

The Great Fire of London

(4 Spieler)

Spielplan

- 4 Bezirke (violett, blau, grün, orange) mit 1-5 Haussymbolen
 - ▣ rote Namensbanner: schützenswerte Ziele
 - ▣ gelbe Namensbanner: Ziele mit Markern
 - ▣ Zahl im Kreis: Siegpunkte bei Spielende
 - ▣ 4/5-Spieler-Symbol/Zahl im schwarzen Kasten: Brandschutztruppen
- Pudding Lane: Feuersausbruch
- Gras- und Ackerbereiche ohne Häuser
- Farbige Verbindungspfeile und 4-Wegekrenz-Symbol: Feuerausbreitungsrichtung

Spiel Aufbau

- 25 Feuerkegel in *Pudding Lane*, restliche neben den Spielplan
- 60 Feuerausbreitungskarten mischen und 5 an jeden Spieler
 - ▣ Falls alle 5 identisch sind: vorzeigen, einmischen, neu geben
- Feuerstapelkarten A - D
 - ▣ A offen auflegen, 9 (*siehe Feuerstapelkarte*) Feuerausbreitungskarten verdeckt darauf, B offen darauf, 9 Feuerausbreitungskarten verdeckt darauf, ..., D offen darauf, 5 Feuerausbreitungskarten verdeckt darauf; restliche Karten zurück in die Schachtel
- 5 Häuser **jeder** Farbe in einen Beutel oder die Spieleschachtel, nacheinander die orangefarbenen, grünen, blauen und violettfarbenen Gebiete mit zufällig gezogenen Häusern – entsprechend der vorhandenen Haussymbole (1-5) – belegen
- 6 Spielerfarbenkarten mischen und je 1 an jeden Spieler austeilen (*siehe auch **Optionale Regeln**, 1. Geheime Farben*)
- 20 schwarze Marker verdeckt mischen und je 1 in jeden Bezirk mit gelbem Namensbanner verdeckt legen
- (Ziel-)Kartenstapel I, II und III getrennt mischen und je 1 von jedem Stapel an jeden Spieler
- Startspieler auslosen
- Schwarze Brandschutztruppen setzen
 - ▣ Je 1 nach *Hounds Ditch* und *St. Botolphs*
 - ▣ Jeder Spieler - Startspieler beginnt - setzt 1 Brandschutztruppe
- Jeder Spieler setzt seine Spielfigur (Grundbesitz) beliebig ein, aber nicht in das grüne Gebiet (wohl aber in Grasbereiche) – auch mehrere in gleiche Bezirke
- Karte *Held von London* neben den Spielplan

Spielablauf

- Reihum führt jeder Spieler 3 Schritte aus:

1. Feuer ausbreiten

■ Feuer(ausbreitungs)karte spielen

- Pfeilfarbe korreliert mit den Verbindungspfeilen
- Bezirk mit **mindestens 2** Feuerkegeln wählen (ggfs. 5 neue Kegeln in *Pudding Lane*) und **einen** Kegel über beliebig viele zusammenhängende Bezirke (keine Grasbereiche) in beliebiger Richtung ziehen, **aber**:
 - Nach Verlassen des letzten brennenden Bezirks muss die letzte Bewegung in angegebener Pfeilfarbe erfolgen
 - Die Bewegung endet im ersten nicht brennenden Bezirk
 - Nord-, Süd-, Ost- und Westpfeile: Ausbreitung in benachbarte Bezirke mit entsprechendem Pfeil
 - 4-Wegekreuz-Symbol: Ausbreitung in diagonal verbundene Bezirke (Nordkarte ⇒ NW oder NO, andere Karten analog)
 - Ein Doppelbewegungsmarker (auch ein gerade aufgenommener) kann genutzt werden, um 2 Feuer auszubreiten (mit der selben Feuerkarte)
 - Nur einmal pro Spielzug, Marker wird in die Schachtel gelegt
 - Falls es mehrere Möglichkeiten für den gewählten Feuerkegel gibt, muss folgende **Prioritätsreihenfolge** befolgt werden:
 - a. Feuer springt in Bezirk mit mind. 1 Haus, aber ohne Brandschutztruppen
 - b. Bezirk mit mind. 1 Haus und mind. 1 Brandschutztruppe
 - c. Leerer Bezirk ohne Brandschutztruppen
 - d. Leerer Bezirk mit mind. 1 Brandschutztruppe
 - Falls **keine** Feuerbewegung möglich ist: Handkarten vorzeigen, 1 abwerfen und 3 zusätzliche Feuerkegel in einen oder mehrere brennende(n) Bezirk(e) (siehe **Feuer anfachen**)

■ Feuer zieht in neue Bezirke

- Vorhandene Brandschutztruppe ist frei (bekämpft kein Feuer) ⇒ Brandschutzkegel wird auf ankommendes Feuer gesetzt
- Keine (freie) Brandschutztruppe ⇒ Häuser brennen nieder
 - Alle Häuser auf die entsprechenden Wertungsleisten legen
 - Aus dem Vorrat so viele Feuerkegel in den Bezirk, sodass deren Anzahl der Anzahl der ursprünglichen Häuser entspricht
- # Brandschutzkegel \geq # Feuerkegel ⇒ Keine Feuerausbreitung **von** dort oder **durch** diesen Bezirk, aber sehr wohl **in** diesen Bezirk (Feuer ist unter Kontrolle)

■ Marker erhalten

- Falls das Feuer in einem Bezirk alle Häuser abbrennt und dort ein Marker liegt, darf dieser genommen werden (verdeckt vor sich ablegen)
 - Sprengladung: Einsatz als Abriss-Trupp (siehe **Abriss von Bezirken**)
 - Doppelbewegung: 2 Feuerkegel bewegen
 - SP-Symbol: 1 SP bei Spielende

2. Aktionen ausführen

■ 4 Aktionspunkte (AP) beliebig einsetzen

- **Grundbesitz** oder (freie) **Brandschutztruppe bewegen**: 1 AP/Bezirk bzw. 1 AP/Truppe und Bezirk
 - Benachbarter Bezirk oder diagonale Bewegung über 4-Wegekreuz-Symbol
 - Bewegung in oder durch abgebrannte oder brennende Bezirke
 - Fluss oder Stadtmauer ist kein Hindernis
 - Auf oder über Grasbereiche darf gezogen werden
 - *Pudding Lane* ist tabu
 - Falls Brandschutzkegel brennenden Bezirk mit nicht vollständig unter Kontrolle brennendem Feuer betritt ⇒ Kegel über 1 Feuerkegel stülpen (siehe **Feuer kontrollieren/löschen**)
- **Feuer löschen**: 1 AP/Feuerlöschbefehl (siehe **Feuer löschen**)
- **Bezirk abreißen**: 0 AP (kostenlos), aber 1 Sprengladungsmarker/Abriss (siehe **Abriss von Bezirken**)

3. Eine Feuerkarte ziehen (und ggfs. **das Feuer anfachen**)

- Handkarten auf 5 ergänzen (1 Karte nachziehen)
- Falls Feuerstapelkarte sichtbar wird: siehe **Das Feuer anfachen**

Schlusswertung

- Siegpunkte (SP) zählen und entsprechend Häuser von der Wertungsleiste entfernen (bei 1 SP Haus seitwärts drehen) bzw. - bei mehr als 40 SP - rechts auf der Wertungsleiste wieder anfangen
 - Jeder Feuerkegel..... 1 SP
 - Jeder 1 SP-Marker..... 1 SP
 - Karte *Held von London*..... 2 SP
 - SP lt. Zielkarte - sofern Bezirk überlebt hat.... n SP
- Bei Gleichstand: # Feuerkegel → # Häuser auf dem Plan → # SP durch Zielkarte

Das Feuer kontrollieren

- Jede Brandschutztruppe kann 1 Feuer kontrollieren (Brandschutzkegel über Feuerkegel stülpen)
- # Feuerkegel $>$ # Brandschutzkegel ⇒ Feuer **nicht** unter Kontrolle und kann sich aus diesem und durch diesen Bezirk ausbreiten
- # Feuerkegel \leq # Brandschutzkegel ⇒ Feuer unter Kontrolle und kann sich **nicht** aus diesem und durch diesen Bezirk ausbreiten

Feuer löschen

- Falls # Feuerkegel \leq # Brandschutzkegel kann ein anwesender Grundbesitzer den Befehl *Feuer löschen* geben
- Durch 1 Aktion Feuer löschen wird 1 Feuerkegel aus dem Bezirk entfernt und vor dem Spieler abgelegt (1 SP bei Spielende)
- Der 1. Spieler, der 3 Feuerkegel gesammelt hat, erhält die Karte *Held von London*. Sobald jemand **mehr** Feuerkegel gesammelt hat, wechselt die Karte den Besitzer.

Abriss von Bezirken

- Eine (freie) Brandschutztruppe kann in einem zu einem brennenden Bezirk benachbarten (inkl. *Pudding Lane*) eine Sprengladung zünden.
- Eine Sprengladung kann **nicht** in einem brennenden Bezirk angebracht und gezündet werden
- Leere Bezirke können abgerissen werden
- Bezirke mit Größe 3+ (SP-Bezirke) können **nicht** abgerissen werden, es sei denn, sie sind schon abgebrannt.
- Sprengladungsmarker wird offen in den betreffenden Bezirk gelegt. Dieser Bezirk bildet eine Feuerschneise und das Feuer kann sich weder dorthin noch dort hindurch ausbreiten. Alle Häuser im abgerissenen Bezirk werden entfernt und auf die Wertungsleiste gelegt, Wertungsmarker werden zerstört.
- Grundbesitzer und Brandschutztruppen dürfen in und durch abgerissene Bezirke ziehen.

Das Feuer anfachen

- 3 weitere Feuerkegel in einen oder mehrere bel. Bezirk(e) (außer *Pudding Lane*) setzen, in dem (denen) das Feuer nicht unter Kontrolle ist. **Aber**: # Feuerkegel \leq # Häusersymbole+2
- Feuerstapelkarte ablegen
- Falls letzte Feuerstapelkarte: Jeder Spieler ist noch einmal an der Reihe (kein Karten-nachziehen) (siehe auch **Optionale Regeln**, 2. *Mehr Zerstörung*)

Optionale Regeln

1. Geheime Farben
 - Spielerkarten werden **verdeckt** ausgeteilt
 - Spieler sehen sich ihre Karte an, Spielfiguren werden zufällig verteilt (und als Grundbesitz genommen)
2. Mehr Zerstörung
 - Nach der letzten Feuerstapelkarte geht das Spiel noch **zweimal** reihum (kein Karten-nachziehen)