

Gwen Ruelle & Sam Bryant

FIRE TOWER™

TÜZZEL A TŰZ ELLEN



2-4 játékos



14+



15 - 30 perc

Füst száll a láthatáron. Tűz tombol valahol az erdő mélyén. Egy tűztoronyról irányítva próbálsz megvédeni a tornyod és lerombolni ellenfeleidét. Minden fordulóban terjed a pokoli tűz.

Használd a szél erejét, hogy a lángokat a többi torony felé told, tisztíts meg földterületeket, hogy megerősítsd pozíciódat, ellenfeleid terveit gátold vízőzönnel és szabadítsd rájuk a tűzkártyák arsenálját. Minden kártya egyedi mintával, saját taktikai előnnyel rendelkezik. Hatékonyan kell felhasználnod a kezvedben lévő erőforrásokat és helyesen kell megtervezned a lehelyezésüket is.

A Fire Tower egy gyors, erősen kompetitív játék kártya-menedzseléssel és taktikus mintalehelyezéssel. Egyedi élményre készülsz: a túlélésért folytatott könyörtelen harcra, tele megdöbbentő fordulatokkal és izgalmas győzelemmel.

**RUNAWAY
PARADE
GAMES**

Grafika: Kevin Ruelle

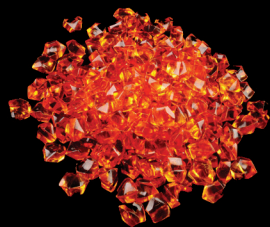
©2018 Runaway Parade Games LLC. Minden jog fenntartva.

A Fire Tower és egyéb játékok oktatóvideóit a www.runawayparade.com oldalon találod.

FIGYELEM: FULLADÁSVESZÉLY—Kis alkatrészek. 3 év alatti gyermeknek nem ajánljuk.

FIGYELEM: A való életben ne utánozd le a játékot. A tűz veszélyes. Ne játssz a tűzzel.

A DOBOZ TARTALMA



135 tűzdrágakő

(narancssárga, nyomtatott szövetzsákbán tárolva)



24 tűzgátló-jelző (lila)



3 lángoló torony kártya
Helyezd az újonnan elpusztított tornyok helyére



3 eseménykártya

Tűzvihar (Firestorm), Kölcsönös segítségnyújtás (Mutual Aid), Az erdő árnyéka (Shadow of the Wood)



4 Vödör (Bucket)/Meggondolatlan (Reckless Abandon) kártya

Helyezz egyet (a Vödör oldalával felfelé) minden játékos elé



Szélkakas (kétoldalú)
Válaszd ki a szimpatikusabb oldalát és igazítsd hozzá a táblán feltüntetett égtájakhoz



52 akciókártya

16 szélkártya, 14 tűzkártya, 12 vízkártya, 10 tűzgátló-kártya



Láng és nyíl szélirányjelzők
Válaszd ki az egyiket a szél irányának jelzésére



Szélkocka (nyolcoldalú)

Az erdő bajnoka (Champion of the Wood)

Kérdemled ezt a kártyát, amikor megnyered a játékot



Itt vagy!

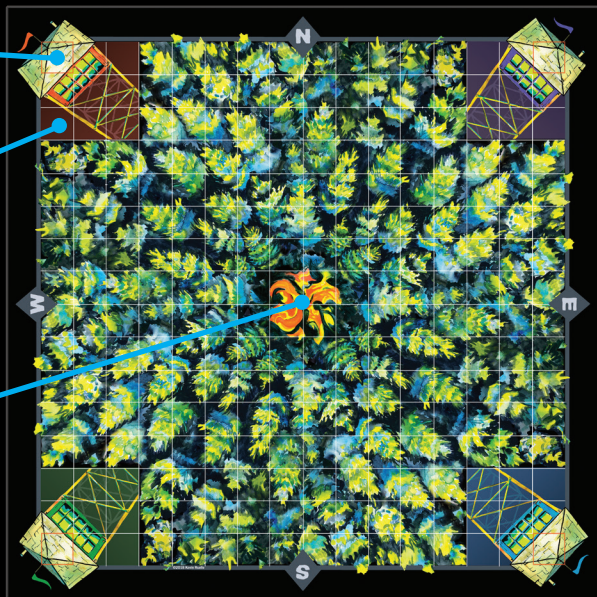
Védd meg ezt a helyet. Miután ellenfeled egy tűzdrágakövet helyez erre a négyszögre (hátsó sarok, narancssárga keret), kiesel a játékból.

Tűztorony terület

Ez a színes, kilenc négyszögből álló terület a tűztoronyod. Tűzgátlókat nem építhetsz itt, és csak a Vödör (Bucket) kártyával lehet tűzdrágakövet eltávolítani erről a területről.

Örök láng

Ezen a négy helyen keletkezett a tűz és innen terjed tovább. Ezeket a helyeket nem lehet eloltani és tűzgátlókat sem lehet rájuk építeni.



1 négybe hajtható játéktábla

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Helyezd el a táblát minden játékostól könnyen elérhető távolságban.
2. Válaszd ki a tűztornyodat az ülhelyednek megfelelően. Két játékos módban, válaszd az ellenfeled tornyától átlósan szemben lévő tornyot.
3. A tűzdrágaköveket (narancssárga) és a tűzgátló-jelzőket (lila) két halomban helyezd el a tábla mellett. Ezek az alkatrészek nem limitáltak. Ha kifogyának belőlük, helyettesítsétek őket valamivel.
4. Helyezd a szélkakast a tábla mellé és igazítsd a szélkakast (N [észak], E [kelet], S [dél], W [nyugat]) a táblán feltüntetett égtájakhoz.
5. Vedd ki a négy *Vödör/Meggondolatlan* kártyát a pakliból és helyezz egyet (a *Vödör* oldalával felfelé) minden játékos elé. A kimaradó *Vödör* kártyákat rakd vissza a játék dobozába.
6. Vedd ki a három csillaggal jelölt eseménykártyát (*Tűzvihar* (Firestorm), *Kölcsönös segítségnyújtás* (Mutual Aid) és *Az erdő árnyéka* (Shadow of the Wood)), valamint *Az erdő bajnoka* (Champion of the Wood) kártyát a pakliból. A *Kölcsönös segítségnyújtás* és/vagy *Az erdő árnyéka* használatához nézd meg a 6. oldalon, *Az erdő bajnoka* használatához pedig a 7. oldalon lévő szabályokat.
7. Keverd össze az akciókártyákat és ossz öt lapot minden játékosnak, képpel lefelé. A játékosok megnézhetik a saját lapjaikat, de nem mutathatják meg a többieknek azokat. Az előzőleg kivett *Tűzvihar* kártyát rakd vissza a pakliba, keverd össze, és a paklit képpel lefelé helyezd a tábla mellé, ez lesz a húzópakli. (Ha a játék során a húzópakli elfogy, keverjétek össze az eldobott lapokat és készítsetek egy új húzópaklit.)
8. Dobj a kockával, hogy megállapítsd a szélirányt és a kezdő játékos. Rakd az egyik szélirányjelzőt a megfelelő irányba állítva a szélkakasra. A szél most ebbe az irányba fúj. **Fontos: A játék ideje alatt, a szelet akciókártyák kijátszásával lehet megváltoztani. Ne dobj a kockával minden forduló elején.** Az a játékos kezd, akinek a tornya közelebb van az első forduló szélirányához. Ha a szél két játékos felé fúj, a széliránytól balra lévő játékos kezd. Például, egy négyfős játékban, ha a kezdő szélirány a nyugati, a zöld toronyban lévő játékos kezdi a játékot. A játék óramutató járásával megegyező irányba folyik, így a kezdőjátékos bal oldalán ülő játékosé lesz a következő forduló.

CÉL

Az utolsóként állva maradt torony iránítója megnyeri a játékot! Égesd fel ellenfeleid tűztornyát, egy tűzdrágakő lehelyezésével a hátsó sarokba lévő négyszögre (narancssárgával van kiemelve), a tornyának tetejére. Minden ellenfeled tornyát fel kell égetni a játék megnyeréséhez. Négy játékosnál nézzétek meg a játékos kiiktatásának alternatív módját, a CSAPAT-VARIÁNS leírásánál a 7. oldalon.

JÁTÉKMENET

A játékosok az óramutató járása szerint hajtják végre fordulóikat. Minden játékos fordulója két lépésből áll, amit sorrendben kell végrehajtani; a széliránynak megfelelően terjeszteni a lángot és egy akciót végrehajtani a toronyból.

1 lépés: A szél terjeszti a lángot

Válassz egy üres helyet, ami merőlegesen szomszédos egy tűzdrágakővel vagy az örök lánggal, abba az irányba, amerre a szél fúj és rakj egy tűzdrágakövet rá. Egy hely merőlegesen szomszédos, ha négy oldalának egyikét érinti, tehát sosem átlósan. Lásd az alábbi példát.

Válassz egy helyet

A baloldali példán a táblán lévő tűzdrágakövek narancsszínnel vannak jelölve. Ha jelenleg a szélirány DÉLI (SOUTH), válassz **EGYET** a pontozott körökkel jelzett helyek közül egy tűzdrágakő lehelyezéséhez (kiterjesztve a tüzet dél felé egy helynyi távolságba). Minden forduló elején terjeszteni kell a tüzet egy helyen.

Megjegyzés: Ha a szélirány megváltoztatását választod a fordulódban, az új szélirány a következő fordulóig nem lép hatályba.

2 lépés: Akció végrehajtása a tornyodból (válassz egyet a következőkből)

Játssz ki egy kártyát a kezedből és hajtsd végre az akcióját (lásd a KÁRTYÁK részt lejjebb). Miután az akció befejeződött, rakd a kártyát a dobópakliba és húzz egy új kártyát a húzópakliból.

VAGY

Dobj el annyi lapot, amennyit akarsz a kezedből és húzz annyi lapot, amennyit eldobtál. A *Vödör* nem számít kézben tartott lapnak.

További választható akció: A fordulód alatt bármikor kijátszhatod a *Vödör* kártyád a fordulód másik két lépése mellett is (lásd a VÖDÖR ÉS MEGGONDOLATLAN szabályt az 5. oldalon).

EGY TORONY FELGYÚJTÁSA

Ha egy tűzdrágakövet raksz egy játékos tornyának tetejére, a narancssárgával jelölt négyszögbe, **gratulálók! Azt a játékost kiejtetted a játékból.** A tűzfigyelőjét rákényszerítetted, hogy elmeneküljön a lángoló tornyából, így nem tudja a továbbiakban koordinálni erőfeszítéseit. Jutalomként, vedd el az összes akciókártyáját és rakd a sajátjaid közé. Ha ez volt az első kiesés a játékban, válassz ki hat kártyát, a többit dobd el. A többi játékos húzzon 1-1 lapot, innentől mindenkinek hat lap lehet a kezében. Ha ez már a második kiesés volt a játékban, hét kártyát tarts meg. A másik játékos húzzon 1 újabb akciókártyát, innentől hét lap lehet mindenki kezében. **Minden kiesés után, egy részleges tűzvihar történik** (lásd a TŰZVIHAR szabályát a 6. oldalon).

A szél nem fúj olyan irányba, amerre már nincsenek aktív tűztornyok. Például, ha a vörös és a zöld tornyok már kiestek a játékból, a szél már nem fújhat nyugatra. Ha egy *Nyugat* (West) kártya lett kijátszva, vagy a kocka nyugati szelet jelez (akár tűzvihar alatt is), újra kell dobni a kockával az új szélirány megállapításához. Ettől még használható egy *Nyugat* (West) kártya harmadik lehetőségét (lásd alább), hogy lerakj egy tűzdrágakövet nyugat felé.

A JÁTÉK VÉGE

Mikor már csak egy játékos tűztornya áll, a játék véget ér, és a játékos megnyeri a játékot!

KÁRTYÁK

Négy különböző típusú akciókártya van:

szél-, tűz-, tűzgtátló- és vízkártyák.

Szélkártyák (szürke) háromféle képpen használhatók.

Válassz egyet a következő akciók közül:

1. Változtasd meg a szelet a kártyán jelzett irányúra.
2. Dobj a kockával, hogy a szélirány megváltozzon. Az új iránynak különbözőnek kell lennie az aktuális széliránytól, ezért addig folytasd a dobást, amíg egy új irány nem lesz kidobva.
3. Rakj egy tűzdrágakövet egy tűzdrágakővel vagy az örök lánggal merőlegesen szomszédos üres helyre, a kártya szélirányának megfelelően. Egy hely merőlegesen szomszédos, ha négy oldalának egyikét érinti, tehát sosem átlósan.

Tűzkártyák (narancssárga) a tűz terjesztésére használhatók. Rakj le tűzdrágaköveket a táblára a kártyán lévő mintának megfelelően (felrakhatod a minta egy részét is, ha nincsen elég megfelelő hely). A mintában legalább egy tűzdrágakőnek merőlegesen szomszédosnak kell lennie egy már korábban lerakott tűzdrágakővel. **A tűzkártyáknak nem számít a szélirány.**

Tűzgtátló-kártyák (lila) segítségével védekezésre használható tűzgtátlók állíthatók a tábla bármelyik üres területén, kivéve a **tűztornod területén és az örök lángon**. Rakj le tűzgtátló-jelzőket a táblára a kártyának megfelelő minta alapján, vízszintesen vagy függőlegesen. Le **kell** raknod az összes tűzgtátló-jelzőt, amit a minta mutat. **Tűzgtátlók nem rakhatók más tűzgtátlókkal merőlegesen szomszédos**



Szél

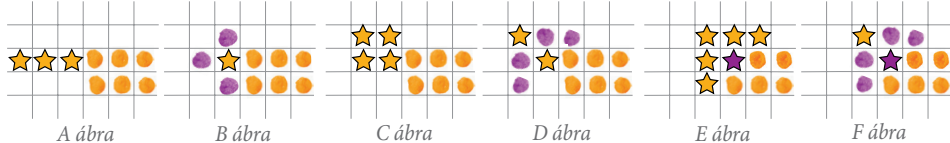
Tűz

Tűzgtátló

Víz

helyre (de átlósan érintkezhetnek). Az egyetlen mód, két egymással merőlegesen szomszédos tűzdrágító-jelző lerakására a *Dozer Line* vagy az *Explosion* kártyák használata. A tűzdrágítók megakadályozzák a tüzet az általuk elfoglalt helyeken való keresztülhaladásban vagy átugrásban. A kivételek közé tartoznak az *Explosion* és a *Burning Snag* kártyák (lásd alább). Tűzdrágítók eltávolítása csak a *De/Reforest* kártyával lehetséges.

Az A - F ábrák hat különböző játékhelyzetet mutatnak. A már a táblán lévő tűzdrágákövek narancssárga pontokkal, a tűzdrágító-jelzők lila pontokkal, az újonnan lerakott tűzdrágákövek csillaggal vannak jelölve.



Flare Up ●●● (Lángra lobbanás)

Az A ábrán egy *Lángra lobbanás* (három csillaggal jelölve) történt a táblán. Legalább egy tűzdrágákövet kell egy már lent lévő tűzdrágákóvel merőlegesen szomszédos helyre lerakni (narancssárga pontok). A B ábrán a *Lángra lobbanás*t blokkolják a tűzdrágító-jelzők (lila), mivel az akadályon se nem hatolhat át, se nem ugorhat át felette.

Burning Snag ●● (Égő csonk)

Az *Égő csonk* egy kidőlt fa, amit a tűzdrágítókön való átjutásra lehet használni. A C ábrán az *Égő csonk* került akadálytalanul a táblára (négy csillaggal jelölve). A D ábrán az *Égő csonk* két tűzdrágákövet blokkolják a tűzdrágító-jelzők (lila), de két tűzdrágákó azért a játéktáblára került. Legalább egy tűzdrágákövet kell egy már lent lévő tűzdrágákóvel merőlegesen szomszédos helyre lerakni (narancssárga pontok).

Explosion ●●●● (Robbantás)

A *Robbantás* egy szokatlan kártya, mivel egy már lent lévő tűzdrágákövet kell vele tűzdrágító-jelzővé alakítani, majd azt a jelzőt körbevenni új tűzdrágákóvekkal (ahol lehetséges). Az E ábrán látható egy *Robbantás*, ahol az új tűzdrágákövek narancssárga csillaggal vannak jelölve, míg az új tűzdrágító-jelző egy lila csillaggal. Az F ábrán látható, hogy egy *Robbantással* hogyan lehet átjutni a táblán lévő tűzdrágító-jelzőkön. Bár a tűzdrágákövek közül négy is blokkolva lett, de egy tűzdrágákó azért a játéktáblára került.

Víz kártyák (kék) segítségével lehet eltávolítani tűzdrágáköveket a tábláról a kártyán jelzett mintának megfelelően (nem kell a teljes mintát eltávolítani). A víz áthatol a tűzdrágító felett. Vízkártyával a tűztorony területéről tűzdrágákó nem távolítható el (lásd a VÖDÖR szabályt lejjebb).

Itt van néhány speciális kártya, amikhez további magyarázat szükséges:

A *Robbantás* a tűz kártyák egyik típusa. Cserélj ki egy már a táblán lévő tűzdrágákövet egy tűzdrágító-jelzőre és rakj tűzdrágáköveket a körülötte lévő nyolc hely közül bármennyire, amik szabadok. A *Robbantás* (Explosions) hatására kerülhet tűzdrágító-jelző egy már lent lévő tűzdrágítóval merőlegesen szomszédos helyre is. Ennek eredményeként kerülhet tűzdrágító a tűztorony területén belülre is.



Robbantás



Füstugró

A *Füstugró* egy egyedi vízkártya-típus. Válassz egy már lent lévő tűzdrágákövet és oldsd ki a körülötte lévő nyolc helyen lévő tűzdrágákövek közül bármennyit. A közepén lévő tűzdrágákónek a táblán kell maradnia.

VÖDÖR ÉS MEGGONDOLATLAN

A *Vödör* az **egyetlen kártya**, amivel tűzdrágáköveket távolíthatsz el tűztorony területén belülről. Minden játékosnak egy *Vödör* kártyája van, amit a játék során egyszer használhat (a *Vödör* nem része a kezében tartott akciólapoknak). Használat után fordítsd át a másik oldalára. A *Vödörrel* legalább egy tűzdrágákövet a tűztorony területén belülről kell eloltonod, de a (kártya mintájával megegyező) többi tűzdrágákövet már kint is olthatsz. A *Vödör* a **normál fordulón felül használható!** A CSAPAT-VARIÁNS-ban (lásd 7. oldal), a *Vödört* a csapattársad tűztorony területén is felhasználhatod.



Vödör

Mikor a vödörd kiürült és legalább egy tűzdrágákó van a tűztorony területén, egy úgynevezett (Reckless Abandon) **Meggondolatlan** elmeállapotba kerülsz. Ebben az állapotban egy új képesség birtokába kerülsz. Eldobhatsz három vízkártyát (kék) vagy három tűzdrágító-kártyát (lila) azért, hogy két tűzdrágákövet

rajk fel a táblára. Mindegyik tűzdrágakövet egy másik tűzdrágakővel bármelyik merőlegesen szomszédos szabad helyre lerakhatod. A két tűzdrágakőnek **nem kell** egymás mellé kerülnie, de **lehet** egymás mellé is rakni őket. Miután eldobtad a kártyákat, húzd fel a maximumig a kezéd. A Meggondolatlan képességet fordulónként egyszer használhatod, a fordulód akciójaként. A Meggondolatlan képesség használata mellett kártyát már nem játszatsz ki.



Meggondolatlan

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Az eseménykártyákat felhúzásuk után azonnal ki kell játszani, a forduló sorrendjétől függetlenül.

Három eseménykártya van (csillaggal jelölve): a **Tűzvihar**, amit minden játékban használni kellene, de a kezdő játékosok miatt akár ki is lehet venni. **Az erdő árnyéka** és a **Kölcsönös segítségnyújtás** használata nem kötelező. Ha több eseménykártya is egyszerre lett felhúzva, azonnal dobjátok el őket és a felhúzás sorrendjében kell megoldani mindet. Miután az egyik esemény megtörtént, térjete át a következőre.

Tűzvihar (Firestorm) az, mikor egy tűz annyira erőssé válik, hogy saját szélrendszert alakít ki.

A **Tűzvihar** kártyát rakjátok vissza a húzópakliba, miután a játékosok megkapták az öt kártyájukat az előkészítés során. Miután a kártyát kihúztad, tedd a következőket:

1. A **Tűzvihar** kártyát azonnal dobd el és húzz lapokat a kézlimitedig.
2. Dobj a tűzvihar szélirányának megállapításához (ez **megegyezhet** a jelenlegi iránnyal).
3. Rakj egy tűzdrágakövet **minden üres helyre**, ami merőlegesen szomszédos (négy oldalának egyikét érinti, tehát sosem átlósan) a táblán lévő összes tűzdrágakővel és az örök lánggal, a tűzvihar szélirányának megfelelően.
4. Dobj megint egy új szélirány megállapításához (ez **megegyezhet** a tűzvihar jelenlegi irányával).
5. Mindegyik játékos eldobhat annyi lapot, amennyit akar a kezéből, majd új lapokat húzhat a kézlimitéig, kezdve azzal a játékosal, aki felhúzta a **Tűzvihart**.
6. Folytasd a megszokott játékmenetet az új széliránnyal (a tűzviharnek nincs hatása a forduló sorrendjére).



Tűzvihar

Mikor egy játékos kiesik, kicsit bosszút állhat, mivel részlegesen tűzvihar történik. Kövesd a 2-4 lépéseket minden játékos halála után, és folytasd a megszokott játékmenetet az új széliránnyal.

A **Kölcsönös segítségnyújtás** (választható) beépítéséhez a kártyát vissza kell keverni a pakliba, miután az előkészítés során a kártyákat kiosztottátok (a **Tűzvihar** kártya előtt). A kártya kihúzásakor, azonnal dobd el és húzz a kézlimitedig. Válassz egyet a következő akciók közül minden játékos számára:

1. Rakj egy tűzdrágakövet a táblára. A **Kölcsönös segítségnyújtás** során lerakott tűzdrágaköveket nem lehet merőlegesen egymás mellé lerakni.
2. Rakj egy tűzgtátló-jelzőt a táblára (követve a tűzgtátlók lehelyezési szabályait).
3. Dobj el pontosan három lapot (ne többet, ne kevesebbet) és húzz lapokat a kézlimitedig.

Ezután minden játékos elvégzi a kiválasztott akciót játékosrendben, veled kezdve. Például, ha a másodlik opciót választottad, rakj le egy tűzgtátlót. Majd minden játékosnak is le kell raknia egy tűzgtátlót. Ha egy játékos kiesne, a tennivalókat a **Kölcsönös segítségnyújtás** befejezése után hajtsd végre (ez döntetlent is eredményezhet).



Kölcsönös segítségnyújtás

Az erdő árnyéka (választható) beépítéséhez, a kártyát keverd a húzópakliba, mikor egy játékos kiesett a játékból. Ha egy további játékos is kiesik és **Az erdő árnyéka** a dobópakliban van, keverd vissza a húzópakliba. Miután a kártyát kihúztad, azonnal dobd el és húzz helyette egy lapot. Minden kiesett játékosnak - játékosrendben - választania kell a következő akciók közül:

1. Elhúzz egy véletlenszerű lapot minden aktív játékos kezéből. Kiválasztja az egyiket és végrehajtja az akcióját. Ha három tűzgtátló- vagy három vízkártyát húzott ki, használhatja a Meggondolatlan (Reckless Abandon) akciót is. Az aktív játékosok addig nem húzhatnak vissza lapokat a kézlimitükig, amíg be nem fejezik a későbbi fordulójukat.



Az erdő árnyéka

2. Dob háromszor a szélkockával. Minden dobás után, egy tűzdrágakövet kell egy már a táblán lévő tűzdrágakővel merőlegesen szomszédos helyre rakni, a kockán látható égtájnak megfelelően. Ez az akció nem változtatja meg a szélirányt.

Ha egy játékos kiesne, a tennivalókat *Az erdő árnyéka* befejezése után hajtsd végre. Ha a kiesett játékosok leégetik az összes aktív tornyot, a kiesett játékosok megnyerik a játékot!

LÁNGOLÓ TORONY (választható)

A lángoló torony kártyának két oldala van. Az égő toronyt ábrázoló oldalt akkor kell használni, ha egy játékos kiesik a játékból. Távolítsd el a tűzdrágaköveket arról a toronyról és helyezd a kártyát az elpusztult torony tetejére. Innentől a torony folyamatosan égni fog, és terjesztheted róla is a tüzet. A kártya másik oldala egy erdőt ábrázol. Mikor két vagy háromszemélyes játékok készítetek elől, a használaton kívüli tornyokat takarjátok le a kártyákkal, és élvezzék a tiszta erdőt a játék során.



Lángoló torony

AZ ERDŐ BAJNOKA (választható)

Mikor megnyersz egy Fire Tower játékot, rakd *Az erdő bajnoka* kártyát magad elé. A kártya a következő játékban egy bónusz előnyt biztosít a számodra. Ha megnyersz egy Fire Tower játékot úgy, hogy közben *Az erdő bajnoka* kártyát is birtokoltad, fordítsd meg, hogy *Az erdő mestere* (Grand Champion of the Wood) felirat és egy további játékoselőny is láthatóvá váljon. Azonban, ha bármikor elveszítesz egy játékot, át kell adnod a kártyát az új győztesnek.



Az erdő bajnoka

CSAPAT-VARIÁNS (egy alternatív lehetőség négy játékos számára)

Ülj le átlósan szembe a társaddal és védjétek meg ellenfeleitektől mindkettőtök tornyát. A csapat akkor nyer, ha féleleti ellenfelei mindkét tornyát. Az előkészítés és a játék nem változik, kivéve, hogy ha a tornyod kigyullad, nem esel ki a játékból. Ebből adódóan, nem veszíted el a kártyáidat, senki kézilimitje nem nő, sőt nem történik részleges tűzvilhar sem, hanem ugyan úgy folytathatod tovább a játékot, mint azelőtt. Használhatod a vödördet is csapattársad tornyának megvédésére, még akkor is, ha a te tornyod már leégett, de csakis a saját fordulóban.

PÉLDAJÁTÉK

A kocka északi szelet mutat, így az 1-es játékos kezd, és fel is rak egy tűzdrágakövet az örök lángtól északra. Ezután kijátszik egy *Lángra lobbanás* (Flare Up) kártyát és három tűzdrágakövet helyez le a 3-as és 4-es játékos irányába. Majd húz egy lapot.

A 2-es játékos felrak egy tűzdrágakövet az örök lángtól északra. Az északi szél ellene dolgozik, szóval kijátszik egy *Keleti szél* (East Wind) kártyát, hogy dobhasson egy új szélirányra. Dob is a kockával, ami nyugatra mutat. Húz egy új lapot.

A 3-as játékos felrak egy tűzdrágakövet nyugatra egy már a táblán lévő másik tűzdrágakő mellé, közelítve a 4-es játékoshoz. Majd eldobja négy lapját és négy új lapot húz.

A 4-es játékos felrak egy tűzdrágakövet nyugatra a 2-es játékos tűzdrágakövetől. Majd kijátszik egy *Rögtönzött vonal* (Scratch Line) kártyát, és felrak két tűzgatló-jelzőt a táblára a tornya közelébe. Aztán húz egy új lapot.



Az oldalt lévő példajáték jelzőinek felrakása. Minden szám az azonos számú játékoshoz tartozik (vagyis az 1-esek az 1-es játékoshoz)

Ha segítségre van szükséged a szabályok értelmezéséhez, lépj velünk kapcsolatba a runawayparade@gmail.com emailcímen.

Szeretnénk látni véleményeiket! Posztoljátok ki képeiteket és címkézzetek meg minket - @Runaway Parade - a közösségi médiában.

WALL OF FLAME

Köszönjük mindenkinek, akik segítettek a játék elkészítésében!

Ezzel az oldallal szeretnénk tisztelegni újoncainknak nagylelkű hozzájárulásaikért.

Adam Michaels

Alex and Bill Gurski

Alexander Wylomanski

Andrew Toth

Arthur Mezzo

Ary Zack

Ash

Ben Chang

Beth Finn & Robert Stein

Brandon Chace

Brandon Taylor

Brian Kaye

Bryan Whalen

Calvin Lai

Carlo Gozzi

Chad Carlson

Charles & Gregory Lynskey
(Fire Tower Road)

Dirk Healy

DoltishPanda

Duncan Martin, son of Dan

Elizabeth Goldstein

Evan Wilbert

Gea Chong Jin

Greg Adkins

Greg Krupp

Hank Yarn Bundle Compi

Hannah Merry Marlin

Henry Van Der Laar

Jacob Ohlhausen

Janice Ruell and Steve Mongeau

Janice Blum

Jason Burchfield

Jason Graves

Ellen Ruell and Jay Himmelstein

Jeff and Sandy

Jeffrey Piscitello

Jesse Alexander

Jesse Bouchard

Jim Cotroneo

Joe Lazauskas

Joseph Bonanno

Julia and Nate Himmelsemm

Justin "A Fellow Duke of Douglas"

Justin Childs

Kevin Bruckert

Kirchmeier Goldstein Family

Lee Alburger

Lee Pacheco

Legacy of Play

Liz Willette

Luca Mazzoleni

Marc Levitt

Margi and Steve Ruell

Mario Moretto

Mark C. Lomastro

Matt and Katie Carter

Matthew S. Sabo

Meg Patterson

Michał W. Sterzycki

MiKe Wan

Mr. Castle Bravo

NAKAGAWA Kozi, Ph.D.

Nathan Greenhall

Nathan Kocaj

Nicholas Gray

Nico Robert Stabile

Nicole Swenson & Family

Patti/Seimen/Oslyn Family

Sam Meyer

Sarah Plonski

Shawn

Strangeland Games

Takuji Sugiura

Teague Freyr Carlson

Terry Dano

The Lambert Family

Tiff and Derek

Wendy and John Doane

Zachary Farmer

Zack Fissel

Köszönjük Roque Nonini, Hana Fruchtenicht, Hillary Giacomelli, Mike Belsole, Jeffrey Bryant, a Ruelle család, valamint barátaink és családjaink, hogy végig támogattatok bennünket az út során.

Fordította és szerkesztette: **Hipszki László** (2019)

v1.0

