

BEKÄMPFEN SIE DAS FEUER ABLAZE!

Ablaze! besteht aus drei verschiedenen Spielen. Jedes dieser Spiele hat etwas mit einem Waldbrand zu tun, unterscheidet sich jedoch im Charakter jeweils stark von den anderen beiden.

A Bei **Wildfire! (Waldbrand!)** führen Sie Feuerwehrleute im Kampf gegen das flammende Inferno eines sich rasch ausbreitenden Waldbrands. Diese Regeln finden Sie ab Seite 1.

B Bei **Volcano! (Vulkan!)** steuern Sie ein Löschflugzeug und unterstützen damit die Bekämpfung eines Brandes, der sich in der Umgebung eines aktiven Vulkans ausbreitet. Diese Regeln finden Sie ab Seite 8.

C Bei **On the Run! (Auf der Flucht!)** bemühen Sie sich darum, so viele Tiere vor dem Feuertod zu retten, wie nur möglich. Diese Regeln finden Sie ab Seite 12.

WILD FIRE!

Ein Spiel für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahre – Brenndauer etwa 30 Minuten

Sie führen eine Gruppe von Feuerwehrleuten im Kampf gegen einen tobenden Waldbrand. Besetzen Sie mit ihren Männern möglichst große Waldflächen, aber halten Sie dabei immer die Verbindung zum Wasser!

MATERIAL

- 48 **Feuerwehrmänner** (Pöppel) in vier Farben, kurz „**Männer**“
- 43 **Waldstücke** (Sechsecke - vorne eine Zahl von 1 bis 6, hinten die Zahl 0)
- 1 **Spielregel** (Seite 1 bis 7)

Die Waldstücke zeigen vorne eine Zahl von 1 bis 6 (jede Zahl gibt es sieben mal – nur die „3“ gibt es acht mal). Höhere Zahlen stehen für ein stärkeres Feuer und kleinere Zahlen für mehr Wasser.

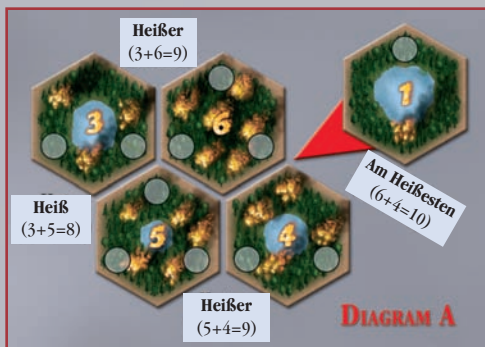
Jedes Waldstück zeigt ein bis drei Felder, auf denen Sie Männer absetzen können. Die Rückseiten zeigen immer eine „0“.

Dies ist die Anleitung für 4 Spieler (die Anleitung für 1, 2 bzw. 3 Spieler finden Sie ab Seite 7).



VORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt alle Männer einer Farbe. Wenden Sie die Waldstücke so, dass die „0“ zu sehen ist und mischen Sie sie durcheinander. Nehmen Sie 7 Waldstücke aus dem Spiel, ohne sich deren Vorderseite anzusehen. Der älteste Spieler deckt nun so viele Waldstücke auf, wie Spieler mitmachen (4 Waldstücke im Spiel mit 4 Spieler) und fügt sie zu einem 2x2 Rhombus zusammen (siehe Bild A). Er hat dabei die Wahl, wie er die Waldstücke anordnet. Die Orientierung der Zahlen und Felder selbst spielt keine Rolle. Der Spieler neben dem ältesten Spieler führt den ersten Spielzug aus – danach geht es reihum weiter.



EIN SPIELZUG

Das Feuer breitet sich aus: Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie zuerst ein Waldstück aufdecken und an den bereits offen liegenden Waldstücken platzieren.

Männer absetzen: Danach dürfen Sie 0 bis 3 Männer auf **einem** beliebigen offenen Waldstück absetzen, auf dem noch Felder frei sind. *Sie müssen die Männer nicht unbedingt auf dem Waldstück absetzen, das Sie gerade platziert haben.*

Das Feuer breitet sich aus

So lange zu Beginn Ihres Spielzuges noch Waldstücke verdeckt liegen, müssen Sie zuerst eines davon aufdecken und an der heißesten Stelle des Waldbrandes platzieren. Das ist immer dort, wo die Summe der Zahlen aller angrenzenden Waldstücke am höchsten ist (in Bild A wäre das 6+4). Gibt es mehrere solche Stellen, haben Sie die Wahl, an welcher dieser Stellen Sie das Waldstück platzieren.

Die Zahl auf dem aufgedeckten Waldstück selbst spielt bei der Ermittlung der Summe keine Rolle.

Männer absetzen

Nachdem Sie das aufgedeckte Waldstück platziert haben (bzw. wenn es keine verdeckten Waldstücke mehr gibt), dürfen Sie, wenn Sie möchten, bis zu drei Männer Ihrer Farbe auf **genau einem** Waldstück Ihrer Wahl absetzen. Es muss nicht das gerade aufgedeckte Waldstück sein.

Auf jedem Feld eines Waldstücks darf ein Mann stehen (spieltechnisch ist es egal, auf welchem Feld er genau steht). Es dürfen auch Männer verschiedener Farben auf dem selben Waldstück stehen.

Männer dürfen nur so lange auf ein Waldstück abgesetzt werden, so lange die Anzahl aller dort stehenden Männer nicht größer wird als die Anzahl freier Kanten des Waldstücks (eine freie Kante ist eine der sechs Kanten des Waldstücks, neben der kein anderes Waldstück liegt).

Beispiel: Rot kann nur zwei Männer auf dem 6er Waldstück absetzen, da dieses nur noch zwei freie Kanten hat.

Männer, die bereits auf einem Waldstück stehen, bleiben dort, auch wenn das Waldstück seine freien Kanten verliert oder sogar vollständig von anderen Waldstücken eingeschlossen wird.



Spielende

Sobald alle Waldstücke aufgedeckt wurden, können Sie in Ihrem Spielzug nur noch Männer absetzen oder passen. Sie können auch passen, wenn Sie noch Männer haben und trotzdem in einem späteren Spielzug wieder Männer absetzen (wenn Sie noch mal an die Reihe kommen). Nachdem alle Waldstücke aufgedeckt sind, endet das Spiel, sobald alle Spieler hintereinander passen und es kommt zur Wertung.

Wertung

Alle zueinander benachbarten Waldstücke, auf denen mindestens ein Mann einer bestimmten Farbe steht, bildet eine **Waldfläche**, die dem Spieler dieser Farbe Punkte bringt. Die Punkte dieser Waldfläche ergeben sich, indem man alle Zahlen der Waldstücke aufaddiert. Diese Summe wird dann durch die kleinste Zahl auf irgendeinem Waldstück der Fläche geteilt, das noch mindestens eine freie Kante hat (immer abrunden).

Wichtig: Wenn eine Waldfläche keine einzige freie Kante hat, zählt sie 0 Punkte!

Ein Beispiel für eine Wertung finden Sie im Bild auf Seite 6.

Addieren Sie die Punkte all Ihrer Waldflächen zusammen. Wer das höchste Ergebnis erzielt, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Waldfläche mit der höchsten Punktzahl vorweisen kann. Bei einem weiteren Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.

Beispiel für eine Partie mit 4 Spielern

Wie geht es los?

Rot ist der älteste Spieler. Er deckt ein 3er Waldstück, ein 4er Waldstück und zwei 6er Waldstücke auf. Er platziert die Waldstücke wie hier gezeigt.

Und schon steht der Wald in Flammen! Grün sitzt links von Rot und führt den ersten Spielzug aus.

Erster Spielzug:

Was macht Grün?

Das Feuer breitet sich aus: Grün deckt ein Waldstück auf und platziert es an dem Ort, wo die Summe aller benachbarten Waldstücke am höchsten ist.

Grün deckt ein 2er Waldstück auf. Die höchste Summe ist 10 ($6+4$) und wird an zwei Stellen erreicht. Grün kann das 2er Waldstück entweder unten platzieren, oder oben rechts (angezeigt durch die roten Pfeile). Grün entscheidet sich für oben rechts und so breitet sich das Feuer dort aus.

Anschließend darf Grün bis zu drei Männer auf **einem beliebigen** Waldstück absetzen.

Grün muss die Männer nicht unbedingt auf dem Waldstück absetzen, das er gerade platziert hat. Wenn er nicht will, braucht er gar keine Männer abzusetzen



Die Männer werden auf die grauen Felder abgesetzt – ein Mann pro Feld.

Doch das tobende Feuer schränkt die Setzmöglichkeiten noch zusätzlich ein (denken Sie daran: Nach dem Absetzen dürfen sich auf dem entsprechenden Waldstück niemals mehr Männer befinden, als dieses Waldstück freie Kanten hat). Dementsprechend dürfen auf Waldstücken, die überhaupt keine freien Kanten mehr haben, auch keine Männer mehr abgesetzt werden.

Grün setzt einen Mann auf dem Waldstück unten links ab. Das 6er Waldstück unten links hat 3 Felder und 3 freie Kanten, d.h., Grün hätte hier bis zu drei Männer absetzen können.

Es ist egal, auf welchem Feld genau ein Mann steht. Die Felder auf einem Waldstück geben einfach nur an, wie viele Männer dort überhaupt Platz haben – je mehr Wasser auf dem Waldstück zu sehen ist, desto weniger Platz bleibt für die Männer.

Zweiter Spielzug: Was macht Blau?

Blau deckt ein 1er Waldstück auf. Die höchste Summe ist 10 ($6+4$). Blau muss das 1er Waldstück unten platzieren. Blau setzt einen Mann auf dem 6er Waldstück ab, auf dem auch schon der grüne Mann steht.

Blau konnte hier nur einen seiner Männer auf dem 6er Waldstück absetzen, weil dieses Waldstück nur noch 2 freie Kanten hat.

Dritter Spielzug: Was macht Gelb?

Die höchste Summe ist jetzt 9 ($3+6$) – oben oder links.

Gelb deckt ein 2er Waldstück auf und platziert es auf der linken Seite. Danach setzt er zwei Männer auf dem oberen 6er Waldstück ab.

Gelb blockiert damit dieses Waldstück für die anderen Spieler (es stehen bereits zwei Männer drauf und es hat auch nur noch 2 freie Kanten).



Die höchste Summe ist wieder 9.

Rot kann das neu aufgedeckte 5er Waldstück oben platzieren (3+6) oder unten (2+6+1). Er platziert es oben und setzt dann direkt einen seiner roten Männer darauf ab.

Beachten Sie hier, dass sich die höchste Summe auch aus **drei oder mehr** benachbarten Waldstücken ergeben kann.

Wo sollte man seine Männer absetzen?

Setzen Sie ihre Männer möglichst auf stark brennenden Waldstücken ab (hohe Zahlen). Achten Sie aber gleichzeitig darauf, dass Sie in dieser Fläche immer auch ein Waldstück mit viel Wasser (niedrige Zahl) und noch mindestens einer freien Kante haben.



Was ist eine Waldfläche?

Eine Waldfläche wird aus über ihre Kanten zueinander benachbarten Waldstücken gebildet, auf denen jeweils mindestens ein Mann der gleichen Farbe steht. Es ist egal, wo genau die Männer auf jedem Waldstück stehen, so lange die Waldstücke alle zusammen hängen.

Wie viel Punkte bringt eine Waldfläche ein?

Der Punktwert einer jeden Waldfäche wird separat berechnet. Man addiert zunächst alle Zahlen der Waldfäche auf und teilt dann durch die kleinste Zahl, die auf einem Waldstück der Waldfäche zu finden ist, welches noch mindestens eine freie Kante hat (am besten teilt man durch 1). Es wird immer abgerundet. Ist eine Waldfäche vollständig eingeschlossen, d.h., gibt es kein einziges Waldstück der Waldfäche, das noch eine freie Kante hat, so hat diese Waldfäche den Punktwert 0 (Beispiel: die gelbe Waldfäche im Bild auf Seite 6, die nur aus einem 6er Waldstück besteht).

Wann endet das Spiel?

Sobald alle Waldstücke platziert wurden, können die Spieler nur noch Männer absetzen oder passen. Wer passt, darf erneut Männer absetzen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Das Spiel endet, sobald alle Waldstücke platziert sind und alle Spieler nacheinander in der selben Runde passen (d.h., keine Männer in ihrem Spielzug absetzen). Danach wird gewertet. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler unter den gleichstehenden Spielern, der die wertvollste Waldfläche hat.



Beispiel: Wald- flächen und Punkte

Das Spiel ist zwei komplette Runden weiter gelaufen.

Blau hat nur eine Waldfläche mit 6 Punkten ($6+4+2$ gibt 12, geteilt durch 2 ergibt 6). Durch die Blockade des 4er Waldstücks hat Blau verhindert, dass sich Grün nach oben ausbreitet.

Grün hat eine Waldfläche besetzt, die 12 Punkte wert ist ($5+6+1$ gibt 12, geteilt durch 1 ergibt 12), allerdings haben die anderen Spieler ihn auf geschickte Weise daran gehindert, seine Waldfläche zu erweitern.

Rot hat zwei Waldflächen. Der 1er auf der linken Seite bildete eine Waldfläche mit 1 Punkt (1 geteilt durch 1). Der 5er und der 2er auf der rechten Seite bilden die zweite Waldfläche mit 3 Punkten ($2+5$ gibt 7, geteilt durch 2 und abgerundet ergibt 3). Rot hat zur Zeit also 4 Punkte. Sollte es Rot gelingen, auch den 4er zwischen dem 1er und dem 5er zu besetzen, hätte er sofort 12 Punkte.



Gelb hat zwei Waldflächen. Eine davon – der 6er in der Mitte – ist vollständig eingeschlossen und damit 0 Punkte wert. Die zweite gelbe Waldfläche ist 3 Punkte wert ($2+5$ gibt 7, geteilt durch 2 und abgerundet ergibt 3).

VARIANTEN

Variante Feuerschneise

Mit Feuerschneisen kontrollieren Sie die Ausbreitung des Feuers. Wenn Sie in Ihrem Spielzug eine Feuerschneise schlagen wollen, sehen Sie sich zunächst geheim die Zahl des Waldstücks an, das Sie gezogen haben. Teilen Sie den anderen Spielern nicht mit, welche Zahl dieses Waldstück zeigt. Dann legen Sie das Waldstück **verdeckt** nach den üblichen Regeln an die heißeste Stelle (siehe Seite 2). Sie dürfen in diesem Spielzug **keine Männer** absetzen.

Eine Feuerschneise zeigt die Zahl „0“, d.h., in ihrer Nähe breitet sich das Feuer weniger wahrscheinlich aus. Eine Feuerschneise schließt Kanten genau so ab wie offen angelegte Waldstücke, doch dürfen auf ihr keine Männer abgesetzt werden.



Variante Hochsommer

Entfernen Sie alle 1er Waldstücke, bevor Sie die Waldstücke verdeckt mischen (Sie verwenden alle anderen Waldstücke). Das bedeutet, dass „2“ die kleinste Zahl auf den Waldstücken ist. Alle aufaddierten Punkte für eine Waldfläche werden also mindestens durch 2 geteilt!

Wir empfehlen diese Variante, um den durch die 1er Waldstücke gegebenen Glücksfaktor zu verringern.



„Wild Fire!“ für 3 Spieler

Jeder Spieler erhält 12 Männer einer Farbe und vier neutrale Hilfskräfte in der vierten Farbe.

Der älteste Spieler legt drei Waldstücke im Dreieck auf und der Spieler zu seiner Linken fängt an.

Sie dürfen in Ihrem Spielzug entweder nur eigene Männer oder nur Hilfskräfte absetzen. Hilfskräfte können dazu genutzt werden, Waldstücke während des Spiels zu blockieren. Sie werden vor der Abrechnung/Wertung entfernt und bringen niemals Punkte ein.

„Wild Fire!“ für 2 Spieler

Jeder Spieler erhält die Männer zweier Farben.

Der älteste Spieler deckt zwei Waldstücke auf und legt sie offen nebeneinander, bevor sein Gegner den ersten Spielzug durchführt.

Sie dürfen in Ihrem Spielzug nur Männer maximal einer Farbe absetzen. Die Punkte werden pro Farbe ermittelt und dann für den jeweiligen Spieler zusammen gezählt.

„Wild Fire!“ als Solitärspiel

Nehmen Sie alle 48 Männer und decken Sie vor Ihrem ersten Spielzug ein Waldstück offen auf.

In jedem Ihrer Spielzüge dürfen Sie nur Männer einer Farbe absetzen.

Sie dürfen keine Feuerschneise legen (Variante).

Sie müssen alle 48 Männer absetzen, bevor das Spiel endet.

Alle Männer einer Farbe müssen sich auf genau ein und der selben Waldfläche aus zusammenhängenden Waldstücken befinden.

Zu jeder Waldfläche muss zudem ein 1er Waldstück gehören, das noch eine freie Kante hat.

Wenn es Ihnen gelingt, alle diese Bedingungen zu erfüllen, haben Sie das Solitärspiel gewonnen.

Wichtig: Das Solitärspiel endet sofort nach dem Spielzug, in dem das letzte Waldstück aufgedeckt und angelegt wurde. Sie dürfen aber in diesem Spielzug noch ein Mal Männer absetzen.

Die Anzahl Waldstücke, die offen liegen bevor Sie zum ersten Mal Männer absetzen, stellt die Schwierigkeitsstufe des Solitärspiels dar. Je länger Sie also abwarten, bevor Sie die ersten Männer absetzen, desto schwerer ist das Solitärspiel zu gewinnen.

„Wild Fire!“ als kooperatives Spiel

Für das kooperative Spiel gelten die Regeln für zwei bis vier Spieler, doch ist das Spielziel des Solitärspiels von allen Spielern gemeinsam zu erfüllen. Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem das letzte Waldstück aufgedeckt und angelegt wurde.

Im kooperativen Spiel mit drei Spielern werden die neutralen Hilfskräfte (die vierte Farbe) am Spielende nicht entfernt, sondern müssen ebenfalls eine (!) Waldfläche mit einem 1er am Rand besetzt halten.

Es sind auch hier keine Feuerschneisen erlaubt (Variante). Das kooperative Spiel ist schwerer als das Solitärspiel, da die Männer in der Sitzreihenfolge der Spieler abgesetzt werden müssen. Da zu Beginn für jeden Spieler bereits ein Waldstück aufgelegt wird, liegen zudem mehr Waldstücke offen, bevor die ersten Männer abgesetzt werden können (die Schwierigkeitsstufe ist höher).

VOLCANO!

Ein Spiel für 1 bis 4 wagemutige Piloten ab 10 Jahre – Flugdauer etwa 30 Minuten

Sie sind Pilot eines Löschflugzeugs und bemühen sich, die Einheiten am Boden zu unterstützen, um einen Flächenbrand zu löschen, der sich in der Umgebung eines aktiven Vulkans ausgebreitet hat. Es gewinnt der Spieler, der die stärksten Brandherde löscht oder isolieren kann.

Material

48 **Wasserladungen** (Pöppel) in vier Farben

36 **Waldstücke** (Sechsecke - vorne: eine Zahl von 1 bis 6, hinten: die Zahl 0)

1 **Vulkan** (Sechseck)

1 **Flugzeug** (Sechseck)

1 **Spielregel** (Seite 8 bis 11)



Die Waldstücke zeigen vorne eine Zahl von 1 bis 6 (jede Zahl gibt es siebenmal, nur die „3“ gibt es achtmal). Höhere Zahlen stehen für ein stärkeres Feuer und kleinere Zahlen für mehr Wasser.

Jedes Waldstück zeigt ein bis drei Felder, auf denen Sie Wasserladungen abwerfen können.

Die Rückseiten zeigen immer eine „0“. Dies ist die Anleitung für 4 Spieler (die Anleitung für 1, 2 bzw. 3 Spieler finden Sie ab Seite 11).

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt alle Wasserladungen einer Farbe. Platzieren Sie die Waldstücke offen auf dem Tisch, so dass jedes Waldstück an mindestens zwei andere Waldstücke angrenzt und mindestens ein Waldstück von sechs anderen Waldstücken umgeben ist.

Die Orientierung der Zahlen und Felder selbst spielt keine Rolle.

Der älteste Spieler wählt ein Waldstück, dass auf allen sechs Seiten eingeschlossen ist und ersetzt es durch den Vulkan. Das ersetzte Waldstück kommt in die Schachtel zurück.

Der Spieler neben dem ältesten Spieler führt den ersten Spielzug aus – danach geht es reihum weiter.



Ein Spielzug

Wasserladungen abwerfen: Sie fliegen mit dem Flugzeug in gerader Linie über die Waldstücke und werfen Wasserladungen ab.

Gelöschte Waldstücke verteilen: Danach verteilen Sie alle gelöschten Waldstücke unter allen Spielern.

Isolierte Waldstücke verteilen: Danach verteilen Sie alle isolierten Waldstücke unter allen Spielern.

Jedes Waldstück ist so viele Punkte wert, wie seine Zahl angibt. Auf Seite 10-11 finden Sie ein detailliertes Beispiel.

Wasserladungen abwerfen

Platzieren Sie das Flugzeug vor der freien Kante eines noch ausliegenden Waldstücks. Sie fliegen dann in Richtung der Flugzeugnase über eine Reihe von direkt zusammenhängenden Waldstücken. Dies ist Ihre Flugroute.

Auf jedem überflogenen Waldstück, auf dem noch ein Feld frei ist, müssen Sie eine Ihrer Wasserladungen abwerfen, so lange Sie welche haben. Sie dürfen auch dann los fliegen, wenn bereits abzusehen ist, dass Ihnen die Wasserladungen im Flug ausgehen werden. Sie dürfen **nicht** über eine Reihe fliegen, die den Vulkan enthält und Sie dürfen auch nur dann fliegen, wenn Sie mindestens eine Wasserladung abwerfen können. Wenn Sie zu Beginn Ihres Spielzuges keine Wasserladungen mehr haben, setzen Sie einfach aus. **Beispiel:** Im rechten Bild sehen Sie einen korrekten blauen und korrekten grünen Flug. Die beiden weiß hervorgehobenen Flüge sind verboten.



Gelöschte Waldstücke verteilen

Ein Waldstück, bei dem alle Felder mit Wasserladungen belegt sind, gilt als **gelöscht**, wenn es mindestens zwei nebeneinanderliegende freie Kanten hat. Alle gelöschten Waldstücke werden nach dem Flug an die entsprechenden Spieler verteilt und bringen diesen Punkte ein.

Merkregel: Nur Waldstücke, die zwei nebeneinander liegende freie Kanten haben, lassen sich problemlos aus der Auslage der Waldstücke herausziehen und entfernen. Durch die Verteilung von gelöschten Waldstücken können sich neue Waldstücke ergeben, die ebenfalls als gelöscht gelten, da ihre Kanten frei geworden sind – auch diese werden sofort verteilt.

Wenn Sie die meisten Wasserladungen auf einem gelöschten Waldstück liegen haben, bekommen Sie das Waldstück zugesprochen. Legen Sie es offen vor sich ab. Im Falle eines Gleichstandes geht das Waldstück **immer an den Spieler, der den aktuellen Flug durchgeführt hat** – selbst wenn dieser Spieler keine einzige Wasserladung auf dem Waldstück liegen hat! Alle Wasserladungen von gelöschten Waldstücken werden aus dem Spiel genommen.

Isolierte Waldstücke verteilen

Ein Waldstück ist **isoliert**, wenn es nach einem Flug nicht mehr mit dem Vulkan verbunden sind, d.h., wenn es weder direkt zum Vulkan benachbart ist noch über eine Kette anderer Waldstücke mit diesem in Verbindung steht. Solche Waldstücke stellen keine echte Gefahr mehr für die Einheiten am Boden dar. Nachdem – wie oben beschrieben – alle gelöschten Waldstücke verteilt worden sind, werden nun auch alle isolierten Waldstücke an die entsprechenden Spieler verteilt.

Wenn Sie die meisten Wasserladungen auf einem isolierten Waldstück liegen haben, nehmen Sie das Waldstück und legen Sie es offen vor sich ab wie die von Ihnen gelöschten Waldstücke. Im Falle eines Gleichstandes geht das Waldstück auch hier **immer an den Spieler, der den aktuellen Flug durchgeführt hat** – selbst wenn er keine einzige Wasserladung auf dem Waldstück liegen hat! Isolierte Waldstücke, auf denen überhaupt keine Wasserladung liegt, gehen allerdings immer aus dem Spiel. Alle Wasserladungen auf isolierten Waldstücken kommen aus dem Spiel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald kein Spieler mehr einen korrekten Flug durchführen kann.

Wertung

Jeder Spieler addiert alle Zahlen zusammen, die auf den Waldstücken zu sehen sind, die offen vor ihm liegen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der weniger Wasserladungen auf den restlichen noch ausliegenden Waldstücken liegen hat. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnen alle Spieler mit der höchsten Summe.

BEISPIEL MIT 4 SPIELERN

Flug A

Grün fliegt über zwei Waldstücke, wirft 2 Wasserladungen ab und löscht das 2er Waldstück (es hat zwei nebeneinander liegende freie Kanten). Das gelöschte 2er Waldstück geht an Grün selbst, da er die meisten Wasserladungen darauf liegen hat.

Flug B

Blau fliegt über drei Waldstücke und wirft 3 Wasserladungen ab. Es wird dabei allerdings kein einziges Waldstück gelöscht.

Flug C

Gelb fliegt los und wirft eine Wasserladung auf das letzte freie Feld des 4er Waldstücks ab. Dieses Waldstück wird dadurch jedoch nicht gelöscht, da es nur eine freie Kante hat.

Flug D

Rot führt seinen Flug aus, wodurch das 3er Waldstück gelöscht wird. Dieses Waldstück geht an Rot, weil derjenige Spieler alle Gleichstände gewinnt, der den aktuellen Flug durchgeführt hat. Das 4er Waldstück ist immer noch nicht gelöscht, weil es zwar zwei freie Kanten hat, dieser aber nicht nebeneinander liegen.

Flug E (nächste Seite)

Der Flug von Grün endet direkt hinter dem 6er Waldstück.

Flug F (nächste Seite)

Blau führt seinen Flug aus. Das 5er Waldstück wird dabei gelöscht und geht an Blau, da Blau alle Gleichstände in seinem Spielzug gewinnt.

Nachdem das 5er Waldstück entfernt wurde hat das 4er Waldstück drei nebeneinander liegende

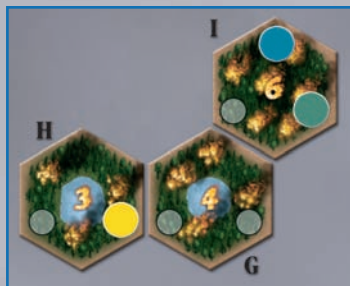
freie Kanten und ist damit ebenfalls gelöscht. Da auch hier Gleichstand bei den Wasserladungen herrscht, geht das Waldstück ebenfalls an Blau, da er den aktuellen Flug durchgeführt hat.

Durch die Verteilung der gelöschten Waldstücke wurden die drei Waldstücke auf der rechten Seite isoliert. Sie können von den Bodenmannschaften problemlos gelöscht werden und werden deshalb ebenfalls sofort unter den Spielern verteilt.





- Das 4er Waldstück (G) wird aus dem Spiel genommen, da keine Wasserladungen darauf liegen
- Das 3er Waldstück (H) geht an Gelb, da er die meisten Wasserladungen darauf liegen hat
- Das 6er Waldstück (I) geht an Blau, da er den aktuellen Flug ausgeführt hat und somit alle Gleichstände gewinnt



VARIANTEN

„Volcano!“ mit 3 Spielern

Geben Sie jedem Spieler 12 Wasserladungen einer Farbe und vier neutrale Pöppel der vierten Farbe.

In Ihrem Spielzug dürfen Sie nur entweder Wasserladungen der eigenen Farbe oder Wasserladungen der neutralen Farbe abwerfen. Wann immer die neutrale Farbe die Mehrheit auf einem gelöschtten oder isolierten Waldstück stellt, geht das Waldstück an den Spieler, der den aktuellen Flug ausgeführt hat.

„Volcano!“ mit 2 Spielern

Geben Sie jedem Spieler alle Wasserladungen zweier Farben. Sie dürfen in Ihrem Spielzug nach wie vor nur eine Ihrer beiden Farben nutzen. Die Mehrheit an Wasserladungen auf einem Waldstück wird immer noch pro Farbe bestimmt, d.h., es ist durchaus möglich, dass Sie einen Gleichstand mit sich selbst erzeugen.

Beispiel: Ein Spieler hat Rot und Gelb. Wenn nun auf einem 5er Waldstück mit drei Feldern ein Feld eine rote Wasserladung trägt und ein anderes eine gelbe Wasserladung, dann ist das ein Gleichstand! Sollte dieses Waldstück während eines gegnerischen Spielzugs isoliert werden, würde das Waldstück an den Gegner gehen – obwohl nur Wasserladungen des rot-gelben Spielers darauf liegen!

„Volcano!“ als Solitärspiel

Sie erhalten alle Wasserladungen. Sie dürfen in Ihrem Spielzug jedoch nach wie vor nur Wasserladungen in einer Ihrer vier Farben abwerfen. Sie gewinnen das Solitärspiel, wenn es Ihnen gelingt, alle Waldstücke zu löschen bzw. zu isolieren und für sich beanspruchen können. Sollte also mindestens ein Waldstück isoliert werden, wenn keine Wasserladung darauf liegt, verlieren Sie das Spiel sofort.

„Volcano!“ als kooperatives Spiel

Verwenden Sie die gleichen Regeln wie für das Spiel für zwei bis vier Spieler, doch müssen nun alle Spieler gemeinsam das Spielziel des Solitärspiels erfüllen.

ON THE RUN!

Ein Spiel für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahre – Brenndauer etwa 30 Minuten

Ein Buschfeuer zwingt Tiere zu einer raschen Flucht, um dem Feuertod zu entgehen. Sie entscheiden über das Schicksal einer Tierart (grün, blau, gelb, rot). Wenn Sie die meisten Tiere retten, gewinnen Sie das Spiel.

MATERIAL

- 48 **Tiere** (Pöppel) in vier Farben
- 43 **Waldstücke** (auf der Vorderseite befindet sich eine Zahl und auf der Rückseite eine „0“)
- 1 Spielregel (Seite 12 bis 16)

Die Waldstücke zeigen vorne eine Zahl von 1 bis 6 (jede Zahl gibt es sieben mal – nur die „3“ gibt es acht mal). Höhere Zahlen stehen für ein stärkeres Feuer und kleinere Zahlen für mehr Wasser.

Jedes Waldstück zeigt ein bis drei Felder, auf denen Sie Tiere aufschrecken (einsetzen) können. Die Rückseiten zeigen immer eine „0“.

Dies ist die Anleitung für 4 Spieler (die Anleitung für 1, 2 bzw. 3 Spieler finden Sie auf Seite 15 und 16).

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt alle Tiere einer Farbe. Wenden Sie die Waldstücke so, dass die „0“ zu sehen ist und mischen Sie sie durcheinander. Nehmen Sie 7 Waldstücke aus dem Spiel, ohne sich deren Vorderseite anzusehen. Der älteste Spieler deckt nun so viele Waldstücke auf, wie Spieler mitmachen (4 Waldstücke im Spiel mit 4 Spielern) und fügt sie zu einem 2x2 Rhombus zusammen (Bild A). Er hat dabei die Wahl, wie er die Waldstücke anordnet. Die Orientierung der Zahlen und Felder selbst spielt keine Rolle. Der Spieler neben dem ältesten Spieler führt den ersten Spielzug aus – danach geht es reihum weiter.

Randfeld

Ein „Randfeld“ ist ein Bereich der Spielfläche, der an bereits gelegte Waldstücke angrenzt. Jedes Randfeld hat die Form, Größe und Orientierung eines normal gelegten Waldstücks – mit dem Unterschied, dass dort noch kein Waldstück liegt (Bild A).

In einem solchem Randfeld darf maximal ein Tier aufgeschreckt (eingesetzt) werden.

Das Randfeld stellt eine potentielle Fluchtroute für das dort aufgeschreckte Tier dar. Wenn dort bis zum Ende des Spieles kein Waldstück platziert wird, entkommt das Tier dem Feuer.



EIN SPIELZUG

Das Feuer breitet sich aus: Wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie zuerst ein Waldstück aufdecken und an den bereits offen liegenden Waldstücken platzieren.

Dann entweder **Tiere aufschrecken:** Danach dürfen Sie entweder 0 bis 3 Tiere auf einem beliebigen offenen Waldstück aufschrecken (einsetzen), auf dem noch Felder frei sind.

Oder **Tiere flüchten lassen:** Alternativ dazu können Sie einige ihrer bereits aufgeschreckten Tiere flüchten lassen.

Sie müssen auf jeden Fall ein Waldstück aufdecken und platzieren (so lange dies möglich ist) – den Rest Ihres Spielzuges können Sie auch verfallen lassen.

Das Feuer breitet sich aus

So lange zu Beginn Ihres Spielzuges noch Waldstücke verdeckt liegen, müssen Sie zuerst eines davon aufdecken und an einem „Brennpunkt“ des Waldbrandes platzieren.

Ein Brennpunkt ist ein Randfeld, das zwei Bedingungen erfüllt:

es ist benachbart zu mindestens zwei bereits ausliegenden Waldstücken, und

eines dieser benachbarten Waldstücke gehört zu denen, die die höchste sichtbare Zahl zeigen

Beispiel: Angenommen das Spiel beginnt mit den Waldstücken wie sie in Bild A gezeigt werden. In diesem Fall gibt es zwei „Brennpunkte“: 3-5 und 5-1, also die beiden Randfelder, die an das 5er Waldstück angrenzen und zudem mindestens zwei benachbarte Waldstücke haben.

Würde das Spiel mit drei 1er und einem 5er Waldstück beginnen, gäbe es ebenfalls zwei Brennpunkte – die beiden Randfelder, die jeweils zu dem 5er und einem der 1er benachbart liegen.

Würde das Spiel dagegen mit vier 4er Waldstücken beginnen, gäbe es vier Brennpunkte – alle Randfelder, die zu zwei Waldstücken benachbart sind.

Nachdem Sie das aufgedeckte Waldstück platziert haben, haben Sie zwei Möglichkeiten: Tiere aufschrecken oder Tiere flüchten lassen.

Tiere aufschrecken

Sie haben hier zwei Alternativen, von denen Sie eine wählen dürfen:

♣ Wählen Sie ein beliebiges Waldstück aus und setzen Sie dort 1, 2 oder 3 Tiere ein. Setzen Sie die Tiere auf freie Felder des Waldstücks. Die Felder auf einem Waldstück zeigen an, wie viele Tiere dort maximal gesetzt werden können. Es ist irrelevant, auf welchem Feld genau Sie ein Tier setzen. Es ist erlaubt, dass Tiere verschiedener Farben auf dem selben Waldstück gesetzt werden.

♣ Setzen Sie genau ein (!) Tier auf ein freies „Randfeld“ Ihrer Wahl.

Tiere flüchten lassen

Wenn Sie ihre Tiere flüchten lassen wollen, wählen Sie zunächst eine „Evakuierungszahl“ von 1 bis 6. Danach müssen Sie jedes ihrer Tiere bewegen, das sich auf einem Waldstück mit dieser Zahl befindet.

Sie **müssen** jedes dieser Tiere **entweder** auf ein freies Feld auf einem angrenzenden Waldstück bewegen, das **nicht** die Evakuierungszahl zeigt, **oder** Sie müssen es auf ein angrenzendes freies „Randfeld“ bewegen.

Können Sie eines der Tiere nicht wie beschrieben bewegen, müssen Sie es wieder in Ihren Vorrat zurück nehmen. Nachdem ihre Tiere geflüchtet sind, darf sich keines Ihrer Tiere noch auf einem Waldstück mit der Evakuierungszahl befinden.

Wichtig: Ausschließlich für die Bewegung der Tiere gilt die Regel, dass alle miteinander verbundenen Waldstücke mit der gleichen Zahl als **ein Waldstück** betrachtet werden! Dies gilt für Waldstücke, von denen sich die Tiere fort bewegen ebenso wie für Waldstücke, zu denen die Tiere hin bewegt werden.

Sie finden ein detailliertes Beispiel auf Seite 15 und 16.

SPIELENDENDE

Das Spiel kann frühestens nach dem Spielzug enden, in dem das letzte Waldstück aufgedeckt und platziert wurde. Unter diesen Umständen endet es dann tatsächlich, wenn alle Spieler der Reihe nach passen, oder es nicht mehr möglich ist, ein Tier auf ein freies Randfeld zu bewegen. Nach dem Spielzug, in dem das letzte Waldstück aufgedeckt wurde, ist es zudem nicht mehr erlaubt, Tiere aufzuschrecken (Tiere aus dem persönlichen Vorrat auf Waldstücken oder in Randfeldern einzusetzen). Sie dürfen dann nur noch Tiere flüchten lassen, d.h., auf angrenzende Waldstücke oder in freie Randfelder hinein bewegen.

Wertung

Addieren Sie die Anzahl ihrer Tiere, die sich in einem Randfeld befinden und ziehen Sie davon alle Tiere ab, die sich noch in ihrem persönlichen Vorrat befinden. Das Ergebnis ist die Anzahl der Punkte, die Sie erzielt haben. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Im Falle eines Gleichstandes bestimmen Sie den „Schaden“ den ihre Tiere erleiden, die im Feuer verblieben sind, d.h. die sich noch immer auf Waldstücken befinden. Für jedes Tier, das sich noch auf einem Waldstück befindet addieren Sie die Zahl dieses Waldstücks. Der Spieler mit den meisten Punkten und dem geringsten Schaden gewinnt das Spiel. Gibt es hier immer noch einen Gleichstand, können auch mehrere Spieler gewinnen.

Beispiel für eine Partie mit 4 Spielern

Das Spiel beginnt mit der Ausgangssituation, die in Bild A gezeigt wird (Seite 12).

Rot platziert ein 6er Waldstück auf dem Brennpunkt 5-4. Danach legt er 3 Tiere auf dieses Waldstück.

Blau platziert ein 6er Waldstück auf dem Brennpunkt 5-6. Danach legt er 3 Tiere auf das 5er Waldstück.

Grün platziert ein 2er Waldstück auf dem Brennpunkt 3-5-6. Ohne lange nachzudenken (leider) legt er dann 1 (und nur ein) Tier auf das Randfeld 6-4. Bild B zeigt die Situation an dieser Stelle.

Gelb platziert ein 1er Waldstück auf dem Brennpunkt 6-4. Das von Grün unglücklich platzierte Tier geht wieder in dessen Vorrat zurück. Danach legt Gelb ein Tier auf das Randfeld 2-3 – eine wesentlich bessere Wahl! Bild C zeigt die Situation in diesem Augenblick.

Rot platziert ein 3er Waldstück auf dem Brennpunkt 2-6. Dann entschließt er sich dazu, seine Tiere zu bewegen und wählt als „Evakuierungszahl“ die „6“. Alle seine drei Tiere befinden sich derzeit auf einem 6er Waldstück. Zunächst kann er jedes dieser drei Tiere auf das 1er Waldstück oder auch auf das untere der beiden 4er Waldstücke bewegen. Er kann kein Tier auf das 5er Waldstück bewegen, weil dessen Felder schon alle besetzt sind. Zusätzlich hat Rot allerdings auch die Möglichkeit, Tiere auf das obere der beiden 4er Waldstücke zu bewegen, da die beiden 4er entsprechend der Bewegungsregel als **ein Waldstück** betrachtet werden. Aus dem selben Grund könnte Rot auch ein Tier auf das 2er Waldstück am linken Rand bewegen, da die beiden nebeneinander liegenden 6er Waldstücke ebenfalls als **ein Waldstück** gelten. Abgesehen davon kann Rot seine Tiere auch auf ein freies Randfeld bewegen, sofern dieses zu einem der beiden 6er Waldstücke benachbart liegt. Allerdings ist das, wie



Stellen Sie die Tiere einer Farbe jeweils in eine der vier Windrichtungen, etwa wie folgt:

Norden = Blau Osten = Gelb Süden = Rot Westen = Grün

Beginnen Sie den ersten Spielzug mit Windrichtung Norden (Blau) und spielen Sie dann in jedem folgenden Spielzug mit der jeweils nächsten Windrichtung im Uhrzeigersinn – unabhängig davon, wie viele Spieler mitspielen, d.h.:

im Spiel zu viert wird jeder Spieler immer die gleiche Farbe nutzen

im Spiel zu dritt hat jeder Spieler von Spielzug zu Spielzug immer eine andere Farbe

im Spiel zu zweit arbeitet jeder Spieler mit zwei Farben

im Solitärspiel wechselt die Farbe in jedem Spielzug – aber exakt in der Reihenfolge Norden, Osten, Süden, Westen, Norden, Osten ...

Markieren Sie die in einem Spielzug genutzte Windrichtung am einfachsten mit dem Flugzeug, da insbesondere gegen Spielende nicht mehr offensichtlich ist, welche Farbe genutzt wird, weil eventuell bereits alle Tiere einer Farbe eingesetzt wurden.

Sie können wie üblich passen, aber normalerweise ist es immer von Vorteil, die Tiere einzusetzen oder zu bewegen. Das kooperative Spiel endet sofort nach dem Spielzug, in dem das letzte Waldstück aufgedeckt und angelegt wurde. In diesem Punkt unterscheidet sich das Spiel von der konkurrenzorientierten Version.

Um das kooperative Spiel zu gewinnen müssen **alle Tiere eingesetzt werden** – entweder auf Waldstücken oder in Randfeldern. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, ist das Spiel verloren (0 Punkte).

Gelingt es, alle Tiere einzusetzen, so wird die Punktzahl für das Spiel ermittelt, indem man die Anzahl der geretteten Tiere (die sich in Randfeldern befinden) für jede Farbe miteinander mal nimmt.

Beispiel: 4 blaue Tiere, 3 gelbe Tiere, 3 rote Tiere und 9 grüne Tiere, die in Randfeldern sitzen (gerettet wurden), würden eine Punktzahl von $4 \times 3 \times 3 \times 9 = 324$ bedeuten.

*Sie bekommen also automatisch **0 Punkte**, wenn Sie nicht mindestens ein Tier jeder Farbe retten konnten.*

CREDITS

Designed by: Heinrich Glumpler

Artwork: Christopher Woznaik, Franz Vohwinkel

English Rules: Pitt Crandlemire, Heinrich Glumpler, Alex Yeager

English Development: Robert T. Carty, Jr., Coleman Charlton, Pete Fenlon, Alex Yeager

Deutsche Übersetzung: Heinrich Glumpler

Production: Coleman Charlton, Pete Fenlon

Special Thanks: Peter Bromley, Dan Decker, Morgan Dontanville, Bill Fogarty, Nick Johnson, Ron Magin, John McBrady, Kim McBrady, Marty McDonnell, Jim Miles, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Guido Teuber, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann.

Copyright © 2010 Mayfair Games, Inc. Licensed from Edition Erbkönig – Glumpler & Truant

“Ablaze!” is a trademark of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.

You have purchased a game of the highest quality. However, if you find any components missing, please contact us for replacement pieces at custserv@mayfairgames.com.

Visit the designer on the web for more info about Heinrich Glumpler's games: www.erlkoenig.net

WWW.MAYFAIRGAMES.COM

