



(© Alain Miltgen - [mail](mailto:alain.miltgen@bluewin.ch))

1. Allgemeines

- Spieler :** 3-6 (bei 5-6 benötigt man die Ergänzungssets)
- Dauer:** -
- Material:** Basisspiel (+Seefahrer)
zusätzlich : (downloaden, ausdrucken / basteln, spielen)
5 Feuerwachen in der Farbe jedes Spielers
1 Spielstein 'FEUERSTURM'
1 Sondersiegepunkt Karte 'Der Feuerwächter'
NICHT benötigt: - Räuber (und Seeräuber)
- Entwicklungskarten
- Sonderkarte 'Größte Rittermacht'

2. Vorbereitung

- Aufbau:** normal (entweder Basis, 5-6, Seefahrer, Seefahrer 5-6)

3. Regeln

Unverändert bis auf:

- a. Da es in diesem Spiel keine(n) Räuber gibt, wird im Fall einer **gewürfelten '7'** der 'FEUERSTURM' aktiv. Der Spieler, welche die '7' gewürfelt hat, darf den Spielstein 'FEUERSTURM' auf ein beliebiges Hexfeld setzen (Ausnahme: Wüste + Wasser). Dieses Feld gibt, solange der Spielstein 'FEUERSTURM' hier steht, keine Rohstoffe ab.

Zusätzlich weitet sich das Feuer auf angrenzende Siedlungen / Städte aus. (angrenzend = Welche an diesem Hexfeld stehen). Der Spieler, welcher den Spielstein 'FEUERSTURM' auf das ausgewählte Hexfeld gesetzt hat, darf einem Mitspieler, welcher eine **UNGESICHERTE** Siedlung / Stadt, an diesem Hexfeld hat, eine Rohstoffkarte ziehen.

- b. Ausserdem weitet sich der Feuersturm über Straßen und Schiffe aus. Für jede Siedlung / Stadt welche **DIREKT** über Straßen oder Schiffe mit dem ursprünglichen 'FEUERSTURM-HEXFELD' verbunden ist, muss jeder betroffene Spieler eine Rohstoffkarte in den Vorratsstapel abgeben. (Außer der Spieler welcher bei Punkt a. schon eine für seine erste Siedlung / Stadt abgeben musste – seine weiteren Siedlungen / Städte sind jedoch auch von dieser Regel betroffen). Jeder Spieler kann nur so viele Karten abgeben wie er auch besitzt!

- c. Man kann seine Siedlungen / Städte jedoch vor solchen 'Übersprüngen' schützen indem man eine **Feuerwache** baut. Die Baukosten belaufen sich auf: **1 HOLZ, 1 ERZ, 1 WOLLE**. Die Feuerwache (Chip) wird unter die ausgewählte Siedlung / Stadt gelegt – Sie gilt ab sofort als 'sicher'. Der '**FEUERSTURM**' breitet sich somit also vom ursprünglichen Hexfeld nur noch bis zur 1. sicheren Siedlung / Stadt aus. (Wenn die 1. am '**FEUERSTURM**-HEXFELD' liegt, muss **KEINE** Rohstoffkarte abgegeben werden und es darf keine gezogen werden (siehe a.).)

Erklärung zu den Baukosten für eine Feuerwache:

- 1 HOLZ = wird zum Fertigen der Leitern benötigt
- 1 ERZ = Metall für die Strahlrohre
- 1 WOLLE = Zum Weben von Feuerwehrschräuchen



Zum Bild :

Spieler Orange setzt den Spielstein 'FEUERSTURM' auf das Feld F. Er zieht bei Rot eine Rohstoffkarte.

Das Feuer springt über vom ursprünglichem Hexfeld F.

Dies bewirkt:

1. Rot hat schon 1 Karte am Feld F abgegeben – seine nächste Siedlung besitzt eine Feuerwache (weisses Feld) und ist somit sicher. Für diese und die dahinterliegende Siedlung / Stadt muss er nichts abgeben.
2. Blau muss 1 Karte abgeben (Feld F) sowie 2 weitere da keine Siedlung / Stadt eine Feuerwache besitzt. Da er nur noch 2 Karten besitzt, braucht er keine 3 sondern nur 2 abgeben.

- d. Besitzt ein Spieler 3 Feuerwachen oder mehr, so erhält er die Sonderkarte 'Der Feuerwächter' (+2 Punkte). Diese muss er abgeben falls ein Gegner mehr Feuerwachen als er selbst hat.

4. Spielende

Das Spiel endet sobald ein Spieler 10 Siegpunkte erreicht.