelijk op de locatie "Vermist".

3 PVA-fiches aanvullen

Liggen er aan het einde van de beurt van de actieve speler minder dan 3 PVA-fiches op het speelbord (de fiches op de locaties "Gered" en "Vermist" niet meegerekend), dan moet hij het aantal fiches tot 3 aanvullen. Daartoe werpt hij voor elk fiche met de dobbelstenen. Hij trekt een willekeurig PVA-fiche uit de voorraad naast het speelbord en legt het op het geworpen veld. Ligt er een brandfiche op het geworpen veld, verwijder dit dan voordat het PVA-fiche op het veld wordt gelegd. Staat er een brandweerman op het geworpen veld, draai het PVA-fiche dan direct om (en verwijder het meteen van het speelbord als het om vals alarm gaat). Ligt er al een ander PVA-fiche op het geworpen veld, dan gooit de actieve speler de dobbelstenen opnieuw.

Einde van de beurt

Nadat de actieve speler het aantal PVA-fiches op het speelbord tot 3 heeft aangevuld (indien nodig), is zijn beurt afgelopen. De volgende speler met de klok mee is nu aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de spelers 7 slachtoffers hebben gered. In dat geval hebben ze gewonnen. Het spel is ook ten einde als het huis instort of als er 4 of meer slachtoffers vermist zijn. De spelers hebben dan verloren.

Het huis stort in: het spel is direct afgelopen als alle 24 schadestenen op het speelbord liggen (het huis stort dan in). Leg alle PVA-fiches die zich nog in het huis bevinden op de locatie "Vermist". De spelers hebben verloren.

Overwinning: de spelers winnen als ze 7 slachtoffers hebben gered. **Variant:** natuurlijk kunnen de spelers ook proberen om een perfecte score af te leveren en alle 10 slachtoffers te redden!

Nederlaag: de spelers hebben verloren als 4 of meer slachtoffers zijn vermist.


SPELREGELS VOOR GEVORDERDEN

Het spel voor gevorderden introduceert een aantal nieuwe spelmechanismen: variabele startopstelling, verschillende moeilijkheidsgradaties, voertuigen, specialisten, gevaarlijke stoffen en brandhaarden. Daarnaast zijn de spelregels voor secundaire gevolgen en het aanvullen van PVA-fiches net iets anders.

Alle spelregels van het familiespel zijn van kracht, met uitzondering van de op de volgende bladzijden beschreven wijzigingen en aanvullingen. **Spelregelwijzigingen ten opzichte van het familiespel zijn geel gemarkeerd.**

















STARTOPSTELLING VOOR GEVORDERDEN



1. Leg het speelbord midden op tafel.

2. Leg de deurfiches met de kant "Gesloten" naar boven op de deursymbolen binnen het huis. 

3. Kies een moeilijkheidsgraad:

- **Beginners:** 3 explosies, 3 G.S.-fiches
- **Gevorderden:** 3 explosies, 4 G.S.-fiches
- **Helden:** 4 explosies, 5 G.S.-fiches

4. **Eerste explosie:** werp de zwarte dobbelsteen. Het resultaat bepaalt het veld waar de eerste explosie plaatsvindt: 1=  , 2=  , 3=  , 4=  , 5=  , 6=  , 7=  , 8=  . Leg een vuurfiche en een brandhaard op het geworpen veld. Handel daarna een explosie op dit veld af (zie Explosies; blz. 5).


5. **Tweede explosie:** werp beide dobbelstenen. Ligt er al een vuurfiche op het geworpen veld, werp dan opnieuw totdat er een veld zonder vuur wordt gegooid. Leg een vuurfiche en een brandhaard op dit veld. Handel daarna een explosie op dit veld af.  



6. **Derde explosie:** draai de zwarte dobbelsteen naar de tegenoverliggende zijde en werp de rode dobbelsteen opnieuw. Ligt er al een vuurfiche op het geworpen veld, gooi dan alleen de rode dobbelsteen opnieuw totdat er een veld zonder vuur is geworpen. Leg een vuurfiche en een brandhaard op dit veld. Handel daarna een explosie op dit veld af.

7. **Eventueel vierde explosie:** hebben de spelers voor moeilijkheidsgradatie "Helden" gekozen, werp dan nogmaals beide dobbelstenen. Ligt er al een vuurfiche op het geworpen veld, werp dan opnieuw totdat er een veld zonder vuur wordt gegooid. Leg een vuurfiche en een brandhaard op dit veld. Handel daarna een explosie op dit veld af.

8. Werp voor elk G.S.-fiche in het spel (zie de gekozen moeilijkheidsgradatie) beide dobbelstenen.

Ligt er een vuurfiche op het geworpen veld, werp dan opnieuw totdat een veld zonder vuur gegooid is.

Leg een G.S.-fiche op het geworpen veld. Doe resterende G.S.-fiches in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig. 

9. Doe 2 fiches "Slachtoffer" en 1 fiche "Vals alarm" in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig. Schud de resterende 15 PVA-fiches (10 "Slachtoffer" en 5 "Vals alarm") met de -kant naar boven. Werp beide dobbelstenen. Ligt er een vuurfiche op het geworpen veld, werp dan opnieuw totdat een veld zonder vuur gegooid is. Leg een willekeurig getrokken PVA-fiche met de -kant naar boven op het geworpen veld. Herhaal deze procedure totdat er 3 PVA-fiches op het speelbord liggen.

10. Iedere speler kiest een specialistenkaart en neemt een spelerskaart en een brandweerman in 1 kleur. Een speler kan met meer dan 1 kleur spelen als alle spelers het daarmee eens zijn. Aan iedere brandweerman moet een verschillende specialistenkaart gekoppeld zijn. Er kunnen niet meer dan 6 brandweerlieden in het spel zijn. Doe resterende brandweerlieden en spelerskaarten in de doos. Leg resterende specialistenkaarten open naast het speelbord. **Variant:** schud de specialistenkaarten en trek er voor elke deelnemende kleur 1.

11. Leg afhankelijk van de moeilijkheidsgradatie en het aantal spelers eventueel extra brandhaarden op het speelbord. Werp voor elke extra brandhaard de dobbelstenen. Ligt er al een brandhaard op het geworpen veld, gooi dan opnieuw totdat er een veld zonder brandhaard wordt gegooid. Leg een brandhaard op dit veld.

- Dobbel 3 extra brandhaarden als de spelers moeilijkheidsgradatie "Gevorderden" of "Helden" hebben gekozen.
- Dobbel 2 extra brandhaarden als er 3 brandweerlieden meedoen of 3 extra brandhaard als er 4 of meer brandweerlieden meedoen.

Leg in totaal 6 brandhaarden op de gele cirkeltjes op het speelbord als de spelers moeilijkheidsgradatie "Beginners" of "Gevorderden" hebben gekozen. Leg er 12 op het speelbord als moeilijkheidsgradatie "Helden" wordt gespeeld. Doe resterende brandhaarden terug in de doos.

12. Leg de resterende schadestenen, PVA-fiches, brandfiches, actiefiches en behandelfiches als voorraad naast het speelbord.



13. Iedere speler zet zijn brandweerman(nen) op een veld naar keuze buiten het huis.

14. Leg als team 1 brandweerwagen en 1 ambulance op een corresponderende parkeerplaats naar keuze. Doe het reservevoertuig terug in de doos.



15. De spelers beslissen gezamenlijk wie er begint. Worden ze het niet eens, dan begint de jongste speler.

VOERTUIGEN

In het spel voor gevorderden kunnen de spelers gebruik maken van 2 voertuigen: een ambulance en een brandweerwagen. Elk van beide voertuigen heeft 4 eigen parkeerplaatsen buiten het huis. De voertuigen kunnen door brandweerlieden bestuurd worden. Sommige acties kunnen uitsluitend uitgevoerd worden als een brandweerman zich in een voertuig bevindt. **Let op:** een voertuig bevindt zich altijd op 2 velden tegelijk.

In het spel voor gevorderden is een slachtoffer pas gered als het de ambulance heeft bereikt.

1 Acties uitvoeren: acties met voertuigen

Rijden

Een voertuig verplaatsen: 2 AP

Een speler kan de brandweerwagen uitsluitend verplaatsen als zijn brandweerman zich op een van de 2 velden van dit voertuig bevindt. De betreffende brandweerman moet met de brandweerwagen "meerijden". Hij mag een ambulance wel verplaatsen zonder dat zijn brandweerman daar aanwezig is.

Een voertuig rijdt altijd (met de klok mee of tegen de klok in) om het huis. Een verplaatsing eindigt bij de eerstvolgende parkeerplaats voor het betreffende voertuig. Wil een speler een voertuig naar de andere kant van het huis rijden (2 parkeerplaatsen ver), dan kost dit dus 4 AP (2 acties "Rijden").

Brandweerlieden die zich op het moment van rijden op een van de twee velden bevinden waarvandaan het voertuig vertrekt, mogen kosteloos (0 AP) meerijden. Meerijden is nooit verplicht. Er past een ongelimiteerd aantal brandweerlieden in een voertuig. Brandweerlieden mogen na het meerijden het voertuig verlaten op een veld naar keuze van de betreffende parkeerplaats.

Wordt een ambulance naar een parkeerplaats met een slachtoffer gereden, dan is dit slachtoffer direct en kosteloos (0 AP) gered.

Brandspuit gebruiken





Richt de brandspuit op het huis: 4 AP






De brandspuit kan in één actie grote hoeveelheden vuur blussen. De brandspuit wordt altijd op 1 kwadrant van het huis gericht. Kwadranten zijn op het speelbord met rode stippellijnen aangegeven.

Een brandweerman mag de brandspuit uitsluitend gebruiken als hij zich op een van de velden met de brandweerwagen bevindt. Hij kan de brandspuit uitsluitend op het kwadrant richten dat aan de huidige parkeerplaats van de brandweerwagen grenst. Het is mogelijk om de brandspuit op een kwadrant zonder brandweerman te richten.

Een brandweerman die deze actie uitvoert, werpt de 2 dobbelstenen. Bevindt het geworpen veld zich niet in het aangewezen kwadrant, dan draait hij 1 of beide dobbelstenen naar de tegenoverliggende zijde, zodat de worp een veld in het kwadrant aangeeft. Verwijder een brandfiche van dit veld (als dat er is) en alle brandfiches van de 4 aangrenzende velden (als die er zijn). Het is mogelijk dat er daardoor brandfiches van velden uit andere kwadranten worden verwijderd. De gevolgen van de brandspuit hebben geen invloed op brandweerlieden, PVA-fiches, slachtoffers of G.S.-fiches.

Voorbeeld van het gebruik van de brandspuit

De brandweerman aan de rechterkant van het speelbord bevindt zich bij de brandweerwagen en besluit om de brandspuit te gebruiken. Hij werpt de dobbelstenen:  . Omdat dit veld niet in het aangewezen kwadrant ligt, moet hij de rode dobbelsteen naar de tegenoverliggende zijde draaien. Het resultaat van de worp is  .

- 1 Het vuur op  en dat op  is geblust. Verwijder deze brandfiches.
- 2 Hoewel ook veld  door de brandspuit wordt geraakt, gebeurt er niets met het PVA-fiche.
- 3 De muren voorkomen dat de brandspuit de velden  en  bereikt (de velden grenzen niet aan het geworpen veld). Deze brandfiches blijven daarom op het speelbord liggen.



SPECIALISTEN

In het spel voor gevorderden heeft iedere brandweerman een specialisme. Iedere speler kiest aan het begin van het spel een specialistenkaart, die hij voor zich op tafel legt. Iedere specialist heeft unieke vaardigheden, die van pas komen om bepaalde situaties op te lossen. Het loont daardoor nog meer om goed met elkaar samen te werken. De spelers kunnen ervoor kiezen om de specialistenkaarten te kiezen of willekeurig te trekken. Hieronder volgt een overzicht van alle specialisten in het spel.

Dokter

4 AP per beurt

Behandelen Verleen eerste hulp aan een slachtoffer: 1 AP



Leg een fiche "Behandeld" onder een slachtoffer dat zich in hetzelfde veld bevindt als de Dokter.

Een behandeld slachtoffer kan door elke brandweerman meegenomen worden zonder het te hoeven dragen. Het meenemen van een behandeld slachtoffer kost geen extra AP. Een brandweerman kan niet meer dan 1 behandeld slachtoffer tegelijk meenemen. Hij mag wel 1 slachtoffer dragen en er tegelijk 1 meenemen tegen de gebruikelijke kosten van 2 AP. Ook een behandeld slachtoffer mag niet naar een vuurfiche bewegen.

De dokter betaalt dubbele kosten voor het blussen van brandfiches.

Commandant

4 AP + 2 extra AP per beurt. De extra AP kunnen uitsluitend worden gebruikt om verplaatsingsacties met **andere** brandweerlieden uit te voeren.



De Commandant kan zijn extra AP in zijn beurt gebruiken om brandweerlieden van andere spelers te verplaatsen en/of met brandweerlieden van andere spelers deuren te sluiten of te openen. De Commandant mag ook brandweerlieden van andere spelers verplaatsen die slachtoffers dragen of meenemen, of een G.S.-fiche bij zich hebben. De kosten voor zo'n verplaatsing zijn gelijk aan de kosten die de betreffende brandweerman zelf ook had moeten betalen.

*Extra AP mogen niet worden gespaard.
Er mag niet meer dan 1 extra AP per beurt aan de Gaspakdrager worden besteed.*

Verkenner

4 AP per beurt

Identiteit vaststellen: draai een PVA-fiche naar keuze op het speelbord om: 1 AP



Gaspakdrager

3 AP + 3 extra AP per beurt. De extra AP mogen uitsluitend worden ingezet om blusacties mee uit te voeren.



Extra AP mogen niet worden gespaard.

Specialist Gevaarlijke Stoffen

4 AP per beurt

Onschadelijk maken De Specialist Gevaarlijke Stoffen verwijdert een G.S.-fiche van het veld waar hij zich bevindt: 2 AP



Mannetjesputter

5 AP per beurt

Geen speciale eigenschappen.



Reddingspecialist

4 AP + 3 extra AP per beurt. De extra AP kunnen uitsluitend worden ingezet om verplaatsingsacties mee uit te voeren.



Hakken: 1 AP

De Reddingspecialist betaalt dubbele kosten voor het blussen van brandfiches.

Extra AP mogen niet worden gespaard.

Brandspuitbediener

4 AP per beurt

Brandspuit gebruiken: 2 AP

Als de Brandspuitbediener de brandspuit gebruikt, mag hij 1 of beide dobbelstenen opnieuw werpen. Hij mag er ook voor kiezen om de tweede dobbelsteen opnieuw te werpen, nadat hij het resultaat van de tweede worp met de eerste dobbelsteen heeft gezien. Hij mag beide dobbelstenen in totaal niet meer dan één keer opnieuw gooien. De tweede worp geldt, ook al is die niet naar zijn zin.



1 Acties uitvoeren: functiewissel

Functiewissel: 2 AP

Een speler mag zijn huidige specialistenkaart ruilen tegen een specialistenkaart die naast het speelbord ligt. Dit moet de eerste actie van zijn beurt zijn en zijn brandweerman moet zich op een van de 2 velden van de brandweerwagen bevinden. De speler kan de speciale eigenschappen van zijn oude specialistenkaart in deze beurt niet gebruiken, maar heeft in deze beurt wel de AP (minus de 2 AP voor de actie "Functiewissel") en de speciale eigenschappen van zijn nieuwe specialistenkaart tot zijn beschikking.

2 Vuur uitbreiden

Gevaarlijke stoffen

In het spel voor gevorderden worden fiches "Gevaarlijke stoffen" (G.S.-fiches) geïntroduceerd.

Nadat alle vonkoverslagen zijn afgehandeld, veroorzaakt elk G.S.-fiche in een veld met vuur een explosie op dat veld. Het is mogelijk dat in 1 fase meerdere explosies door verschillende G.S.-fiches worden veroorzaakt. In dat geval kiezen de spelers in welke volgorde de explosies worden afgehandeld. Verwijder na het afhandelen van de explosie het geëxplodeerde G.S.-fiche van het speelbord en leg een brandhaard op het betreffende veld.

Een brandweerman kan in zijn beurt een G.S.-fiche meedragen tegen dezelfde kosten en onder dezelfde voorwaarden als het dragen van een slachtoffer (2 AP, niet meer dan 1 fiche tegelijk, niet door vuur heen). Een brandweerman kan G.S.-fiches onschadelijk maken door deze uit het huis te dragen. Leg een onschadelijk gemaakt G.S.-fiche op de locatie "Gered" op het speelbord.

Brandhaarden en ontvlammingen

Een heftige brand is moeilijker te bestrijden naarmate deze langer woedt. Het huis warmt op en het aanwezige materiaal ontbrandt steeds sneller. In het spel voor gevorderden wordt dit door brandhaarden en ontvlammingen gesimuleerd.

Wordt in deel 2 (Vuur uitbreiden) van de beurt van de actieve speler een veld met een brandhaard gedobbeld, dan ontstaat er een **ontvlamming**. De actieve speler moet dan nogmaals dobbelen. Hij handelt de eerste worp zoals gebruikelijk af, voordat hij zijn volgende worp doet. Er is geen limiet aan het aantal ontvlammingen in een beurt. Hij stopt dus pas met dobbelen en het afhandelen van de worp als hij een veld zonder brandhaard dobbelt. Leg na het afhandelen van de laatste worp een brandhaard op het laatst gedobbelde veld.

Brandhaarden hebben geen invloed op brandfiches en kunnen niet worden geblust.

Opmerking: nieuwe brandhaarden worden altijd uit de aan het begin van het spel op het speelbord gelegde voorraad genomen. Ligger daar geen brandhaarden meer, dan worden de rest van het spel geen brandhaarden meer op het speelbord gelegd.

Bewusteloos

Raakt een brandweerman bewusteloos, leg hem dan op een van de 2 velden bij de ambulance.

Procedure "Vuur uitbreiden"

In het spel voor gevorderden bestaat deel 2 (Vuur uitbreiden) van de beurt van de actieve speler uit verschillende fasen. Handel die in onderstaande volgorde af:

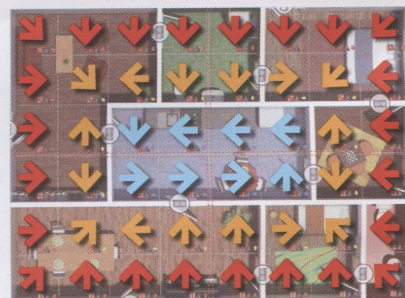
1. Dobbel voor rook.
2. Handel explosies af, indien nodig.
3. Handel vonkoverslagen af, indien nodig.
4. Handel G.S.-fiches af, indien nodig.
 - Leg bij een explosie van een G.S.-fiche een brandhaard op het betreffende veld.
5. Handel ontvlammingen af, indien nodig (herhaal deze procedure vanaf fase 1).
 - Leg bij een ontvlamming een brandhaard op het laatst geworpen veld.
6. Handel gewonden, vermiste PVA of slachtoffers af, indien nodig.

3 PVA-FICHES AANVULLEN

In het spel voor gevorderden kan een nieuw PVA-fiche uitsluitend in een veld zonder brandfiche, brandweerman of een ander PVA-fiche worden gelegd.

Dobbelt de actieve speler bij het aanvullen van PVA-fiche een veld met een brandfiche, een brandweerman of een ander PVA-fiche, gebruik dan het diagram hiernaast om te bepalen waar het PVA-fiche moet worden gelegd. Begin op het geworpen veld en volg de pijlen totdat een geldig veld wordt bereikt. Leg het PVA-fiche op dit veld. De pijlen zijn ook op het speelbord afgebeeld.

Wordt ook op deze manier geen geldig veld bereikt, dobbel dan opnieuw.



VEELGESTELDE VRAGEN

Ik wil het familiespel nog een keer spelen, moet ik dan dezelfde startopstelling gebruiken?

Dat kan, maar je kunt ook de variabele startopstelling gebruiken. De eenvoudigste manier is om 3 keer te dobbelen en op elk geworpen veld een explosie af te handelen (leg geen schadestenen neer). Daarna dobbel je 3 keer en leg je op elk geworpen veld een PVA-fiche. Je kunt ook punten 4-6 en punt 9 van de startopstelling voor gevorderden volgen (zie blz. 7).

Kan ik het familiespel ook op de achterkant van het speelbord spelen?

Ja, dat kan. Gebruik in dat geval de startopstelling die op blz. 2 en 3 staat afgebeeld of gebruik de variabele startopstelling, zoals hierboven beschreven.

Er zijn veel nieuwe spelregels in het spel voor gevorderden. Kan ik er ook slechts een deel van gebruiken?

Dat kan. Je zou kunnen beginnen met het introduceren van specialisten en gevaarlijke stoffen. Als je deze spelregels beheerst, kun je voertuigen en de nieuwe spelregels voor het redden van slachtoffers invoeren. Als dit ook geen problemen meer geeft, kun je tot slot ook de brandhaarden laten meedoen.

Is er een eenvoudige manier om te onthouden wat er bij een explosie met een schokgolf gebeurt?

Ja, een explosie veroorzaakt altijd precies 1 resultaat in elk van de 4 richtingen:

1. Een extra vuurfiche
2. Een extra schadesteen
3. Een vernietigde deur

Wat gebeurt er als er geen brandfiches meer in voorraad zijn?

Dat is een slecht teken, het vuur is niet onder controle en het huis staat op instorten. In zo'n geval leg je geen brandfiches meer op het speelbord, maar in het geval van een explosie leg je wel schadestenen op muurdelen neer.

VARIANTEN

De spelregels van *Flash Point* zijn zeer flexibel. Dit is uw spel en u kunt de spelregels helemaal naar uw wensen aanpassen. Het is een leuke manier om creatief bezig te zijn. Verzint u iets waarvan u denkt dat het een zeer waardevolle aanvulling op het spel is, laat het ons dan weten. Wellicht kunnen we het idee in eventuele uitbreidingen verwerken.

Hieronder vindt u een paar ideeën:

Urgente opdracht

- **Vorbereiding:** iedere speler trekt een willekeurige specialistenkaart.
- **Acties uitvoeren:** de actie "Functiewissel" is in dit spel niet beschikbaar.

Onbekende gevaarlijke stoffen

- **Vorbereiding:** begin het spel zonder G.S.-fiches op het speelbord
- **Acties uitvoeren of Vuur uitbreiden:** vals alarm: gaat het bij het omdraaien van een PVA-fiche om vals alarm, leg dan een G.S.-fiche op het betreffende veld. Gebeurt dit in deel 2 (Vuur uitbreiden) van de beurt van de actieve speler, dan volgt er direct een explosie op het betreffende veld.

De wet van Murphy

- **Acties uitvoeren:** de actie "Brandspuit gebruiken" is in dit spel niet beschikbaar.

COLOFON



© 2011 Lone Oak Games

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Kevin Lanzing
Illustraties: Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop
Vertaling en eindredactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

1. ZET HET SPEELBORD OP

Ga naar blz. 3 en bouw het speelbord op zoals op de afbeelding. Kies een spelerskaart en een brandweerman in dezelfde kleur.

2. ACTIE: BEGIN MET JE BEURT

Je mag 4 actiepunten besteden. Je kunt uit de volgende acties kiezen:

- Beweeg 1 veld (1 actiepunt).
Beweeg je naar een ?-fiche, draai het dan om. Is het blanco, neem het dan van het speelbord.
- Open of sluit een deur (1 actiepunt)
- Draag een slachtoffer 1 veld (2 actiepunten) mee. Draag je hem uit het huis, dan is hij gered!
- Verwijder een vuurfiche in jouw veld of een aangrenzend veld van het speelbord (2 actiepunten)
- Draai een vuurfiche in jouw veld of een aangrenzend veld naar de rookkant (1 actiepunt)
- Verwijder een rookfiche in jouw veld of een aangrenzend veld van het speelbord (1 actiepunt)
- Hakken: leg een schadesteen (zwart blokje) op een muurdeel (2 actiepunten)

Je hoeft niet al je actiepunten te besteden. Neem voor elk ongebruikt actiepunt een groen actiefiche. Dit kun je in een volgende beurt tegen een actiepunt inwisselen.

3. VUUR UITBREIDEN

Dobbel en zoek het geworpen veld op het speelbord.

- Ligt er geen vuur of rook: leg er een rookfiche op
- Ligt er rook: draai het rookfiche naar de vuurkant
- Ligt er vuur: ga naar blz. 5 en lees de paragraaf "Explosies". Een explosie veroorzaakt in elke richting altijd 1 van de 3 volgende situaties:
 1. Een extra vuurfiche
 2. Een extra schadesteen
 3. Een verwijderde deur

Liggen er nu rookfiches naast vuurfiches, draai deze dan naar de vuurkant. Ligt er nu een slachtoffer in het vuur, dan is het vermist. Verwijder het fiche van het speelbord.

4. ZORG ERVOOR DAT ER 3 BLAUWE FICHES (PVA) OP HET SPEELBORD LIGGEN

Zijn er minder dan 3 blauwe PVA-fiches op het speelbord, dobbel dan en leg een fiche met het ?-symbool naar boven op het geworpen veld.

5. DE VOLGENDE SPELER IS AAN DE BEURT

Speel door totdat 7 slachtoffers zijn gered (uit het huis gedragen), 4 slachtoffers zijn vermist of het huis instort (alle schadestenen liggen op het speelbord).

RED 7 SLACHTOFFERS EN WIN!

LOG BRANDWEERKAZERNE

#	SPELERS	MOEILIKHEIDS- GRAAD	HUIS	GERED	VERMIST
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

FLASH POINT

FIRE RESCUE

Er komt een telefoontje binnen: “112, kan ik u helpen?” Aan de andere kant van de lijn volgt een panische kreet: “Brand!” Luttele momenten later heb je je beschermingspak aan en je gereedschap verzameld, en ben je op weg naar de plaats van de brand.

Doel van het spel

Jullie winnen het spel als er 7 slachtoffers gered zijn

Jullie verliezen het spel als:

- ☠ Het huis instort = als alle 24 schadestenen op het spelbord liggen
- ☠ Er 4 of meer slachtoffers vermist zijn

Vorbereiding (Familiespel)

- Leg de deurfiches met de kant “gesloten” naar boven op elk van de 8 deursymbolen in het huis
- Leg een vuurfiche (met vuurkant naar boven) op elk van de volgende velden: **2-2**, **2-3**, **3-2**, **3-3**, **3-4**, **3-5**, **4-4**, **5-7** en **6-6**
- Doe 2 “Slachtoffer” en 1 fiche “Vals Alarm” terug in de doos. Schud gedekt de resterende 15 PVA-fiches en leg 1 fiche gedekt op de volgende 3 velden: **2-4**, **5-1** en **5-8**
- Iedere speler kiest een kleur en krijgt een spelerskaart + brandweerman. Iedere speler zet zijn brandweerman op een veld naar keuze buiten het huis
- Kies een startspeler

Spelverloop

De spelers zijn kloksgewijs aan de beurt totdat het spel eindigt. Een speler moet iedere beurt:

1. 4 Acties (AP) uitvoeren

Iedere actie mag meerdere keren in een beurt uitgevoerd worden. Spelers mogen ook passen en krijgen voor ieder overblijvende actie 1 actiefiche. Die actiefiches kunnen later in de beurt van de speler uitgegeven worden voor extra acties. **Een speler mag nooit meer dan 4 actiefiches op zijn spelerskaart hebben!**

Bewegen

☠	Beweeg jouw brandweerman naar een veld met vuur	2 AP
☠	Beweeg jouw brandweerman naar een veld zonder vuur	1AP
☠	Jouw brandweerman draagt een slachtoffer naar een leeg veld of een veld met rook	2 AP
☠	Jouw brandweerman opent of sluit een deur in het veld waar hij zich bevindt	1 AP

Speciale regels:

Een brandweerman verplaatst zich steeds **horizontaal** of **verticaal** en kan door open deuren & vernietigde muurdelen bewegen. Verplaatst een brandweerman zich naar of door een veld met een PVA-fiche, draai de fiche dan direct om. “Vals Alarm” leg je direct af op de locatie “Gered”. Draagt een brandweerman een slachtoffer naar een veld buiten het huis, dan is het slachtoffer gered. Leg de fiche op de locatie “Gered”. Je mag je beurt **nooit** eindigen op een veld met vuur.

Blussen

☠	Verwijder een vuurfiche in jouw veld of een aangrenzend veld	2AP
☠	Verwijder een rookfiche in jouw veld of een aangrenzend veld	1AP
☠	Draai een vuurfiche naar de rookkant in jouw veld of een aangrenzend veld	1AP

Speciale regels:

Aangrenzend betekent **horizontaal** of **verticaal** aangrenzend.

Hakken

☠	Leg 1 schadesteen op een muurdeel in jouw veld	2AP
---	--	-----

FLASH POINT

FIRE RESCUE

Speciale regels:

Een muurdeel met 2 schadestenen is vernietigd. Brandweermannen kunnen nu door de muur lopen. Maar vuur kan zich nu ook door de vernietigde muur **verder verspreiden**. Leg **nooit** schadestenen op een muurdeel met een deur of een deursymbool

2. Vuur uitbreiden

Na de acties van de speler, moet hij dobbelen om te zien waar het vuur om zich heen grijpt.

Dobbelt de speler een:

- A. **Vrij veld:** Leg een rookfiche op dat veld
- B. **Veld met een rookfiche:** draai de plaatselijke rookfiche om naar de vuurkant → **ROOK + ROOK = VUUR**
- C. **Veld met een vuurfiche:** er volgt een explosie
- D. **Veld met aangrenzend een vuurfiche:** leg jouw rookfiche op dat veld maar draai het direct om naar de vuurkant → **Rook grenst aan vuur = VUUR**

Explosie

Dobbelt een speler een veld waar al een vuurfiche ligt, dan volgt een explosie. Leg op alle aangrenzende velden een vuurfiche. Leg op elk muurdeel aan het veld van de explosie 1 schadesteen + verwijder alle deurfiches aan dat veld.

Ligt er al een vuurfiche op een veld dat aan het veld grenst waar de explosie plaatsvindt, dan ontstaat er een **schokgolf**. Een schokgolf verplaatst zich in de betreffende richting door alle velden met vuur totdat deze een veld zonder vuur, een muurdeel of gesloten deur bereikt. Het volgende gebeurt:

- A. **Veld zonder vuur** = leg en vuurfiche
- B. **Muur** = Leg 1 schadesteen op het muurdeel
- C. **Gesloten deur** = verwijder het deurfiche van het speelbord

Na het uitbreiden van het vuur moet je de schade opmeten. Draai elke rookfiche om dat grenst aan een vuurfiche → **Rook grenst aan vuur = VUUR**. Staat er een brandweerman op een vuurfiche, verplaats hem dan naar de dichtsbijzijnde parkeerplaats voor een ambulance. Droeg de brandweerman een slachtoffer, leg het slachtoffer dan op de locatie "Vermist". Bevindt er zich een PVA-fiche op een veld met een vuurfiche, leg de fiche dan op de locatie "Vermist".

3. PVA-fiches aanvullen

Liggen er minder dan 3 PVA-fiches op het bord dan moet je deze aanvullen. Gooi met de dobbelstenen en plaats op het betreffende veld een gedekte PVA-fiche. Ligt er een brandfiche op het geworpen veld, verwijder dit en leg het PVA-fiche in de plaats. Staat er een brandweerman op het geworpen veld, draai de PVA-fiche direct om.

Spelregels voor gevorderden

Je kan de moeilijkheidsgraad telkens verhogen door dingen toe te voegen:

Voorbereiding

- Kies een moeilijkheidsgraad →
 - Beginners (3 Explosies + 3 G.S. fiches)
 - Gevorderden (3 explosies + 4 G.S. fiches)
 - Helden (4 explosies + 5 G.S. fiches)
- **Eerste explosie:** werp met de zwart dobbelsteen. Het resultaat bepaalt het veld waar de 1^{ste} explosie plaatsvindt: 1 = 3-3, 2 = 3-4, 3 = 3-5, 4 = 3-6, 5 = 4-6, 6 = 4-5, 7 = 4-4, 8 = 4-3. Leg een vuurfiche + brandhaard op het geworpen veld en handel een explosie af
- **Tweede explosie:** werp met beide dobbelstenen totdat er een veld zonder vuur wordt gegooid. Leg een vuurfiche + brandhaard op het geworpen veld en handel een explosie af
- **Derde explosie:** draai de zwarte dobbelsteen naar de tegenoverliggende zijde en werp de rode dobbelsteen totdat er een veld zonder vuur wordt gegooid. Leg een vuurfiche + brandhaard op het geworpen veld en handel een explosie af
- **Eventuele vierde explosie:** werp met beide dobbelstenen totdat er een veld zonder vuur wordt gegooid. Leg een vuurfiche + brandhaard op het geworpen veld en handel een explosie af
- Werp voor elk G.S. fiche in het spel met beide dobbelstenen totdat er een veld zonder vuur wordt gegooid. Plaats op de desbetreffende velden een G.S. fiche.
- Doe 2 “Slachtoffer” en 1 fiche “Vals Alarm” terug in de doos. Schud gedekt de resterende 15 PVA-fiches en werp 3 maal met beide dobbelstenen voor de positie van de 3 PVA-fiches. Gooi opnieuw als er op het geworpen veld een vuurfiche ligt.
- Iedere speler trekt een specialistenkaart en kiest een kleur. Hij krijgt een spelerskaart + brandweerman. Iedere speler zet zijn brandweerman op een veld naar keuze buiten het huis
- Leg afhankelijk van de moeilijkheidsgraad en het aantal spelers eventueel extra brandhaarden op het spelbord.
 - + 3 extra brandhaarden voor Gevorderden of Helden
 - + 2 extra brandhaarden voor een spel met 3 brandweermannen
 - + 3 extra brandhaarden voor een spel met 4 of meer brandweermannen

Werp voor elke extra brandhaard in het spel met beide dobbelstenen totdat er een veld zonder brandhaard wordt gegooid. Plaats op de desbetreffende velden een brandhaardfiche. Leg 6 brandhaarden (“Gevorderden” of “Beginners”) of 12 brandhaarden (“Helden”) op de gele cirkeltjes op het spelbord.

- Leg 1 brandweerwagen en 1 ambulance op een corresponderende parkeerplaats naar keuze

1. Extra Acties om uit te kiezen

Voertuigen

-
- 🚒 Verplaats een voertuig naar de eerstvolgende parkeerplaats

2 AP

Speciale regels:

Een speler kan de brandweerwagen uitsluitend verplaatsen als zijn brandweerman zich op één van de 2 velden van dit voertuig bevindt. De brandweerman moet met dit voertuig meerijden. Een ambulance mag de speler wel verplaatsen zonder dat zijn brandweerman daar aanwezig is. Je verplaats de wagen, met de klok mee of tegen de klok, naar de eerstvolgende parkeerplaats. Brandweerlieden die zich op het moment van rijden op een van de twee velden van de wagen bevinden, mogen kosteloos meerijden!!

- 🚒 Brandspuit gebruiken

4 AP

Speciale regels:

Een brandweerman mag de brandspuit uitsluitend gebruiken als hij zich op een van de velden van de brandweerwagen bevindt. De brandspuit heeft **alleen effect op het kwadrant** (aangegeven met een rode stippellijn op het spelbord) dat **grenst** aan zijn huidige parkeerplaats. Een

brandweerman die deze actie uitvoert, gooit met de 2 dobbelstenen. Bevindt het geworpen veld zich niet in het kwadrant, dan draait hij 1 of beide dobbelstenen naar de tegenoverliggende zijde, zodat de worp een veld in het kwadrant aangeeft. Verwijder een brandfiche van dit veld (als dat er is) en alle brandfiches van de **aangrenzende** velden (als die er zijn). **Muren en gesloten deuren blokeren de toegang voor het water naar de aangrenzende velden en het is mogelijk dat er brandfiches van aangrenzende velden uit andere kwadranten worden verwijderd.**

☰ Functiewissel

2 AP

Speciale regels:

Een speler mag zijn huidige specialistenkaart ruilen tegen een andere specialistenkaart die naast het speelbord ligt. **Dit moet de 1^{ste} actie van zijn beurt zijn en hij moet op de brandweerwagen staan!**

2. Extra bij “Vuur uitbreiden”

Doorloop de volgende procedure:

- A. **Dobbel voor rook:** zie basis
- B. **Handel explosies af:** zie basis
- C. **Handel schokgolven af** (indien nodig): zie basis
- D. **Handel G.S. fiches af** (indien nodig): Elke G.S. fiche in een veld met vuur veroorzaakt een explosie (zie basis) in dat veld. Verwijder na het afhandelen van de explosie het geëxplodeerde G.S. fiche van het speelbord. Een brandweerman kan in zijn beurt een G.S. fiche meerdragen tegen **dezelfde kosten** en onder **dezelfde voorwaarden** als het dragen van een slachtoffer. Een G.S. fiche wordt **onschadelijk** gemaakt door het **uit** het huis te dragen
- E. **Handel ontvlamingen af** (indien nodig; herhaal deze procedure vanaf A): wordt er in Fase A een veld gedobbeld met een **brandhaard**, dan moet de actieve speler nogmaals dobbelen. Hij handelt de eerste worp zoals gebruikelijk af, voordat hij zijn volgende worp doet. De speler stopt pas met dobbelen en afhandelen van de worp als hij een veld zonder brandhaard dobbelt. Leg na het afhandelen van de laatste worp een brandhaard op het laatst gedobbeld veld. Brandhaarden hebben geen invloed op brandfiches en kunnen niet geblust worden

Raakt een brandweerman bewusteloos, leg hem dan op een van de 2 velden van de ambulance. Een slachtoffer is pas gered als hij/zij tot op een veld van een ambulance wordt gedragen!

3. Extra bij “PVA-fiches aanvullen”

Een nieuw PVA-fiche kan uitsluitend in een veld zonder brandfiche, brandweerman, of een ander PVA-fiche worden gelegd. Wordt er wel zo'n veld gedobbeld, volg dan de pijlen op het spelbord en plaats het fiche in het eerstvolgende vrije veld.