

ONDER
VUUR

geronimo



Lannoo

geronimo



Lannoo

ONDER
VUUR

BESTRIJD SAMEN DE RAMPEN
EN RED DE STAD!

DOEL VAN HET SPEL

Rampspoed in Oostende! De sirene in de brandweerkazerne van Post Oosteroever loeit. Als brandweerkorps is het jullie levensbelangrijke taak om rampen te bestrijden. Overleg met je team, verzamel alle materialen die nodig zijn om een ramp op te lossen en haast je naar de locatie waar de ramp zich voltrekt. Maak samen de stad weer veilig!

Klaar om van start te gaan? Scan de QR code en bekijk nog even de instructievideo.



SPELMATERIAAL

- 31 KAARTEN
- 5 personages
- 15 rampen
- 6 urgentieniveaus
- 5 overzichten
- 75 FICHES
- 36 materialen
- 9 EHBO
- 11 bijl
- 9 water
- 7 ladder
- 10 hulpmiddelen
- 3 noodcentrale
- 3 helikopter
- 4 brandweerwagen
- 15 rampen
- 14 gevaren
- 5 PIONNEN
- 1 SPELBORD
- 1 DOBBELSTEEN

Wat je zelf nog dient te voorzien: Een zakje of potje om blind fiches uit te kunnen trekken. Het zakje mag dus niet doorzichtig zijn. Dit zakje noemen we vanaf nu de 'kanszak'.

VOORBEREIDING

Voordat je het spel kan starten, leg je even alles klaar.

SPELBORD

Leg het spelbord op tafel zodat iedereen er aan kan. Op het spelbord zie je aan de linkerkant de 'Commandopost'. Leg hier alle fiches op de juiste plaats, zoals op het bord aangegeven.



In het vakje 'materialen' leg je de fiches met de bijl, ladder, water en EHBO. In het vakje 'hulpmiddelen' leg je de fiches met de noodcentrale, de helikopter en de brandweerwagen. In het vakje 'gevaar' leg je alle gevaar-fiches en in het vakje 'rampen' leg je alle fiches van de 15 unieke rampen.

Speel je met 3 personages?

Leg dan 4 gevaar-fiches terug in de speldoos, deze heb je niet nodig.

KANSZAK

Steek van alle 'materialen' en 'hulpmiddelen' 1 fiche in de kanszak. Daarnaast steek je er ook evenveel gevaar-fiches in als het aantal personages waarmee jullie spelen.

- 3 personages = 3 gevaar-fiches
- 4 personages = 4 gevaar-fiches
- 5 personages = 5 gevaar-fiches



* Inhoud van de kanszak aan het begin van een spel voor drie spelers.

URGENTIES



Leg de urgentie-kaarten in volgorde van 1 tot de doodskop naast elkaar boven het spelbord. Hierboven komen je rampen te liggen.

RAMPEN



Schud de rampen-kaarten en leg ze in een gesloten (met de achterkant naar boven) stapel naast urgentieniveau 1. Nu start het onheil. Zet je schrap!

* Voor-en achterkant voorbeeld van een rampenkaart.

Trek het juiste aantal rampen. Kijk hiervoor in de tabel.

- 3 personages = 4 rampen bij de start
- 4 personages = 4 rampen bij de start
- 5 personages = 4 rampen bij de start

Bekijk welke rampen getrokken werden en leg ze boven het juiste urgentieniveau, dit zie je rechtsboven op de kaart. Er kunnen meerdere kaarten bij hetzelfde urgentieniveau liggen.



*De brand begint bij urgentieniveau 1, het wespennest op niveau 2 en de omgevallen boom op niveau 3.

Dobbel per ramp om de locatie van die ramp te bepalen aan de hand van het aantal ogen, die je ook op een rampen-kaart ziet terugkomen. Leg de overeenkomstige rampen-fiche op de juiste plaats op het spelbord. Herhaal dit voor iedere getrokken rampen-kaart.



*Dobbel je voor de ramp 'brand' een 3, dan breekt de brand uit in de kerk. Leg de rampen-fiche (enkel vlammen) voor de 'brand' op het spelbord. De kaart komt NIET op het spelbord te liggen, maar boven urgentieniveau 1.

PERSONAGES



Wie ben jij vandaag? Kies een personage-kaart. Elke speler kiest er één uit (tenzij je met twee spelers bent, zie daarvoor hoofdstuk 'Versie voor twee spelers'). De overige personages worden terug in de doos gelegd.

Neem om te starten het materiaal dat bij jouw personage hoort uit de commandopost en leg het bij je personage-kaart op tafel. Dit is je persoonlijke voorraad.



Zet de pion met de kleur van jouw personage in de Kazerne. Voordat je start, neem je eerst de sterktes van jouw personage door (deze extra uitleg vind je in het hoofdstuk 'Personages').

Ten slotte neemt iedere speler een overzichtkaart en dan kan het spel beginnen. Op deze kaart vind je een samenvatting van de acties die je in een speelbeurt kunt uitvoeren en wat je op het einde van een ronde moet doen. Deze uitleg vind je hieronder uitgebreid terug.



START SPEL

Klaar om te spelen? Neem meteen ook nog wat drinken en een snack mee naar de speltafel. Rampen bestrijden is vermoeiend, dus zorg dat je energieniveau op peil blijft!

VRIJWILLIGERS ZIJN IN HET VOORDEEL

De speler die het laatst vrijwilligerswerk in z'n leven deed mag beginnen. Daarna spelen jullie het spel om de beurt met de klok mee.

Wist je dat een groot deel van de brandweerkorpsen in België bestaat uit vrijwillige brandweer? In België zijn er ongeveer 17.300 brandweerlieden (m/v/x), waarvan 10.900 vrijwilligers. Wat een helden!



BEURT

Een speelbeurt bestaat uit 1 verplichte en 6 optionele acties. Je start altijd eerst met de verplichte actie (trek 2 fiches uit de kanszak). Pas daarna kun je ervoor kiezen om de andere 6 acties uit te voeren. Deze optionele acties mag je door elkaar uitvoeren. Je hoeft ze ook niet allemaal uit te voeren, als je dat niet wilt of kunt.

Een speelbeurt ziet er dus als volgt uit:

1. Verplichte actie:

A) Trek 2 fiches uit de kanszak (1x per speelbeurt)

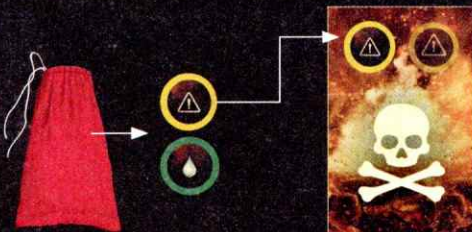
2. Optionele acties:

- A) Dobbel en verplaatsen
- B) 2 materialen toevoegen aan de kanszak
- C) Bevoorraden
- D) Ramp(en) oplossen
- E) Personagesterktes gebruiken
- F) Hulpmiddel(en) gebruiken

1. VERPLICHTE ACTIE(S)

A) Trek 2 fiches uit de kanszak (1x per speelbeurt)

Trek zonder te kijken 2 fiches uit de kanszak. Dit kunnen materialen, hulpmiddelen of gevaar-fiches zijn. Materialen en hulpmiddelen die je trekt, leg je in je persoonlijke voorraad. Als je een gevaar-fiche hebt getrokken, leg je deze op de doodskop.



**Je trekt 1 gevaar-fiche en 1 water-fiche uit de kanszak. De gevaar-fiche leg je op de doodskop, de water-fiche leg je in je persoonlijke voorraad.*

GEVAAR!

Vanaf het moment dat er een 2e gevaar-fiche op de doodskop komt te liggen, schuif je direct alle rampen 1 urgentieniveau verder. Leg daarna de gevaar-fiches die op de doodskop liggen terug in de commandopost.

Voel je de nood stijgen?



Na je verplichte eerste actie is er geen vaste volgorde waarin de acties moeten worden uitgevoerd. Je kunt elke optionele actie ook tijdens het verplaatsen gebruiken.

Tip van een pro: Je kunt het best je speelbeurt beginnen met dobbelen om te zien wat je mogelijkheden zijn. Je hoeft niet meteen erna te verplaatsen; je kunt kiezen om eerst andere acties uit te voeren.

2. OPTIONELE ACTIES:

A) Dobbelen en verplaatsen (1x per speelbeurt)

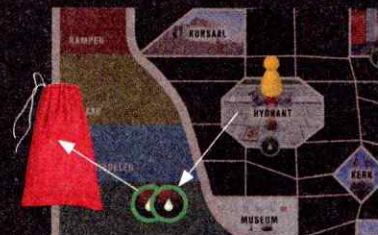
Rol de dobbelsteen en verplaats het geworpen aantal ogen. Je mag enkel naar aangrenzende vakken verplaatsen, maar niet diagonaal. Je mag ook acties uitvoeren op plaatsen die je tijdens je speelbeurt passeert (je startpositie telt als een plaats die je passeert).

Voorbeeld: Je mag de Hydrant passeren om water toe te voegen (zie '2 materialen toevoegen aan de kanszak') en daarna nog doorlopen naar de kerk om een ramp op te lossen (zie 'Ramp(en) oplossen').

B) 2 materialen toevoegen aan de kanszak (1x per speelbeurt)

Je mag tijdens je speelbeurt 2 materialen uit de Commandopost in de kanszak stoppen. De materialen die je kunt toevoegen, hangen af van de locatie waar je staat of die je passeert, en zijn als symbool terug te vinden op het spelbord. Zo kun je enkel water toevoegen aan de kanszak bij de Hydrant, EHBO bij de EHBO-tent en een bijl en/of ladder bij de Kazerne.

Tip van een pro: Je mag 2 verschillende materialen toevoegen in één speelbeurt. Maar wel maximum 2 fiches per speelbeurt. Zo kun je in de Kazerne bijvoorbeeld 1 bijl en 1 ladder toevoegen. Als de fiches uit de Commandopost op zijn, kun je deze niet toevoegen aan de kanszak.

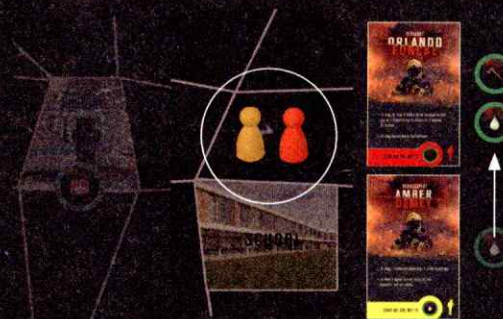


GEEL kan nu 2 water-fiches van de Commandopost toevoegen aan de kanszak omdat ze bij de Hydrant staat.

C) Bevoorraden (1x per speelbeurt)

Als je op dezelfde plaats als een teamlid staat of deze passeert, mag je materialen en/of hulpmiddelen rechtstreeks afgeven en/of aannemen.

Dit mag je maar één keer per speelbeurt doen, dus kies verstandig!



ROOD en GEEL staan in hetzelfde vak. ROOD neemt de water-fiche van GEEL aan en legt hem in zijn persoonlijke voorraad.

D) Ramp(en) oplossen (meerdere keren per speelbeurt)

Dit is waar het om draait! Los zo snel mogelijk alle rampen op. Maar hoe?

Als alle nodige materialen op de plaats van een ramp zijn, dan is deze opgelost.

Leg daarna de rampen-fiche en de rampen-kaart maar snel aan de kant; deze kan niet meer terugkeren. Elke ramp kan maar één keer voorkomen tijdens een spel. Leg vervolgens de gebruikte materialen / hulpmiddelen terug in de Commandopost.

Voor jullie heldhaftige daad verdienen jullie 1 hulpmiddel naar keuze (noodcentrale, helikopter of brandweerwagen)! Voeg deze meteen na het oplossen van een ramp toe aan de kanszak.

Tip van een pro: Heb je een deel van de nodige materialen, maar onvoldoende om de ramp op te lossen? Geen paniek; leg de materialen die je wilt gebruiken voor een ramp alvast op de rampen-kaart. Jij of iemand anders van je team kunt deze later gebruiken om de ramp op te lossen.



BLAUW heeft alle materialen om de ramp 'Omgevalen boom' bij het Fort op te lossen. Hij mag de rampen-fiche van het spelbord nemen en samen met de rampen-kaart aan de kant leggen. De gebruikte materialen legt hij terug in de Commandopost en ten slotte kiest hij één hulpmiddel om in de kanszak te steken.

ROOD staat bij Kursaal, maar heeft maar 1 bijl in zijn persoonlijke voorraad. Hij kan die nu al op de rampen-kaart 'Wespennest' leggen. Nu is er al 1 bijl minder nodig om deze ramp op te lossen.



E) Personagesterktes gebruiken (1x per speelbeurt)

Elk personage heeft zijn eigen sterktes. De personagesterktes kun je terugvinden op je personage-kaart. Sommige sterktes horen bij een bepaalde actie, voer deze dan samen uit (ook als het de verplichte eerste actie is). Je mag je beide sterktes 1x gebruiken tijdens je speelbeurt.

Voor extra uitleg over de personages van Onder Vuur en hun sterktes kun je doorbladeren naar het hoofdstuk 'Personages'.

F) Hulpmiddel(en) gebruiken (meerdere keren per speelbeurt)

Je kunt tijdens je speelbeurt één of meerdere hulpmiddelen gebruiken. Zet een brandweerwagen in, roep de hulp van de helikopter in of vraag bijstand aan de noodcentrale.

Brandweerwagen: Deze kan ingezet worden bij het oplossen van een ramp in plaats van een materiaal (bijl, ladder, water of EHBO). Zie het als een joker, want een brandweerwagen heeft alles bij.

Helikopter: Je mag je pion naar een vak naar keuze verplaatsen. Dit geldt niet als 'dobbel en verplaatsen'-actie! Met een helikopter ben je supersnel waar je moet zijn.

Noodcentrale: Je mag tijdens je speelbeurt (na de verplichte eerste actie) 1 ramp 1 urgentieniveau terugzetten. De noodcentrale verleent telefonisch de eerste noodhulp, zodat jij en je team wat extra tijd hebben.

Hulpmiddelen gaan na gebruik terug naar de Commandopost.

EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde is afgelopen als ieder personage 1 speelbeurt heeft gehad. Aan het eind van iedere ronde worden er twee zaken afgehandeld. Jullie dachten toch niet dat jullie konden uitrusten?

1) ER BREKEN NIEUWE RAMPEN UIT

Hoeveel? Dat is afhankelijk van het aantal spelers.

- Bij 3 en 4 spelers breekt er 1 nieuwe ramp uit.
- Bij 5 spelers breken er 2 nieuwe rampen uit.

Succes, brandweerlui!



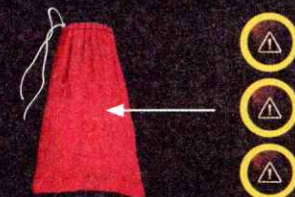
Voorbeeld: Er komt een nieuwe ramp bij, het is de 'Overstroming'. Stap 1: Leg de ramp 'Overstroming' bij urgentieniveau 1. Stap 2: Dobbel om de locatie te weten en leg de rampen-fiche op de juiste plaats op het spelbord (zoals je bij de rampen aan het begin van het spel hebt gedaan).

2) GEVAAR LIGT OP DE LOER. VOEG ENKELE GEVAAR-FICHES UIT DE COMMANDOPOST AAN DE KANSZAK TOE

Hoeveel? Dat is afhankelijk van het aantal spelers.

- Bij 3 spelers worden er 3 gevaar-fiches toegevoegd.
- Bij 4 of 5 spelers worden er 4 gevaar-fiches toegevoegd.

Indien er onvoldoende gevaar-fiches in de Commandopost liggen, voeg je enkel de beschikbare fiches toe. Oef!



Aan het eind van een ronde gaan er bij een spel van 3 spelers 3 gevaar-fiches uit de Commandopost in de kanszak.

Voilà, nu zijn jullie klaar voor een volgende ronde!

EINDE VAN HET SPEL

Jullie zijn als team geslaagd als je elke ramp op het spelbord op tijd hebt opgelost. Niet alle rampen komen per se aan bod: als er geen rampen meer op het spelbord liggen, zijn jullie gewonnen. Hoera!

Helaas kun je ook verliezen.

Bij dit spel is dat als een ramp naar de laatste urgentiekaart, de doodskop, wordt doorgeschoven OF als er op het einde van een ronde geen enkele* ramp meer kan uitbreken, omdat je alle vijftien rampen al hebt zien voorbijkomen.

Voorbeeld: Er werd een tweede gevaar-fiche getrokken en het 'wespennest' gaat van urgentieniveau 5 naar doodskop. Het spel is afgelopen en jullie hebben verloren.

*Bij 5 spelers heb je dus 1 ronde waar er maar 1 ramp bij komt in plaats van 2 (dit is dan wel de laatste ronde).



Geen nood. Training maakt je beter, probeer het nog eens!

SPELVERSIES

1. MOEILIJKE VERSIE

Als professionele brandweer heb je al veel rampen doorstaan. Als je het basisspel goed onder de knie hebt, kun je deze moeilijkere versie eens proberen.

- Verwijder 'Urgentieniveau 5' uit het spel. Rampen moeten dus sneller opgelost worden!
- Verwijder de rampen 'Geblokkeerde lift' en 'Waterbevoorrading' uit het spel.

Alle regels van het basisspel blijven gelden. Er zijn alleen enkele aanpassingen aan het spelmateriaal, namelijk de gevaar-fiches bij de start van het spel en aan het einde van een ronde.

Aantal spelers

3 4 5
↓ ↓ ↓

Gevaar-fiches in de kanszak bij start

2 3 4
↓ ↓ ↓

Gevaar-fiches toevoegen aan de kanszak na einde ronde

2 3 3

2. VERSIE VOOR TWEE SPELERS

De enige aanpassing als je met 2 spelers speelt is, dat je allebei met 2 personages speelt.

Er zijn geen speciale spelregels; volg de regels van het basisspel voor 4 personages. Wissel af met speelbeurten spelen (dus niet elke speler 2 speelbeurten na elkaar) en houd goed bij wanneer een ronde gedaan is.

PERSONAGES

Wie zijn de helden van brandweerkorps Oosteroever?
Wie zorgt ervoor dat Oostende veilig blijft?
Wie ben jij tijdens dit spel?

SERGEANT ORLANDO FONCKE

Orlando (rode pion) is een dappere brandweerman en een goede leider. Soms krijgen zijn emoties de overhand en reageert hij impulsief, maar zijn hart zit op de juiste plaats. Hij steunt veel op zijn mentor Patrick, naar wie hij enorm opkijkt.

- Je mag bij 'trek 2 fiches uit de kanszak' kiezen de 2 fiches terug te leggen en 2 nieuwe te trekken. Je neemt dus eerst 2 fiches uit de kanszak; als je tevreden bent houd je ze. Als je deze fiches niet wilt hebben (omdat er bijvoorbeeld een gevaar-fiche bij zit), dan steek je beide fiches terug in de kanszak en neem je opnieuw 2 fiches.

- Je mag kiezen om opnieuw te dobbelen. Nadat je gedubbeld hebt om te verplaatsen, mag je kiezen om deze worp te negeren en nog eens te dobbelen. De tweede worp telt dan, ook als deze minder goed is dan de eerste.

KAPITEIN
PATRICK
SINNAEVE

Patrick (**blauwe pion**) is een gedreven kapitein en een beetje de 'pater familias' van Post Oost. Hij wil het beste voor zijn korps en voor de stad. Hij is verantwoordelijk voor het materiaal van de brandweerpst.

- Je mag bij 'trek 2 fiches uit de kanszak' 1 materiaal uit de Commandopost nemen in plaats van 1 blind te nemen. Je neemt dus eerst 1 fiche blind uit de kanszak en dan 1 uit de Commandopost op het spelbord. Je hebt er dus in totaal ook altijd 2. Dit doe je vóór alle andere acties!

- Je mag 2 materialen ruilen voor 1 hulpmiddel. Je mag dus 2 materialen uit je persoonlijke voorraad terugleggen in de Commandopost en dan 1 hulpmiddel uit de Commandopost in je persoonlijke voorraad leggen.

CHAUFFEUR
BORIS
WEBER

Boris (**paarse pion**) is de beste brandweerschaffeur van Oostende. Hij heeft de snelste aanrijdtijd van het hele korps en weet het hoofd koel te houden in stressvolle omstandigheden. Met deathmetal op de achtergrond raast hij door de stad om rampen op te lossen.

- Je mag 2 keer dobbelen voor het verplaatsen. Dit betekent dat je eerst 2 keer dobbelt. De som van je twee worpen is het aantal vakken dat je mag verplaatsen.

- Je mag 1 andere speler meenemen tijdens het verplaatsen. Je moet hiervoor op hetzelfde vak als die van de andere speler staan of zijn vak passeren tijdens het verplaatsen. Je mag hem afzetten op eender welk vak waar jullie op komen tijdens het verplaatsen. Deze actie mag gecombineerd worden met de helikopter!

BRANDEPERT **AMBER** **DEMEY**

Amber "Skippy" (gele pion) doet brandexpertises, en is daarnaast nog brandweervrouw én moeder. Skippy heeft een aangeboren talent om een brand te 'lezen' nadat hij is gebeurd, om zo te reconstrueren wat er precies plaatsvond. Niet simpel, want een brand wist altijd haar eigen sporen.

- Je mag 1 materiaal ruilen voor 1 ander materiaal. Je mag dus 1 materiaal uit je persoonlijke voorraad terug leggen in de Commandopost en dan 1 materiaal uit de Commandopost in je persoonlijke voorraad leggen.

- Je hebt 1 water minder nodig bij het oplossen van een ramp. Dit geldt enkel als jouw pion op de plaats van de ramp staat EN de nodige materialen (-1 water) aanwezig zijn. Dit kan niet tijdens de speelbeurt van een andere speler en ook maar één keer per speelbeurt!

VRIJWILLIGER **MANU** **DE CAUTER**

Manu (groene pion) is een vrijwilliger bij de brandweer. Daarbuiten werkt hij in een garage. Hij werkt hard, is eerlijk en staat altijd klaar om anderen te helpen. Zijn talenten zijn bescheidenheid, berekening en flauwe grappen - als je dat een talent mag noemen...

- Je mag rechtstreeks naar de EHBO-tent gaan (telt niet als verplaatsen). Je kunt dus op ieder moment tijdens je speelbeurt beslissen om je pion op de EHBO-tent te zetten, zonder dat je hiervoor de verplaatsen-actie hoeft te gebruiken.

- Je mag 1 speler rechtstreeks bevoorraden. Je kunt dus 1 speler materialen en hulpmiddelen uit je persoonlijke voorraad geven (je kunt niets krijgen), ongeacht waar jullie staan op het spelbord.

Je bent meer brandweer dan je denkt!
Heb je interesse om brandweervrijwilliger te worden?
Neem dan een kijkje op www.brandweer.be
voor meer informatie over het aanwervingstraject.