

# BLAULICHT

Das Kartenspiel der Einsatzorganisationen

---

## **Spielziel**

Sammele durch das erfolgreiche Abschliessen von Einsätzen möglichst viele Punkte. Die Runde endet, sobald die erste Person ihren Einsatz abgeschlossen hat. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

## **Inhalt**

- Spielkarten
- Ereigniskarten
- Notfallkarten
- Joker
- Spielanleitung
- Einsatzliste mit benötigtem Team

## **Spieler**

2–6 Personen

## **Thema**

Die Bären der Blaulichtorganisationen stehen rund um die Uhr im Einsatz. Fahrzeuge und Hilfsmittel bestimmen das Spielgeschehen und Ereigniskarten sorgen wie im Ernstfall für Überraschungen.

## Spielvorbereitung

Richtet das Spiel wie folgt auf dem Tisch ein:

- 1 Handkarten austeilen**  
7 Karten pro Person. Bei 2 Spielenden: 8 Karten.
- 2 Nachziehstapel**  
Alle Spielkarten verdeckt als Stapel in die Mitte legen.
- 3 Ablagestapel starten**  
Die oberste Karte aufdecken und offen daneben legen.
- 4 Ereigniskarten**  
Separaten verdeckten Stapel bereitstellen.
- 5 Notfallkarte ziehen**  
Jede Person zieht eine Notfallkarte und legt sie offen vor sich.

## Spielbeginn

Die Person, welche gemischt hat, beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## Aufbau eines Einsatzes

Jeder Einsatz besteht aus drei Stufen mit insgesamt 8 Karten. Bei 5–6 Spieler:innen kommt eine zusätzliche Stufe hinzu.

### 2–4 Personen

#### STUFE 1

**Alarmierung & Lageerkundung**

4 Karten

#### STUFE 2

**Einsatzbewältigung**

2 Karten

#### STUFE 3

**Abschluss & Absicherung**

2 Karten

### 5–6 Personen

#### STUFE 1

**Alarmierung & Lageerkundung**

4 Karten

#### STUFE 2

**Einsatzbewältigung**

2 Karten

#### STUFE 3

**Einsatzweiterung**

2 Karten

#### STUFE 4

**Abschluss & Absicherung**

2 Karten

## Der Spielzug

Jeder Spielzug besteht aus genau drei Pflichtschritten:

- 1 Karte ziehen**  
Nachziehstapel oder Ablagestapel
- 2 Karte ausspielen**  
Eigener Einsatz oder fremder Einsatz
- 3 Karte ablegen**  
Eine Handkarte auf den Ablagestapel

## Handkarten auffüllen

Sobald du nur noch drei Handkarten hast, darfst du deine Hand auffüllen:

Spielende	Handkarten
3–6 Spielende	7 Karten
2 Spielende	8 Karten

## Mitspielen bei fremden Einsätzen

Sobald du Stufe 1 deines eigenen Einsatzes abgeschlossen hast, darfst du Karten auch bei anderen Einsätzen ausspielen.

- Pro Zug darf nur eine Karte bei fremden Einsätzen ausgespielt werden.
- Ausgespielte Karten dürfen nicht mehr entfernt werden.
- Die Karte zählt für den fremden Einsatz.

**Wichtig:** Die Punkte erhält die Person, welche die Karte ausgespielt hat – nicht die Person, deren Einsatz es ist.

## Ereigniskarten

Ereigniskarten sorgen für unerwartete Wendungen. Eine Karte wird jeweils nach dem Abschluss einer Stufe gezogen und sofort ausgeführt.

**Hinweis:** Ereigniskarten bilden einen separaten verdeckten Stapel.

## Joker

Joker ersetzen fehlende Karten innerhalb ihrer Kategorie. Ein Joker darf nur in seiner eigenen Kategorie eingesetzt werden:

Joker	Einsatzbereich
Arbeiterbär	Arbeiterbär-Karten
Fahrzeug	Fahrzeug-Karten
Hilfsmittel	Hilfsmittel-Karten

## Spielende & Punktwertung

Das Spiel endet, sobald die erste Person ihren Einsatz vollständig abgeschlossen hat.

**Punktwertung:** Jede Karte trägt einen aufgedruckten Punktwert. Die Punkte erhält immer die Person, welche die Karte ausgespielt hat.

**Wichtig:** Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

## Kurzübersicht

Spielzug	Einsatz 2–4	Einsatz 5–6
Ziehen	St.1 4 Karten	St.1 4 Karten
Ausspielen	Ereigniskarte	Ereigniskarte
Ablegen	St.2 2 Karten	St.2 2 Karten
	Ereigniskarte	Ereigniskarte
Auffüllen ≤ 3	St.3 2 Karten	St.3 2 Karten
3–6 Sp: 7 K.	Fertig	Ereigniskarte
2 Sp: 8 K.		St.4 2 Karten
		Fertig