

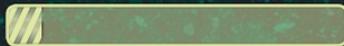
Feuer Frei!



LEVEL 1

Under Attack!

10 %



Bitte umblättern, um das Spiel zu starten ...

Solo Modus

Team Modus

... es sind nur ein paar Seiten, bis du losspielen kannst!

Spielidee

In jedem **Level in Feuer frei!** schießt du mit deinen Waffen auf Aliens. Dein Ziel ist es, alle Aliens zu zerstören, bevor dir die Energie ausgeht. Bist du erfolgreich, darfst du den nächsten Level starten!

Du kannst **Feuer frei!** im **Solo Modus** oder kooperativ mit einem Freund im **Team Modus** spielen.

Auf den ersten Seiten lernst du alles Notwendige für **Level 1**. Blättere die Seite für **Level 2** erst um, nachdem du **Level 1** gewonnen hast. Lass dich überraschen!

Wichtig!

Lege den Kartenstapel mit der -Karte nach oben bereit. **Bitte diesen Kartenstapel nicht mischen.** Die Karten sind in diesem Kartenstapel bereits mit den Vorderseiten nach oben vorsortiert. Zuoberst liegen die Karten für **Level 1**. Bitte ziehe nur dann Karten von diesem Kartenstapel, wenn du dazu aufgefordert wirst. Alle Karten eines Levels besitzen unten rechts ein Symbol wie dieses  für **Level 1**. Möchtest du das Spiel wieder von vorne beginnen, sortiere alle Karten nach diesen Symbolen.

Unterschiede zwischen Solo Modus und kooperativem Team Modus

Die beiden Spielmodi für **Feuer frei!** nutzen dieselben Grundregeln. Teile der Spielvorbereitung und einige Abläufe sind unterschiedlich, so dass wir diese Details in getrennten Abschnitten erklären. Die Hauptmechanismen sind gleich, so dass ihr euch den Herausforderungen aller 9 Level alleine oder zu zweit stellen könnt.

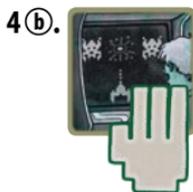
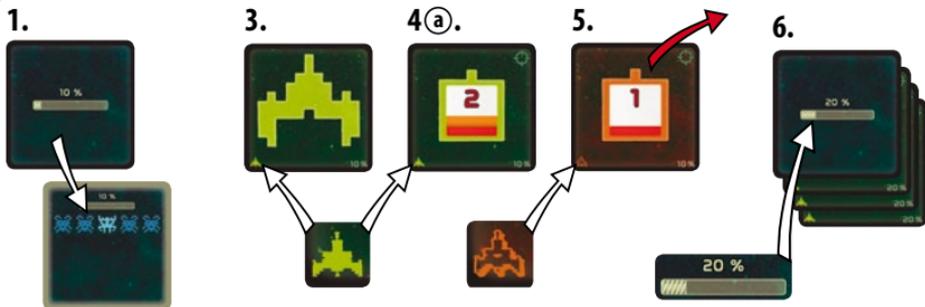
Vorbereitung - Solo Modus

1. Decke die -Karte auf und lege sie mit der Rückseite nach oben aus.
2. Nimm die 5 Aliens vom Stapel. Lege sie in einer Reihe aus, wie auf der Rückseite der -Karte gezeigt. Die grünen Stärkewerte auf der Unterseite der Aliens müssen zu dir zeigen.
3. Nimm die 3 **grünen** Waffen markiert mit  unten links und lege sie in einer Reihe unter den Aliens aus.
4. Nimm die 15 **grünen** Batterien markiert mit  **(a)**. Mische diese Karten und lege sie verdeckt als Spielstapel vor dir ab **(b)**. Du hast die folgenden 15 Energiewerte: 5x **1**, 4x **2**, 3x **3**, 2x **4** und 1x **5**.

5. Lege die nächsten 13 **roten** Karten und 1 **grüne** Karte für „Spieler 2“ markiert mit  zurück in die Schachtel. Du brauchst sie nicht für das Spiel.

6. Nun solltest du oben auf dem Stapel die -Karte sehen. Du benötigst diesen Stapel wieder, nachdem du alle Aliens in **Level 1** besiegt hast und in **Level 2** weiterspielst.

Du bist nun bereit, den Kampf gegen die Aliens zu beginnen!



Vorbereitung - Team Modus

1. Für ein besseres Spielerlebnis solltest du neben deinem Freund auf derselben Seite des Tisches sitzen.
2. Decke die -Karte auf und lege sie mit der Rückseite nach oben aus. Nimm die 5 Aliens vom Stapel und lege sie wie gezeigt in einer Reihe aus. Die grünen Stärkewerte auf der Unterseite der Aliens müssen zu euch zeigen.
3. Nimm die 18 **grünen** Karten für „Spieler 1“ markiert mit  und lege die 6 Karten markiert mit  zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nicht für das Spiel. Dein Freund nimmt sich die nächsten 13 **roten** Karten und 1 **grüne** Karte für „Spieler 2“ markiert mit . Legt eure 2 Waffen vor euch aus **(a)**. Mischt eure 10 Batterien und legt sie als Spielstapel verdeckt ab **(b)**. Ihr spielt beide mit den folgenden 10 Energiewerten: 4x **1**, 3x **2**, 2x **3**, 1x **4**.
4. Dein Freund gibt dir den **grünen** Energietauscher markiert mit  . Legt die Energietauscher neben eure Waffen, so dass der Wert **@** unten auf der Unterseite der Karten zu euch zeigen.
5. Nun solltet ihr oben auf dem Stapel die -Karte sehen. Ihr benötigt diesen Stapel wieder, nachdem ihr alle Aliens in **Level 1** zerstört habt und in **Level 2** weiterspielt.

2.



3 (a). Waffen



3 (b).

Spieler 1



4. Energietauscher



3 (b).

Spieler 2



Spielablauf

Die Grundregeln sind für den **Solo Modus** und den **Team Modus** gleich. Im **Solo Modus** führst du einen Zug nach dem anderen durch, während ihr im **Team Modus** abwechselnd am Zug seid.

Die wichtigste Grundregel: In deinem Zug deckst du 1 Batterie auf und legst sie auf 1 Waffe. Das ist alles!

Wie geht das nun genau?



Während des Kampfs gegen die Aliens verwendest du im **Solo Modus** 3 Waffen, im **Team Modus** verwendet ihr beide je 2 Waffen.

Du lädst deine Waffen Schritt für Schritt mit Batterien. Du wählst für jede einzelne aufgedeckte Batterie eine dieser Waffen.

Damit du die Übersicht über den Ladezustand einer Waffe behältst, legst du die Batterien immer überlappend darauf. Auf diese Weise kannst du die Energiewerte auf jeder Waffe einfach zusammenzählen und die Anzahl an Fadenkreuzen sehen.

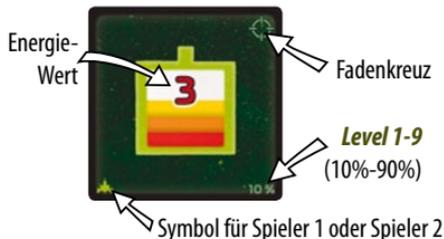
Danach deckst du die nächste Batterie auf und legst sie wieder auf eine Waffe.

Achtung: Sobald auf einer Waffe 10 oder mehr Energie liegen, schießt diese automatisch. Du darfst immer frei entscheiden, auf welches Alien du schießt. In diesem Spiel gibt es keine Zuordnung, auch wenn die Waffen unter bestimmten Aliens liegen.

Du bestimmst den Schaden des Schusses ganz einfach:

Schaden = (Gesamte Energie - 10) * Anzahl an Fadenkreuzen

Jede Batterie zeigt diese Informationen:



: Spieler 1,  : Spieler 2



: Im **Team Modus** in die Schachtel legen



: an Spieler 1 geben

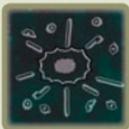


: für Spieler 1 & Spieler 2

In anderen Worten: Du musst von der Gesamten Energie 10 abziehen, bevor du den Wert mit der Anzahl an Fadenkreuzen multiplizierst. Ein Schuss mit genau 10 Energie verursacht 0 Schaden!

 Jedes Alien hat 4 Stärkewerte. Mit deinem ersten Schuss musst du so viel Schaden verursachen, dass du mindestens den höchsten Stärkewert erreichst. Ist der Schaden des Schusses hoch genug, dass du gleich die Summe von zwei oder mehr aufeinander folgenden Stärkewerten erreichst, triffst du das Alien mehrfach.

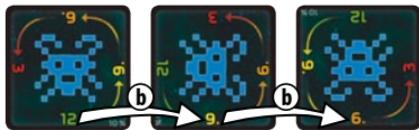
 Für jeden erfolgreichen Schuss drehst du das Alien auf den nächstniedrigeren Stärkewert, so dass dieser nun unten auf der Karte angezeigt wird. Schlägst du den niedrigsten Stärkewert, zerstörst du das Alien und drehst es auf dessen Rückseite, so dass du die Explosion siehst.



Achtung: Jeder Schuss zerstört 1 Batterie!

Nach jedem Schuss musst du 1 Batterie deiner Wahl auf der Waffe zerstören. Lege die Batterie beiseite, du darfst sie in diesem Level nicht mehr verwenden. Lege die übrigen Batterien von der Waffe auf einen offenen Ablagestapel.

Nun darfst du diese Waffe wieder mit neuer Energie laden.



Beispiel: Du hast bereits 5 Batterien auf die Waffe gelegt, so dass sie mit insgesamt 9 Energie geladen ist. Du legst eine **5** dazu und erhöhst auf insgesamt 14 Energie **(a)**.

Nun schießt du mit dieser Waffe und fügst dem Alien 24 Schaden zu = $(14 - 10) * 6$ Fadenkreuze.

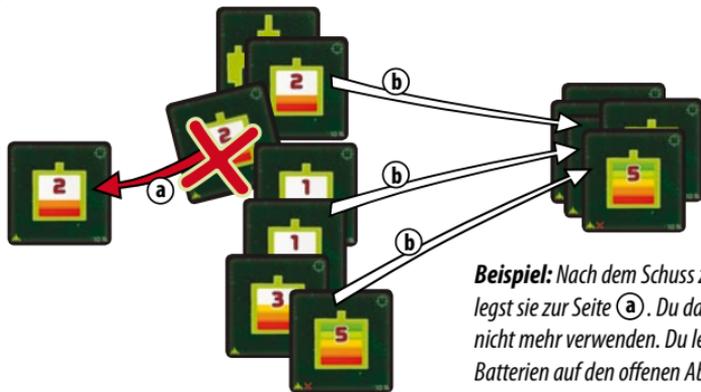
Du triffst das Alien zweimal (zuerst die **12**, dann die **9**) **(b)**. Es reicht aber nicht mehr für die **6**. Du drehst das Alien zweimal, so dass die **6** unten steht.



Ablagestapel mischen

Jedes Mal, nachdem du die letzte Batterie aufgedeckt und auf eine Waffe gelegt hast, mischst du deinen Ablagestapel und legst ihn wieder als verdeckten Spielstapel bereit.

Auf diese Weise spielst du weiter und hast Schuss für Schuss weniger Batterien zur Verfügung. Du darfst jederzeit die zerstörten Batterien und die Batterien in deinem Ablagestapel durchschauen. **Feuer frei!** ist kein Merkspiel!



Beispiel: Nach dem Schuss zerstörst du die 2 und legst sie zur Seite (a). Du darfst sie in diesem Level nicht mehr verwenden. Du legst die anderen Batterien auf den offenen Ablagestapel (b).

Sieg oder Niederlage?

Im **Solo Modus** und im **Team Modus** versuchst du in **Level 1** alle 5 Aliens zu zerstören.

Sieg: Zerstörst du alle 5 Aliens, gewinnst du **Level 1!** Herzlichen Glückwunsch! Du hast **Level 2** freigespielt und spielst nun weiter! Blättere die Seite für **Level 2** um und stelle dich der nächsten Herausforderung!

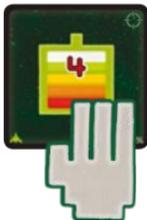
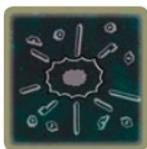
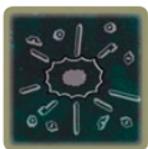
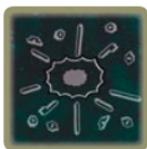
Beispiel: Du zerstörst das fünfte Alien und gewinnst **Level 1!**



Niederlage: Überlebt auch nur 1 Alien, da du alle Batterien auf die Waffen gelegt hast und nicht mehr auf die Aliens schießen kannst, verlierst du **Level 1!** Das kann passieren, da du nach jedem Schuss immer 1 Batterie zerstören musst!

Sieht so aus, als ob du noch ein paar Tricks lernen musst!

Wiederhole **Level 1**. Lege die 5 Aliens wieder in einer Reihe aus und mische alle deine Batterien, auch die beiseite gelegten zerstörten Batterien (15 Batterien im **Solo Modus** und jeweils 10 Batterien im **Team Modus**).



Beispiel: Du hast nur noch eine **4**, die dir nicht genug Energie für einen weiteren Schuss gibt.

Somit überleben 2 Aliens und du verlierst **Level 1**. Beginne wieder von vorn ...

Abwechselnde Züge im Team Modus

Spielst du mit einem Freund im **Team Modus**, seid ihr immer abwechselnd am Zug. In deinem Zug deckst du 1 Batterie auf und legst sie auf 1 deiner beiden Waffen. Dann kommt dein Freund dran. Während ihr die Waffen mit Energie ladet, sind die einzelnen Züge sehr flott. Du solltest „Meine Waffe schießt“ ankündigen, um den Ablauf kurz zu unterbrechen. Nachdem du auf ein Alien geschossen hast, kommt dein Freund wieder dran.

Natürlich solltet ihr zusammen darüber diskutieren, auf welche Aliens ihr schießt, welche Waffen ihr ladet, welche Batterien ihr zerstört, und wann ihr eure Energietauscher einsetzt. Warte mal, was bitte ...?!

Energietauscher im Team Modus einsetzen



Zweimal im Level darfst du, nachdem du 1 Batterie aufgedeckt hast, diese an deinen Freund geben, anstatt damit eine deiner Waffen zu laden. Lege die Batterie offen auf dessen Spielstapel.

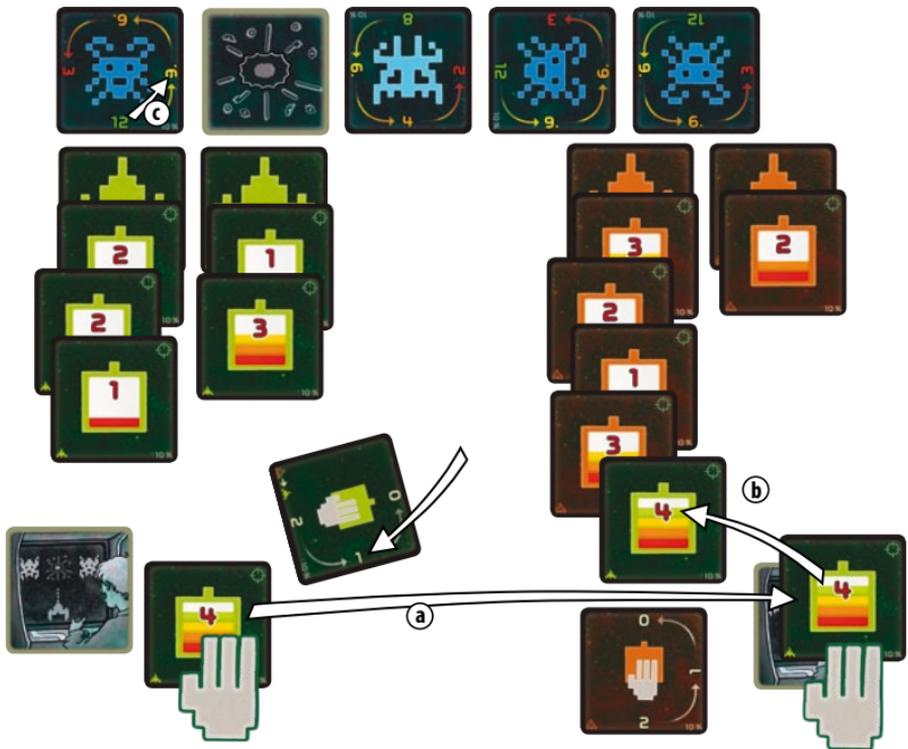
Machst du das, drehst du deinen Energietauscher auf den nächstniedrigeren Wert, so dass dieser unten auf der Karte angezeigt wird. Drehst du die Karte auf 0, darfst du deinen Energietauscher in diesem Level nicht mehr verwenden.

Danach ist dein Freund am Zug und legt deine Batterie auf eine seiner Waffen. Die Batterie ist für ihn nun eine ganz normale Karte und er darf sie wie jede andere seiner Batterien verwenden. Nach einem Schuss darf er sie zerstören oder ablegen und später mit den anderen Batterien erneut mischen.

Auf der nächsten Seite findest du ein ausführliches Beispiel!

Verwendest du deinen Energietauscher und/oder schießt du öfter als dein Freund, hast du weniger Batterien und dein Spielstapel wird schneller leer sein. Somit werdet ihr eure Ablagestapel zu verschiedenen Zeiten mischen und wieder als Spielstapel bereitlegen.

Hast du zum Ende eines Levels alle deine Batterien auf deine beiden Waffen gelegt und kannst nicht mehr schießen (beide Waffen sind mit weniger als 10 Energie geladen), musst du passen. Dein Freund führt nun Zug nach Zug aus. Darf er seinen Energietauscher noch nutzen, kann er dir eine Batterie mit genug Energie auf den leeren Spielstapel legen. In diesem Fall kommst du wieder dran und schießt erneut. Ansonsten spielt dein Freund alleine weiter und versucht die übrigen Aliens nur mit deiner moralischen Unterstützung zu zerstören.



Beispiel: In deinem Zug deckst du die **4** auf. Du möchtest die Batterie auf keine deiner Waffen legen und nutzt stattdessen deinen Energietauscher, um sie auf den Spielstapel deines Freundes zu legen **(a)**.

Als nächstes legt dein Freund diese **4** auf seine linke Waffe, um sie mit insgesamt 13 Energie zu laden **(b)**.
Dein Freund schießt auf das linke Alien und trifft es einmal mit 15 Schaden = $(13 - 10) * 5$ Fadenkreuze **(c)**.

Er zerstört eine **2** und legt die Batterie zur Seite. Er legt die **4** mit den anderen Batterien auf seinen Ablagestapel.

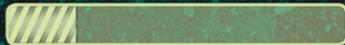
Feuer Frei!



LEVEL 2

High Energy!

20 %



Dieser Level kann leider noch nicht geladen werden ...

Du wirst doch überrascht werden, wenn du das Spiel selber spielst!