

The Great Fire of London 1666

2 Spieler-Erweiterung

In dieser Erweiterung für 2 Spieler besitzen die Spieler die Häuser zweier Farben. Sie erhalten Punkte für die am Spielende noch unversehrten Häuser ihrer beiden Farben, für erfüllte Zielkarten und gelöschte Feuer. Sie spielen nicht nur gegeneinander, sondern auch gegen das sich ausbreitende Feuer und die Brandschutztruppen, die sich außerhalb der Kontrolle der Spieler bewegen.

INHALT

30 Karten bestehend aus ...

12x Farbfolgekarten (braune Rückseite)

12x Truppenbewegungskarten (grüne Rückseite)

5x Feuerstapelkarten für die 2-Spieler-Version (graue Rückseite)

1x Übersichtskarte

SPIELAUFBAU

Der Spielaufbau erfolgt nach den Regeln des Grundspiels, mit den folgenden Ausnahmen:

Feuerstapelkarten

Benutzt beim Zusammenstellen des Feuerstapels die Feuerstapelkarten dieser Erweiterung anstatt der im Grundspiel enthaltenen Karten. Legt Karte A offen auf den Tisch und legt darauf verdeckt 2 Feuerausbreitungskarten, wie auf Karte A angezeigt. Nun folgt wiederum offen Karte B und darauf 6 weitere Feuerausbreitungskarten, wie auf B angezeigt. So verfährt ihr weiter mit den Karten C, D und E.

Farbkarten

Jeder Spieler erhält zwei zufällige Farbkarten und dazu farblich passend zwei Grundbesitzer, je einen für jede Spielfarbe. Die „Geheime Farben“-Regel kann auch hier zum Einsatz kommen, wenn gewünscht.

1

Zielkarten

Entfernt aus den mit I, II und III markierten Zielkarten-Stapeln je eine Karte und legt sie zurück in die Schachtel. Dann werden die Stapel einzeln gemischt und jeder Spieler erhält je eine Karte von jedem Stapel.

Brandschutztruppen

Jeder Spieler platziert 3 der schwarzen Truppen-Zylinder auf dem Spielbrett.

Grundbesitzer

Die Spieler platzieren abwechselnd ihre beiden Grundbesitzer-Figuren auf dem Spielbrett.

Nehmt die **12 Farbfolgekarten**, mischt sie und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.

Nehmt die **12 Truppenbewegungskarten**, mischt sie und legt den Stapel verdeckt neben das Spielbrett.

Legt die **Übersichtskarte** für die Spieler gut sichtbar neben das Spielbrett.

SPIELABLAUF

Die Spielzüge folgen den Regeln des Grundspiels, in dem jeder Spieler erst das Feuer ausbreitet und dann 4 Aktionen ausführen kann. Die Spieler können während ihres Zuges allerdings ihre beiden Grundbesitzer bewegen. Am Ende des Zugs ziehen die Spieler eine Karte.

Nicht-Spieler-Zug

Nach jedem Zug eines Spielers folgt ein Nicht-Spieler-Zug, der aus zwei Phasen besteht – dem Ausbreiten des Feuers und der Bewegung der Brandschutztruppen. Der Spieler, der seinen Zug gerade beendet hat, führt beide Phasen aus.

1) Feuer ausbreiten

Die oberste Feuerkarte des Feuerstapels wird aufgedeckt. Diese gibt die Richtung an, in der das Feuer sich ausbreitet. Deckt dann die oberste Farbfolgekarte auf. (Wenn bereits alle Karten aufgedeckt wurden, mischt alle wieder zusammen und bildet einen neuen Stapel.) Die Farbe des groß abgebildeten Hauses gibt die Hausfarbe an, die wenn möglich, zerstört werden soll. Der ausführende Spieler breitet dann das Feuer nach den möglichen Zugrichtungen und den folgenden Farbfolgeregeln aus:

1. Folgt den Prioritätsregeln der Feuerbewegung (siehe Seite 6 der Grundspielregel), bewegt das Feuer aber in den Bezirk, der die meisten Häuser der Farbe enthält, die dem großen Haus auf der Farbzielkarte entspricht.

2. Wenn es keine eindeutige Priorität für die Ausbreitung gibt (weil entweder keine Ausbreitung in einen Bezirk mit Häusern der auf der Farbfolgekarte angegebenen Häuserfarbe möglich ist oder es zwei Bezirke mit derselben Anzahl von farblich passenden Häusern gibt), richtet sich das Feuer zusätzlich nach der Farbe des zweiten Hauses, das im Uhrzeigersinn auf der Farbfolgekarte angegeben ist und bewegt sich in den Bezirk, in dem zusätzlich die meisten Häuser dieser zweiten Farbe zerstört werden.
3. Wenn noch immer Gleichstand herrscht, wird überprüft, welcher dieser Bezirke die meisten Häuser in der Farbe des dritten Hauses auf der Farbfolgekarte enthält. So wird weiter verfahren, bis der Gleichstand aufgehoben ist.
4. Sollte am Ende immer noch keine eindeutige Richtung ermittelt sein, wählt der ausführende Spieler zwischen den zur Verfügung stehenden Bezirken und breitet das Feuer dorthin aus. (Dies kann auch ein leerer Bezirk sein.)

Für die Ausbreitung des Feuers während des Nicht-Spieler-Zugs nimmt der ausführende Spieler stets einen Feuerzylinder aus dem Pudding Lane-Bezirk, wenn möglich. Falls sich das Feuer in einen Bezirk ausbreitet, der nicht mit Pudding Lane verbunden ist, nimmt er einen Feuerzylinder aus dem angrenzenden Bezirk, der die meisten Feuerzylinder enthält. Im Falle eines Gleichstands wählt der ausführende Spieler den Bezirk, aus dem er den Zylinder nimmt.

Bewegt sich das Feuer in einen Bezirk mit einem schwarzen Marker, wird dieser verdeckt aus dem Spiel entfernt.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass keine Ausbreitung des Feuers möglich ist, überspringt diese Phase und fährt mit der Bewegung der Brandschutztruppen fort.

2) Bewegung der Brandschutztruppen

Der ausführende Spieler des Nicht-Spieler-Zugs deckt nun die oberste Karte der Truppenbewegungskarten auf, die eines von 12 im Spiel enthaltenen Zielen anzeigt. (Wenn bereits alle Karten aufgedeckt wurden, mischt alle wieder zusammen und bildet einen neuen Stapel.) Der ausführende Spieler geht nun wie folgt vor:

1. Bestimmt unter den Truppen-Zylindern, die sich in die angezeigte Richtung auf der Feuerausbreitungskarte bewegen können, die zwei, die dem Ziel am nächsten sind. Wenn dies nicht klar ersichtlich ist, zählt die Bezirke, die zwischen den in Frage kommenden Truppen-Zylindern und dem Ziel liegen. Diese müssen durchquerbar sein, unabhängig davon, ob sie unversehrt sind, kontrolliertes oder unkontrolliertes Feuer besitzen; Grasbereiche werden ignoriert. Die zwei Truppen-Zylinder, die die niedrigste Anzahl von Bezirken durchqueren müssen, werden als die nächsten betrachtet.

2. Bewegt diese zwei Truppen-Zylinder jeweils einen Bezirk weit in die Richtung der Feuerausbreitungskarte. Die Bewegung der Zylinder richtet sich nach folgender Priorität:

- a) Falls möglich, bewege den Truppen-Zylinder in den Bezirk mit den meisten unkontrollierten Feuer-Zylindern.
- b) Wenn es einen Gleichstand gibt, bewege den Zylinder in den Bezirk mit den meisten Häusern.
- c) Gibt es immer noch einen Gleichstand, wählt der ausführende Spieler den Bezirk.

In der unwahrscheinlichen Situation, dass nur ein Zylinder bewegt werden kann, wird dieser 2 Bezirke weit gezogen, falls möglich. Sind alle Truppen-Zylinder geblockt, wird keiner in dieser Phase bewegt. Gibt es drei oder mehrere Zylinder mit demselben Abstand zum Ziel, wählt die, die die obige Bewegungspriorität am besten erfüllen. Bei Gleichstand, wählt der ausführende Spieler.

SPIELEND

Die Spieler- und Nicht-Spieler-Züge wechseln sich solange ab, bis im Feuerstapel die Karte B offen gelegt wird. Der aktive Spieler beendet die „Feuer anfachen“-Aktion und legt dann die Karte B vom Feuerstapel ab. Ab jetzt ziehen die Spieler am Ende ihres Zugs keine Karten mehr nach. Die beiden Feuerkarten unter der Karte B werden für die letzten Nicht-Spieler-Züge des Spiels genutzt.

Diese finale Phase besteht aus nur noch 4 Spielzügen: ein Nicht-Spieler-Zug, letzter Zug des Startspielers, ein weiterer Nicht-Spieler-Zug und der letzte Zug des zweiten Spielers.

Spielerwertung

Die Punkte für die Spieler werden nach den Regeln des Grundspiels (siehe Seite 10) ermittelt, nur dass die Spieler Punkte für die unversehrten Häuser ihrer beiden Farben erhalten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Ein Punktegleichstand wird gemäß den Regeln des Grundspiels gelöst.

Dieses Spiel wurde entwickelt von Richard Denning, die Grafik stammt von Andreas Resch, die deutsche Übersetzung von Stephanie D. Kuschill.

Das Spieldesign ist Copyright von Medusa Games, ©2020 16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, B735ES. www.medusagames.co.uk