

The Great Fire of London

1666

SPIELREGELN

Ein Spiel von Richard Donning mit Illustrationen von Andreas Resch

DER HINTERGRUND

September 1666. Ein unachtsamer Bäcker in der Pudding Lane hatte vergessen, sein Ofenfeuer auszumachen. Das Inferno raste durch ganz London und vernichtete 13000 Häuser, wodurch 70 Tausend der 80 Tausend Einwohner Londons obdachlos wurden. Der Oberbürgermeister handelt zu spät und so liegt es an den erfahrenen Milizgruppen, die von einigen Honoratioren angeführt werden, das Feuer zu bekämpfen und schließlich zu löschen. Um das zu erreichen, müssen sie entscheiden, welche Bezirke schnell abgerissen werden, um andere zu schützen. Diesen Honoratioren gehört der Großteil Londons, daher sind diese Entscheidungen schmerzhaft. Schließlich ist dies auch eine gute Gelegenheit für manche – irgendwer wird hinterher noch den größten unbeschädigten Besitz haben und irgendwer wird den Ruhm ernten, das Feuer am Besten bekämpft zu haben. Könnte diese Person genug Einfluss und Popularität besitzen, um der nächste Bürgermeister zu werden?

ÜBERBLICK

Die Spieler sind reiche Männer hohen Standes mit Besitztum überall in London. Sie können die geschulten Brandschutztruppen nutzen, um das Feuer zu bekämpfen, Abrisstrupps einsetzen, um Häuserblöcke zu zerstören und so dem Feuer Einhalt zu gebieten oder einfach die Augen verschließen, um dem Feuer Gelegenheit zu bieten, das Eigentum der Rivalen zu schädigen. Siegpunkte („SP“) gibt es für jedes Haus eines Spielers, welches überlebt, daher könnte der Spieler mit dem größten intakten Besitztum gewinnen, aber das Löschen des Feuers bringt auch SP und kann die Endwertung hochtreiben. Außerdem hat jeder Spieler drei geheime Ziele: die Rettung wichtiger Gebiete oder historischer Gebäude, wodurch man noch mehr SP erhält. Eine gelungene Kombination aus dem Löschen des Feuers, ihm dabei aber auch seinen Lauf zu lassen, um Häuser der Rivalen zu vernichten und gleichzeitig eigenen Besitz so gut wie möglich zu schützen, wird den Spielsieg bringen.

IN DIESER SCHACHTEL SIND



120 Häuser
(je 20 in 6 Farben)



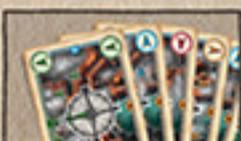
12 „Grundbesitzer“
(je 2 in 6 Farben)



6 Farbkarten für die
Spieler



24 Zielkarten



60 Feuerausbreitungskarten



20 Spielmarker
10x Sprengladung
6x Doppelbewegung
4x 1 Siegpunkt



65 rote Feuerzylinder



6 schwarze „Brandschutztruppen“



Spielplan und
Regeln



1 Karte „Held von
London“



6 Feuerstapel
Karten

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt eine Karte Londons im Jahre 1666. London ist in vier Bezirke nördlich der Themse unterteilt, die vom Feuer umschlossen werden können und einige andere Gebiete, denen das Feuer nichts anhaben kann – Gras- und Ackerbereiche. In den Bezirken sind jeweils 1 bis 5 Haussymbole zu sehen die anzeigen, wie viele Häuser dorthin gesetzt werden. Auf Grasbereiche werden keine Häuser gesetzt.

Die Bezirke sind voneinander getrennt durch Linien, die Straßen darstellen, durch den Fluss Fleet und durch die alten Stadtmauern. Der große rote Bezirk ist Pudding Lane, dort bricht das Feuer zu Beginn des Spiels aus. Insgesamt gibt es vier Gebiete, die durch ihre unterschiedlichen Farben erkennbar sind (lila, blau, grün und orangefarben). Die farbigen Verbindungspfeile zwischen den Bezirken zeigen an, wie sich das Feuer ausbreiten kann, und entsprechen den farbigen Pfeilen der Feuerausbreitungskarten und dem Kompass des Spielplans. Das 4-Wegekreuz-Symbol zeigt an, wo sich das Feuer in eine beliebige der 4 Richtungen ausbreiten kann (siehe Beispiel 1).

Bezirke mit **roten Namensbannern** zeigen Ziele an, die es zu schützen gilt (entsprechen den Karten, welche die Spieler erhalten). Die Zahl im Kreis in diesen Bezirken gibt an, wie viele SP der Bezirk wert ist. Das **5-Spieler-Symbol** in Cripplegate und das **4-Spieler-Symbol** in St. Botolphs und Hounds Ditch (Zahl im schwarzen Kasten) gibt an, wo im Spiel mit 4 oder 5 Spielern schwarze Brandschutztruppenzylinder eingesetzt werden. Im Spiel mit 3 oder 6 Spielern haben diese Zeichen keine Bedeutung. Im unteren Bereich des Spielplans befinden sich Wertungsleisten für zerstörte Häuser.



Beispiel 1: Die Feuerausbreitung von Sion College nach Moorgate geht über einen orangefarbenen Pfeil (nach Osten), von Sion College nach Brewer's Hall über einen roten Pfeil (nach Süden).

Vierfache Ausbreitung: Das Feuer kann sich von Cripplegate nach Moorgate mittels einer Süd- oder Ostkarte ausbreiten; von Moorgate nach Cripplegate mittels einer Nord- oder Westkarte; von Sion College nach Finsbury mittels einer Nord- oder Ostkarte und von Finsbury nach Sion College mittels Süd- oder Westkarte.

SPIELAUFBAU

Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. **25 Feuerzylinder** werden in den Bezirk Pudding Lane gesetzt, die restlichen als Vorrat neben den Spielplan. Die 60 Feuerausbreitungskarten werden gemischt, an jeden Spieler werden 5 davon ausgeteilt. Erhält ein Spieler 5 identische Karten, kann er sie vorzeigen, wieder einmischen und erhält dann 5 neue. Das kann er so oft wiederholen, bis er mindestens eine Karte hat, die anders ist als die übrigen vier.

Als Nächstes werden so viele Feuerstapelkarten genommen, wie es die Spieleranzahl erfordert:

3 Spieler (Feuerstapelkarten A bis F)

4 Spieler (Feuerstapelkarten A bis D)

5 Spieler (Feuerstapelkarten A bis E)

6 Spieler (Feuerstapelkarten A bis F)



Nun wird mit Karte A begonnen. Sie wird offen auf den Tisch gelegt, darauf werden verdeckt so viele Feuerausbreitungskarten gelegt, wie neben der Spieleranzahl angegeben ist. Darauf wird offen Karte B gelegt, verdeckt darauf wieder Feuerausbreitungskarten wie angegeben usw. Schließlich hat man einen Stapel Feuerkarten (so heißen ab jetzt der Einfachheit halber die Feuerausbreitungskarten) mit Feuerstapelkarten in bestimmten Abständen dazwischen. **Übrige Karten werden in die Schachtel zurückgelegt**; sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht (12 Karten mit 3 Spielern, 8 mit 4 und 5 mit 5 Spielern, mit 6 Spielern werden alle Karten benutzt).

▪ **5 Häuser jeder Farbe werden nun in den Schachteldeckel gelegt**, dort sind also 30 Häuser. Sie werden gemischt und blind daraus gezogen. Zunächst werden für jeden Bezirk des orangefarbenen Gebietes mit dem Tower so viele Häuser zufällig aus dem Deckel gezogen und in die einzelnen Bezirke gesetzt, bis diese alle voll besetzt sind (außer grüne Grasbereiche). Die meisten Bezirke haben nur ein Haussymbol, erhalten also nur ein Haus, andere Bezirke zeigen 2, 3, 4 oder 5 Haussymbole, dorthin werden entsprechend viele Häuser gesetzt.

Wenn dieser Vorgang beendet ist, stehen nun 30 Häuser in sechs Farben auf dem Spielplan – alle in demselben Gebiet. Nachdem das orangefarbene Gebiet mit Häusern besetzt wurde, geht es mit einem anderen Gebiet weiter. Wieder werden 5 Häuser jeder Farbe in den Schachteldeckel gelegt und die Prozedur wird wie gerade beschrieben für das nächste Gebiet wiederholt.

Das geschieht so oft, bis in allen 4 Gebieten Häuser stehen (außer auf grünen Grasbereichen und nicht im Pudding Lane Bezirk).

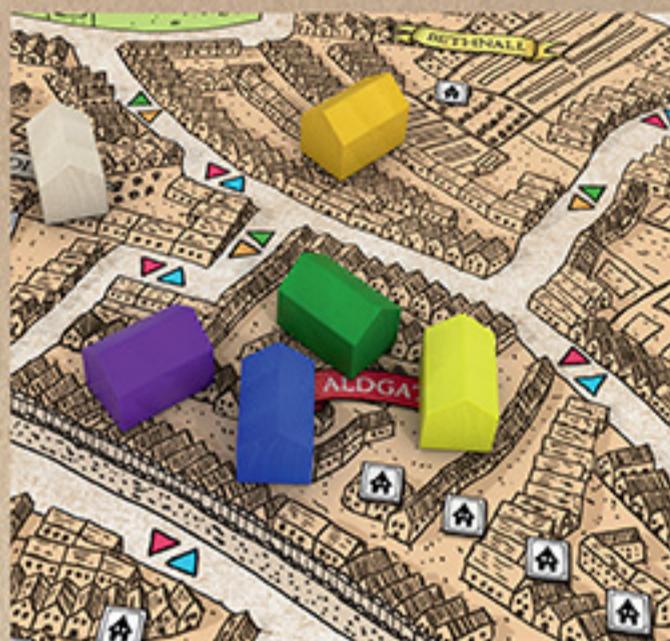
Unabhängig von der Spieleranzahl werden immer alle Häuser benutzt.

▪ **Die 6 Spielerfarbkarten werden gemischt.** Jeder Spieler erhält eine davon (die optionale Regel „Geheime Farben“ finden sie weiter hinten im Regelheft). Jeder Spieler nimmt nun die Spielfigur seiner Farbe. Nicht benutzte Figuren kommen zurück in die Schachtel, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

▪ **Die 20 schwarzen Marker** (blank auf einer Seite und auf der anderen mit Pulverfass, einem Doppelwinkelsymbol oder 1 SP versehen) werden verdeckt gemischt. Anschließend werden sie auf die Bezirke mit gelbem Namensbanner gelegt.

▪ **Die drei grünen Kartenstapel I, II und III** werden jeweils für sich gemischt. Jeder Spieler erhält von jedem Stapel 1 grüne Zielkarte. Somit hat jeder Spieler anschließend drei grüne Zielkarten.

▪ Der Spieler, der zuletzt in London war, ist **Startspieler**. Dieser kann aber auch auf beliebige Weise zufällig bestimmt werden.



Beispiel 2: Aldgate erhält 4 Häuser, Bethnal jedoch nur 1.



Einsatz der Brandschutztruppen

Je nach Anzahl der Spieler werden nach folgenden Regeln die schwarzen Zylinder (das sind die Brandschutztruppen) irgendwo auf den Spielplan gesetzt, außer auf das grüne Gebiet, in dem auch Pudding Lane liegt, d. h. sie werden beliebig auf drei Gebiete verteilt. Mit **4 Spielern werden 2 Zylinder** und mit **5 Spielern wird 1 Zylinder** in vorgegebene Gebiete gesetzt. Die Anzahl der Brandschutztruppen in einem Bezirk ist nicht begrenzt.



3 Spieler: Beginnend mit dem Startspieler, setzt jeder Spieler in Reihenfolge eine Brandschutztruppe ein, dann erneut in Reihenfolge eine zweite.

4 Spieler: 1 Brandschutztruppe wird nach Hounds Ditch und 1 nach St. Botolphs gesetzt. Dann setzt jeder Spieler in Reihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, eine Brandschutztruppe ein.

5 Spieler: 1 Brandschutztruppe wird nach Cripplegate gesetzt. Dann setzt jeder Spieler in Reihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, eine Brandschutztruppe ein.

6 Spieler: Beginnend mit dem Startspieler, setzt jeder Spieler in Reihenfolge eine Brandschutztruppe ein.

▪ **Schließlich setzt jeder Spieler seine Spielfigur ein**, die ihn als Grundbesitzer darstellt. Die Figuren dürfen nicht in das grüne Gebiet gesetzt werden, ansonsten überall in die drei anderen Gebiete, auch in grüne Grasbereiche. Die Anzahl der Grundbesitzer in einem Bezirk ist nicht beschränkt.



Unabhängig von der Spieleranzahl hat jeder Spieler immer nur 1 Farbe und 20 eigene Häuser.

▪ Die Karte „Held von London“ wird neben den Spielplan gelegt.

SPIELABLAUF

Reihum führen die Spieler in Reihenfolge ihre Spielzüge aus. Der aktive Spieler absolviert die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge:

- 1) **Feuer ausbreiten**
- 2) **Aktionen ausführen**
- 3) **Eine Feuerkarte ziehen (und möglicherweise das Feuer anfachen)**

1) Feuer ausbreiten

Das Feuer nimmt seinen Lauf aus dem Bezirk Pudding Lane, das ist der rote Bezirk. Der aktive Spieler **muss** eine Feuer(ausbreitungskarte) spielen.

Feuerkarte >> Diese Karten zeigen jeweils eine **Pfeil- und Kompassrichtung**. Die Pfeilfarbe korreliert mit Verbindungspfeilen des Spielplans. Als Orientierungshilfe sind 4 Symbole in den Ecken zu sehen, diese finden sich auch am Spielplanrand. Man kann die Karte so drehen, dass sie der Ausrichtung des Spielplans entspricht. Auf jeder Karte ist die Themse zu sehen.

Der aktive Spieler wählt einen Bezirk mit **mindestens 2 Feuerzylindern** und zieht **einen Feuerzylinder** über so viele zusammenhängende Bezirke, wie er möchte, in beliebiger Richtung. Wenn er damit aber den letzten brennenden Bezirk verlässt, **muss diese letzte Bewegung in der Richtung erfolgen, die auf der gespielten Karte angegeben ist**. Die Bewegung endet im ersten nicht brennenden Bezirk. In den meisten Fällen wird es zwei oder mehr zulässige Bewegungen geben, um das Feuer in durch die Karte vorgegebene Richtung



auf verschiedene Bezirke auszuweiten. Der Spieler entscheidet dann, in welchem Bezirk sich das Feuer ausbreitet, muss dabei aber die **Priorität der Feuerbewegung beachten** (s. u.).

Achtung – der in diesem Spielschritt bewegte Feuerzylinder darf nie der letzte und damit einzige sein, der sich in einem Bezirk befindet.

Falls aber jemals im Bezirk Pudding Lane keine Feuerzylinder mehr sein sollten, werden fünf weitere aus dem Vorrat dort eingesetzt. Dies ist schließlich Das Große Feuer!

Nord-, Süd-, Ost- und Westpfeile ermöglichen die Ausbreitung des Feuers auf benachbarte Bezirke, auf die ein **entsprechender Pfeil** zeigt.

Das Feuer kann auch in Bezirke ausgebreitet werden, die sich **nur an einer Ecke berühren** und damit diagonal verbunden sind. Dies ist durch das **4-Wegekreuz-Symbol** ersichtlich.

Eine Nordkarte kann das Feuer auch nach NW oder NO verbreiten; eine Ostkarte kann das Feuer auch nach NO und SO verbreiten; eine Südkarte kann das Feuer auch nach SO und SW verbreiten; eine Westkarte kann das Feuer auch nach SW und NW verbreiten.

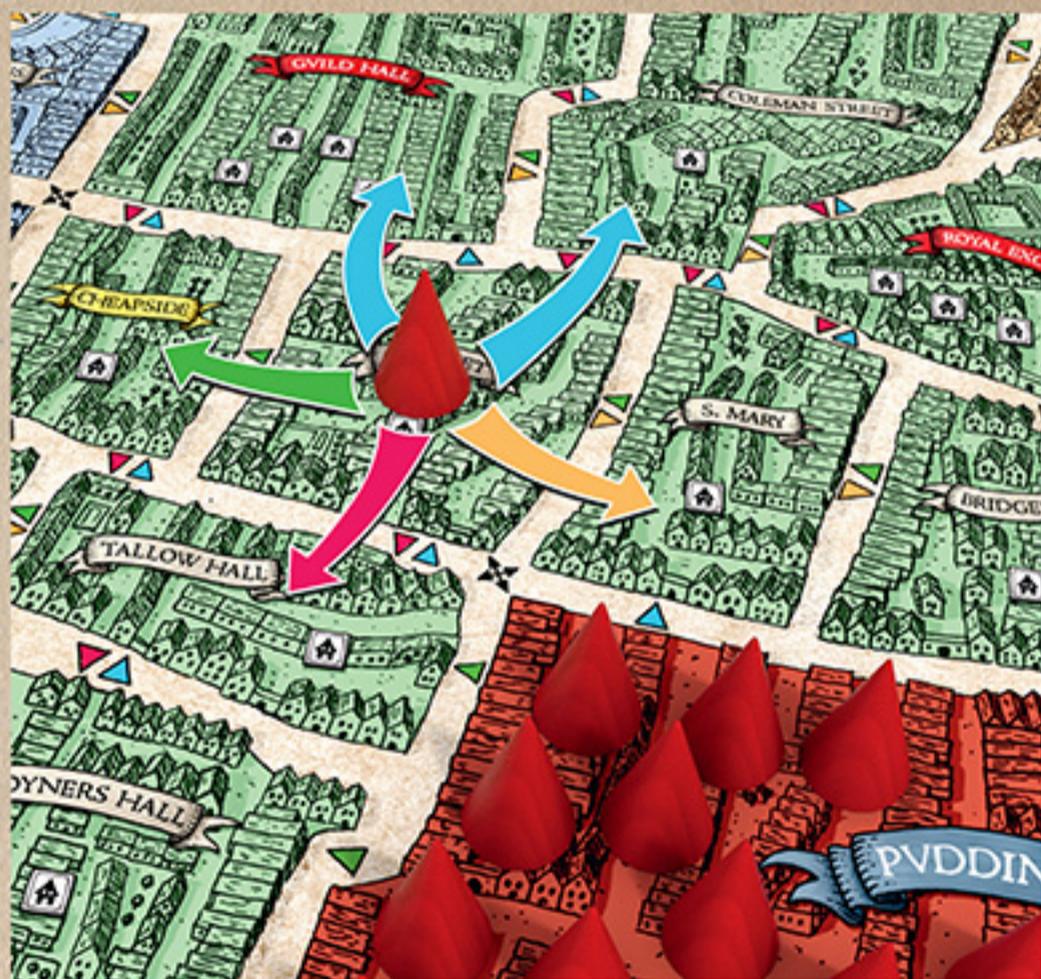


Beispiel 3: Der Spieler spielt eine Nordkarte. Er nimmt einen Feuerzylinder aus dem Bezirk Pudding Lane und zieht ihn nach S. Bennet, wo es bereits brennt. Von dort aus zieht er das Feuer weiter nach Guild Hall. Er hätte es sich stattdessen auch nach Coleman Street ausbreiten lassen können.

Die anderen Pfeile zeigen, wie er das Feuer mit anderen Karten von S. Bennet aus hätte verbreiten können.

Mit einer Ostkarte wäre das Feuer nach S. Mary gesprungen; mit einer Südkarte nach Tallow Hall oder mit einer Westkarte nach Cheapside.

Man beachte, dass der Spieler den Feuerzylinder, aus Pudding Lane kommend, zunächst nach S. Bennet zieht, bevor er der Richtung der Karte folgen muss. Der Spieler hätte das Feuer auch nördlich von Pudding Lane aus nach S. Mary, Bridgeward, Candlewick Ward oder Pepys House ziehen können; oder westwärts nach Tallow Hall oder Vyners Hall oder ostwärts Pepys House, Philpott Lane oder Billingsgate.



Nutzung eines Doppelbewegungsmarkers >> Falls ein Spieler einen dieser Marker mit Doppelpfeil besitzt, kann er ihn zusammen mit der Feuerkarte ausspielen. Dadurch breitet sich das Feuer in **zwei neue Bezirke** aus (statt üblicherweise nur in einen). Der Spieler nimmt und zieht in seinem Spielzug **zwei** Feuerzylinder. Der Spieler zieht zuerst mit einem Zylinder seiner Wahl, dann mit einem anderen seiner Wahl. Die beiden neuen brennenden Bezirke können an völlig verschiedene Feuerfronten angrenzen oder an zwei getrennte Feuerherde oder es kann ein Bezirk auf den nächsten folgen. Für beide Züge gelten natürlich die Richtung der Karte und die oben genannten allgemeinen Regeln. Der ausgespielte Marker wird anschließend **zurück in die Schachtel** gelegt und ist damit aus dem Spiel. **Pro Spielzug kann nur ein solcher Marker benutzt werden.**



Wichtig – es ist möglich, einen gerade erst aufgenommenen Doppelbewegungsmarker noch in demselben Spielzug einzusetzen.

In der eher unwahrscheinlichen Situation, dass **keine Feuerbewegung möglich** ist, zeigt der Spieler seine Handkarten vor und wirft dann eine davon ab. Dann setzt er drei zusätzliche Feuerzylinder in einen oder mehrere bereits brennende Bezirke (entsprechend den Regeln „Das Feuer anfachen“ – s. u.). Dabei darf nicht übersehen werden, dass auch eine Karte, mit welcher der Spieler ein eigenes Haus zerstören würde, ein gültiger Zug ist; falls dies der einzig mögliche Zug ist, muss der Spieler diese Karte spielen.

Priorität der Feuerbewegung

Der Spieler wählt, welchen Feuerzylinder er bewegt. Anschließend muss er aber den Prioritätsregeln der Feuerbewegung folgen. Er kann dabei mehrere Möglichkeiten wählen, wohin sich das Feuer ausbreitet, muss dabei aber diese Prioritäten einhalten:

1. Falls möglich, springt es in einen Distrikt, in dem es **mind. ein Haus gibt, aber keine Brandschutztruppen**.
2. Es springt in einen Bezirk über, in dem es **mind. ein Haus und mind. eine Brandschutztruppe** gibt.
3. Es springt in einen **leeren Bezirk** über (bereits abgebrannt), in dem es **keine Brandschutztruppen** gibt.
4. Das Feuer springt in einen **leeren Bezirk** über (bereits abgebrannt), in dem es **mindestens eine Brandschutztruppe** gibt.

Der Spieler muss zunächst alle gültigen Züge in Betracht ziehen, die mit der gespielten Karte und dem gewählten Feuerzylinder möglich sind (z. B. kann das Feuer mit einer Westkarte auch nach SW und NW ziehen, und falls die Laufrichtung des Feuers in eine dieser Richtungen einer höheren Priorität gehorcht, muss der Feuerzylinder dorthin gezogen werden). Dabei ist zu beachten, dass die Kartenrichtung erst dann befolgt werden muss, nachdem das Feuer den Feuerbereich verlassen hat. Innerhalb des bereits brennenden Bereiches kann der Zylinder beliebig viele Bezirke weit in beliebiger Richtung gezogen werden. Das kann gelegentlich dazu führen, dass der Feuerzylinder einen sehr weiten Weg auf dem Spielplan zurücklegt.



Beispiel 4: Der Spieler spielt eine Südkarte und wählt einen Feuerzylinder aus Pudding Lane. Er sieht mehrere mögliche Züge in südlicher Richtung. Die Prioritätsregeln besagen, dass er einen der drei folgenden Bezirke wählen muss: **1. Cheap-side, 2. Tallow Hall, 3. Billingsgate**. Diese drei Bezirke liegen alle in südlicher Richtung bereits brennender Bezirke. Er kann weder Coleman Street oder Bread Street wählen, weil dort Brandschutztruppen sind, noch Watlin Street, das bereits abgebrannt ist. Der Spieler zieht den Feuerzylinder zunächst durch den Feuerbereich nach Norden und Westen, aber der letzte und entscheidende Zug **muss** in südlicher Richtung erfolgen, wie in diesem Falle nach Cheap-side. Noch ein Hinweis: Der Spieler hätte ebenso gut einen Zylinder aus Guild Hall nehmen können, hat sich aber für einen aus Pudding Lane entschieden.

Das Feuer zieht in neue Bezirke

Falls eine Brandschutztruppe in einem Bezirk ist und gerade kein Feuer bekämpft (der schwarze Zylinder sitzt nicht auf einem Feuerzylinder) wird der Brandschutzzylinder sofort auf das neu ankommende Feuer gesetzt. Das Feuer hat somit keine Häuser vernichtet und die Feuerbekämpfer halten es unter Kontrolle.

Falls es keine Brandschutztruppe in dem Bezirk gibt oder alle anwesenden bereits Feuer bekämpfen (d. h. bereits über Feuerzylinder gestülpt sind), brennen die Häuser nieder.

Ist die Anzahl der Brandschutztruppen mindestens gleich der Anzahl Feuerzylinder in dem Bezirk, dann ist das Feuer dort unter Kontrolle und kann sich weder von dort aus noch durch diesen Bezirk hindurch ausbreiten. Neue Feuerzylinder können in diesen Bezirk gezogen werden was bedeutet, dass das Feuer dort nicht mehr unter Kontrolle ist.

Feuer kann sich nie auf Grasbereiche ausbreiten.

Feuerschaden

Falls sich als Ergebnis der Feuerbewegung das Feuer in einen neuen Bezirk ausbreitet (und es dort nicht genug Brandschutztruppen gibt, um es zu kontrollieren – s. u. „Das Feuer kontrollieren“) werden alle Häuser des Bezirks entfernt und auf die Wertungsleisten am unteren Rand des Spielplans gesetzt. Jedes verbrannte Haus eines Spielers bedeutet, dass dieser Spieler 2 SP verliert. Das wird angezeigt, indem das erste abgebrannte Haus jedes Spielers auf das Feld „40“ der entsprechenden Wertungsleiste gesetzt wird. Weitere Häuser werden entsprechend auf die nächstniedrigeren Felder gesetzt, sodass der aktuelle Punktestand jedes Spielers auf dem höchsten freien Feld jederzeit ablesbar ist.

Danach werden aus dem Vorrat neben dem Spielplan so viele weitere Feuerzylinder in den Bezirk gesetzt, dass die Anzahl der dort vorhandenen Feuerzylinder der ursprünglichen Anzahl der dort vorhandenen Häuser entspricht (1, 2 oder welche Anzahl auch immer).

Angenommen, das Feuer hat sich nach Guild Hall ausgebreitet. Das ist ein Bezirk der Größe 4, weil es dort 4 Häuser gibt. Zusätzlich zu dem gerade hereingezogenen Feuerzylinder werden 3 weitere aus dem Vorrat dort eingesetzt, sodass es dort nun 4 Feuerzylinder gibt.

Falls das Feuer immer noch kontrolliert wird, nachdem der neue Zylinder dorthin gezogen wurde, werden die Häuser nicht entfernt.

Marker erhalten

Falls das Feuer in einem neuen Bezirk ausbricht, in welchem ein Marker liegt, und dort die Häuser abbrennen, kann der Spieler den Marker nehmen, ihn sich anschauen und verdeckt vor sich ablegen. Es gibt drei Arten von Markern:



Sprengladungssymbol

Das Feuer breitet sich schnell aus und die Verantwortlichen

benutzen Schießpulver, um Gebäude zu sprengen. Dieser Marker kann als Abrissstrupp eingesetzt werden. S. „Abriss von Bezirken“ weiter unten.



Doppelbewegungssymbol

Das Feuer wütet und rast außer Kontrolle. Mit diesem

Marker kann der Spieler noch in diesem Spielzug oder später insgesamt zwei Feuerzylinder bewegen.



1 SP Symbol

Das Feuer hat gerade das Warenlager eines Rivalen vernichtet, wo-

durch der Spieler ein Monopol erlangt und so seinen Einfluss in der Stadt vergrößert. Der Spieler hält den Marker bis zum Spielschluss verdeckt.



Beispiel 5: Blau hat 2 Häuser verloren und diese wurde auf seine Wertungsleiste gesetzt. Er hat jetzt noch 36 SP.

2) Aktionen ausführen

Jeder Spieler hat in diesem Schritt seines Spielzuges **4 Aktionspunkte**. Diese kann er wie folgt benutzen:

a) Bewege den eigenen „Grundbesitzer“ um 1 oder mehrere Bezirke (kostet pro Bezirk 1 AP).

b) Bewege eine Brandschutztruppe um 1 oder mehrere Felder (kostet pro Truppe und Bezirk 1 AP).

Sowohl Grundbesitzer als auch Brandschutztruppen können sich von einem Bezirk in einen benachbarten bewegen. **Diagonale Bewegung** über ein 4-Wegekreuz-Symbol **ist erlaubt**, ebenso wie die Bewegung in oder durch einen bereits abgebrannten oder noch brennenden Bezirk.

Der Fluss Fleet ist kein Hindernis, ebenso wenig wie die alte Stadtmauer. Grundbesitzer und Brandschutztruppen **können auf/über Grasbereiche ziehen**. Keine Spielfigur darf den Bezirk Pudding Lane betreten.

Falls eine Brandschutztruppe einen **brennenden Bezirk betritt** und das Feuer dort nicht vollständig unter Kontrolle ist, d. h. es gibt dort mindestens einen Feuerzylinder, über den kein schwarzer Zylinder gestülpt ist, **beendet die Brandschutztruppe ihre Bewegung** und versucht, das Feuer unter Kontrolle zu bringen. Der Brandschutzzyylinder wird über den Feuerzylinder gestülpt (s. u. „Das Feuer kontrollieren“ und „Feuer löschen“). **Über Feuerzylinder gestülpte Brandschutzzyylinder können nicht bewegt werden** – sie sind damit beschäftigt, das Feuer unter Kontrolle zu halten. Grundbesitzer können sich immer bewegen.

c) Feuer löschen.

Ein Feuer zu löschen kostet 1 Aktionspunkt pro Feuerlöschbefehl, kann aber nur geschehen, wenn dies auch möglich ist (s. Regeln „Feuer löschen“).

Einen Bezirk abreißen. Falls der Spieler gerade einen Sprengladungsmarker aufgenommen hat, kann er ihn in diesem Schritt **dieses oder eines späteren** Spielzuges benutzen. Das ist eine **kostenlose Aktion**, wofür er keine Aktionspunkte aufwenden muss (s. Abrissregeln). Ein Spieler darf mehrere Sprengladungsmarker in einem einzigen Spielzug benutzen.

3) Eine Feuerkarte ziehen

Schließlich zieht der Spieler eine Feuerkarte nach, sodass er **wieder 5 Handkarten** hat. Falls er die letzte Karte eines Zwischenstapels zieht und so die Feuerstapelkarte sichtbar wird, verfährt er nun wie unter „Das Feuer anfachen“ beschrieben. **Das ist kein neuer Aktionsschritt.**

Das Feuer anfachen

Der Spieler setzt insgesamt drei weitere Feuerzylinder in einen oder mehrere Bezirke seiner Wahl, außer Pudding Lane, in dem/denen das Feuer nicht unter Kontrolle ist. Die Anzahl der Feuerzylinder in einem Bezirk darf die ursprüngliche Anzahl der Häuser **plus 2** aber nicht übertreffen.

Beispielsweise könnte ein Bezirk der Größe 3 maximal 5 Feuerzylinder enthalten. Guild Hall könnte maximal 6 Zylinder enthalten.

Falls der Spieler nicht alle drei Zylinder einsetzen kann, setzt er so viele ein wie möglich und legt den Rest wieder beiseite.

Nach dem Ende der Aktion „Das Feuer anfachen“ wird die **Feuerstapelkarte aus dem Spiel genommen**.

Damit endet der Spielzug des Spielers und der nächste Spieler zur Linken führt nun seinen Spielzug aus.

Wenn die **letzte Aktion „Das Feuer anfachen“** beendet ist, ist jeder Spieler **noch ein Mal an der Reihe**. Zum Spielschluss hat jeder Spieler also nur noch 4 Handkarten.

DAS FEUER KONTROLLIEREN

Brandschutztruppen können Feuer kontrollieren. Wenn sie in einem Bezirk eintreffen, kann jeder Brandschutzzyylinder 1 Feuerzylinder „kontrollieren“. Der Brandschutzzyylinder wird dazu über den Feuerzylinder gestülpt.

Falls die Anzahl Feuerzylinder die Anzahl Brandschutzzyylinder übertrifft, ist das Feuer **nicht unter Kontrolle** und kann sich **aus diesem und durch diesen Bezirk ausbreiten**.

Falls die Anzahl Brandschutzzyylinder **mindestens gleich der Anzahl Feuerzyylinder** ist, ist das **Feuer unter Kontrolle** und kann sich nicht aus diesem und durch diesen Bezirk ausbreiten.

Die Grundbesitzer können kein Feuer kontrollieren.

FEUER LÖSCHEN

Falls die Anzahl Brandschutzzyylinder mindestens gleich der Anzahl Feuerzyylinder ist – d. h. wenn das Feuer unter Kontrolle ist – kann ein ebenfalls in diesem Bezirk anwesender Grundbesitzer den **Befehl „Feuer löschen“** geben.

Durch **1 Aktion „Feuer löschen“** wird immer **genau 1 Feuerzyylinder** aus dem Bezirk entfernt.

Der aktive Spieler setzt den entfernten Feuerzyylinder vor sich ab. Zum Spielschluss ist **jeder entfernte Feuerzyylinder 1 SP wert**.

Die Aktion „Feuer löschen“ kann **mehrmals in einem Spielzug** genutzt werden, vorausgesetzt es stehen noch Aktionspunkte zur Verfügung.

Der erste Spieler, der **3 Feuerzyylinder** gesammelt hat, erhält die **Karte „Held von London“** welche 2 Siegpunkte wert ist. Immer, wenn ein anderer Spieler mehr Feuerzyylinder hat als der derzeitige Besitzer der Karte, erhält er die Karte von diesem.

ABRISS VON BEZIRKEN

Die Spieler können Sprengladungsmarker vom Spielplan sammeln.

Während seines Aktionsschrittes kann jeder Spieler (als **kostenlose Aktion**, für die er keinen Aktionspunkt braucht) die Sprengladung nutzen, um einen Bezirk abzureißen.

Er benutzt dazu irgendeine Brandschutztruppe, die in einem Bezirk, den sie erreichen kann, eine Sprengladung anbringt und zündet. Die Bewegung der Brandschutztruppe kostet Aktionspunkte wie üblich, die Abrissaktion aber nicht. Sprengladungen dürfen nur in Bezirken gezündet werden, die **benachbart zu einem brennenden Bezirk** sind (egal, ob dort das Feuer unter Kontrolle ist oder nicht). Das gilt auch für Bezirke, die zum Bezirk Pudding Lane benachbart sind.

Eine Sprengladung kann nicht in einem brennenden Bezirk angebracht und gezündet werden (egal, ob dort das Feuer unter Kontrolle ist oder nicht). **Bezirke mit Größe 3 und höher** (die SP-Bezirke) können nicht auf diese Weise abgerissen werden, außer sie sind schon abgebrannt und somit keine gültigen SP-Bezirke mehr.

Der Sprengladungsmarker wird **offen (das Symbol ist sichtbar) in den Bezirk gelegt**, wodurch nun angezeigt wird, dass dieser Bezirk eine **Feuerschneise** bildet und das Feuer sich **weder dorthin noch dort hindurch ausbreiten** kann. Wenn ein Bezirk abgerissen wird, werden alle dort befindlichen Häuser entfernt und wie abgebrannte Häuser auf die Wertungsleisten gesetzt. Jedes abgerissene Haus kostet seinen Besitzer also 2 SP, genau wie jedes abgebrannte.

Leere Bezirke können abgerissen werden.

Wenn in einem abgerissenen Bezirk **ein Marker liegt**, wird dieser **auch zerstört**. Der Spieler erhält diesen Marker nicht. Sowohl Grundbesitzer als auch Brandschutztruppen können in und durch abgerissene Bezirke ziehen.



Beispiel 6: In St. Pauls lodern 5 Feuer. Der grüne Grundbesitzer ist in diesem Bezirk, zusammen mit 5 Brandschutztruppen. Für 1 Aktionspunkt kann Grün den Befehl „Feuer löschen“ geben und 1 Feuerzyylinder entfernen. Dann kann er den Befehl erneut erteilen (was wiederum 1 Aktionspunkt kostet) und einen weiteren Feuerzyylinder entfernen usw.

SPIELENDENDE

Das Spiel geht so lange reihum, bis ein Spieler die **letzte Karte vom Stapel gezogen hat**. Anschließend hat jeder Spieler **noch genau einen Spielzug**. Wenn der letzte Spieler seinen Spielzug beendet hat, ist damit auch das Spiel beendet. Das heißt auch, dass jeder Spieler zum Schluss nur noch 4 Handkarten hat.

Schlusswertung

Jeder Spieler zählt nun seine SP. Von jedem Spieler werden Häuser auf seiner Wertungsleiste am unteren Spielplanrand stehen. Jedes Haus deckt ein Feld ab, das 2 SP wert ist, da jedes verbrannte oder abgerissene Haus 2 SP Verlust bringt.

Wenn sie nun ihre SP zählen, **entfernen die Spieler entsprechend Häuser von ihrer Wertungsleiste**. Bei einer ungeraden Zahl wird das Haus seitwärts gedreht, um anzuzeigen, dass der Spieler 1 SP mehr hat als die letzte sichtbare Zahl auf der Leiste.

Wer **mehr als 40 Punkte erreicht**, fängt rechts auf der Wertungsleiste wieder an und zählt zu den angezeigten Punkten 40 hinzu (wobei nun die mit Häusern besetzten Felder zählen).

Jeder Feuerzylinder im Besitz eines Spielers (gelöschtes Feuer) ist **1 SP** wert.

Jeder Spieler **zeigt nun seine Zielkarte** vor und erhält so viele SP, wie für die Bezirke auf der Karte angegeben ist, falls sie überlebt haben. Ein Bezirk hat überlebt, falls dort noch Häuser stehen. Ein leerer Bezirk oder ein Bezirk mit Feuer außer Kontrolle hat nicht überlebt.

Jeder Spieler erhält **1 SP** für jeden „**1 SP Marker**“ in seinem Besitz.

Der Spieler, der die **Karte „Held von London“** besitzt, erhält dafür **2 SP**.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger. Bei **Gleichstand** für die meisten Punkte gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Feuer gelöscht hat, d. h. der die meisten Feuerzylinder vor sich liegen hat. Falls der Gleichstand dadurch nicht gelöst wird, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der noch die meisten Häuser auf dem Spielplan hat. Steht auch dann noch kein Sieger fest, gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Punkte durch Zielkarten gewonnen hatte. Hilft auch das nicht weiter, gibt es mehrere Sieger.

OPTIONALE REGEL A: GEHEIME FARBEN

Falls alle Spieler es möchten, kann mit verdeckten Spielerfarben gespielt werden. Zu Beginn werden die Spielerkarten wie sonst auch ausgeteilt, aber **verdeckt**. Jeder Spieler sieht sich seine Karte an, ohne sie den anderen zu zeigen, und nimmt sich eine beliebige Spielfigur (oder diese werden zufällig verteilt). Diese Figur kann seine tatsächliche Farbe haben oder auch nicht. Das Spiel verläuft wie üblich, jeder Spieler benutzt die genommene bzw. ihm zugewiesene Figur als seinen Grundbesitzer. Erst bei der Wertung zum Spielschluss decken alle Spieler ihre tatsächliche Farbe auf.

OPTIONALE REGEL B: NOCH MEHR ZERSTÖRUNG

Nach der **letzten Aktion „Das Feuer anfachen“** geht das Spiel **noch zwei Mal reihum**. Jeder Spieler hat also zum Schluss nur noch 3 Handkarten. Diese Variante bietet größere Gelegenheit, Vorteile aus der letzten Aktion „Das Feuer anfachen“ zu ziehen, **ABER** stiftet auch größere Zerstörung. Ihr seid gewarnt!

ANMERKUNGEN

Folgende Leute waren stark an der Entwicklung dieses Spiels beteiligt:

Das Medusa Games Team: Pete Heatherington, Dave Dudley, Jeff Quantrill, Richard Orchard, Bryan Ash, Neil Heslop, Jane Jevon und Alex Hickman.

David Norman und seine Gruppe mit Doug Massie, Richard Williams und Pete Mason.

Auch den folgenden Spieltestern bin ich dankbar: Alex Banks, Jason Garwood, Lisa und Tim Oakley, John und Margaret Denning, Helen Denning, Mike Pearson, Sue Penn, Halesowen Board Game Club, October Wargames Association.

Meine Co-Direktoren der UK Games Expo haben mich sehr ermuntert und unterstützt und mir auf der Messe auch den Platz eingeräumt, das Spiel vorzustellen. Mein Dank geht Patrick Campbell, Tony Hyams und Mick Pearson.

Meinen Dank möchte ich auch allen anderen aussprechen, die viele Partien Große Feuer bei Zusammenkünften und Spieltestgruppen gespielt haben, darunter Daniel Danzer, Chooi Oh, Philip Bolton, Mark Gerrits, Jonathan Berg, Yann Christmann, Cédric Dunat, Anthony Guérin, Alexandre Kill, Marie-Françoise Michel, Laurent Schreiber, David Varzi, Erwan Wilhelm, Pascal Wilhelm viele weitere. Ich bitte um Entschuldigung, dass ich nicht alle Namen bereit habe.

Außerdem möchte ich Markus Welbourne von Prime Games für seine Unterstützung danken und seine Hilfe, dass dieses Spiel produziert werden konnte.

Zum Schluss noch mein Dank an Andreas Resch für seine hervorragende künstlerische Gestaltung.

Deutsche Regel von Ferdinand Köther

Richard Denning

Great Fire: London 1666 ist ein Medusa Games Spiel.

The Great Fire of London

1666

September 1666: A careless baker in Pudding Lane forgot to put out his fire which soon spread, creating an inferno which would destroy 13,000 houses and make 70,000 Londoners homeless.



The Lord Mayor has failed to act and it's down to the trained bands led by a few worthy men to fight the fire and save the city...

The players are men of wealth and rank owning property around London. They direct the trained bands to fight the fire, use demolition charges to destroy blocks of housing to prevent the fire flowing or turn a blind eye and allow the fire to spread and damage rivals' property.

Victory can belong to the player with the most property left, but putting out fires can also boost their final score. In addition each player will have three hidden objectives: important areas and historical buildings, the survival of which can decide the game.

September 1666: Ein unachtsamer Bäcker in der 'Pudding Lane' vergisst sein Feuer zu löschen. Es ist der Auslöser für ein Flammeninferno, dem 13,000 Häuser zum Opfer fallen und welches 70.000 Londoner zu Obdachlosen macht.



Der Bürgermeister war hoffnungslos überfordert und das Schicksal der Stadt lag in den Händen unzähliger tapferer Soldaten und deren ehrbaren Anführern...

Die Spieler verkörpern wohlhabende Grundbesitzer. Dabei lenken sie die Löschtruppe, sprengen Häuserreihen um die Feuerbewegung zu unterbrechen oder kümmern sich darum, das Feuer auf die Besitztümer der Mitspieler loszulassen.

Um das Spiel zu gewinnen muss man die eigenen Häuser retten und tatkräftig bei den Löscharbeiten helfen. Zusätzlich hat jeder Spieler drei geheime Aufträge - das Beschützen wichtiger Gebiete und historischer Gebäude. Hierfür gibt es wertvolle Punkte welche zum Schluss das Spiel noch entscheiden können.

Game Design/Autor: Richard Denning
Illustrations/Illustrationen: Andreas Resch

Published by Medusa Games
16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, B73 5ES

Great Fire of London: 1666 is a Copyright
of Richard Denning, 2010

For more information go to
www.medusagames.co.uk



12+



3-6



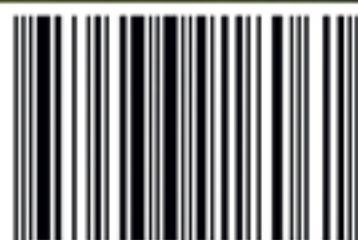
80-120

CE

Made in China
Hergestellt in China

Some components not
suited for children under 3.

Nicht geeignet für
Kinder unter 3 Jahren.
Verschluckbare
Kleinteile!



0 659436 918061