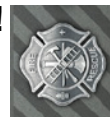


Áttekintés Te és a csapattársaid tűzoltóként veszitek fel a harcot a tomboló tűzzel.

A játék célja Vigyetek ki legalább 7  Áldozatot a Kimentési helyre, az épület összeomlása előtt!

A kimentési hely → a tábla sarkában



1. Akciók végrehajtása Minden akció végrehajtása Akció Pontokba (AP) kerül:

MOZGÁS szomszédos mezőre

A kör nem fejezhető be Tüzes mezőn!

- Lépés tűz nélküli mezőre 1 AP
- ...1 Áldozat/Gyúlékony anyag cipelése 2 AP
- Tűz jelzős mezőre 2 AP

Ha MCP-s mezőre lépsz, fordítsd meg (ingyen). Ha **téves a riasztás** (üres), távolítsd el



MCP



Áldozat



Gyúlékony Anyag

ÁLDOZAT kimentése

Az Áldozatokat a Mentőhöz kell cipelni (vagy értük kell menni). Ekkor az Áldozatok megmenekülnek! Tegyétek az MCP-eket a kimentési helyre



Mentőautó



Mentő parkoló

Gyúlékony anyagok SEMLEGESÍTÉSE

Vigyétek a házán kívülre.

füst vagy tűz OLTÁS

Aktuális vagy szomszédos mezőn

- Tűz redukálása füstre 1 AP
- Füst eltávolítása 1 AP
- Tehát a tűz eltávolítása 2 AP



Tűz



Füst

Hány Akció Pont tartalékolható körönként?

Általában 4, de ez a speciális szereptől függ. Ld. lent.

szomszédos ajtó NYITÁSA/ZÁRÁSA

Csak a beltéri ajtók; a kültéri ajtók mindig nyitva vannak.

- Ajtó nyitása 1 AP
- Ajtó zárása 1 AP



Zárt ajtó



Nyitott ajtó

szomszédos fal BONTÁSA fejszével

A leomlott falak többé nem akadályozzák a mozgást.

- Fal bontás (helyezd el az 1. Sérülés jelzőt) 2 AP
- Fal ledöntés (helyezd el a 2. Sérülés jelzőt) 2 AP



Sérült fal
1 Sérülés jelzővel, azaz a fal továbbra is akadályozza a mozgást

Leomlott fal 2 Sérülés jelzővel, azaz a fal nem akadályozza tovább a mozgást

tűzoltó FECSKENDŐ használat

Tűz lefecskenőzése 4AP

Dobjunk a célra. Fordítsuk* a kockát az ellenkező oldalára, ha szükséges (a piros szaggatott vonal szerint). A vízugar eloltja a célmezőn lévő Tüzet vagy Füstöt, és szétfolyva az összes Szomszédos mezőn lévő Tüzet és Füstöt is. (addig, amíg falba vagy zárt ajtóba nem ütözködik).

A fecskendő nem használható azokban a a negyedekben, ahol tűzoltó tartózkodik.

[*] Azzal egyenértékű, mintha 9-et kivonnál az eredményből.

mentő- vagy tűzoltóautó VEZETÉSE

egy saját parkolóhelyre

Járművezetés a legközelebbi parkolóhelyre 2 AP

Tűzoltóautóval megegyező mezőn kell tartózkodni a vezetéshez. A Mentő távolról is irányítható. Mindkettőre fel lehet kapaszkodni egy parkolóban, és bármely parkolónál le lehet szállni.

A felkapaszkodás ingyenes.



Tűzoltóautó



Tűzoltó parkoló

2. A tűz terjedése

A játékosok akcióit követően a tűz kiszámíthatatlanul és néha drámaian terjed!

1. DODJ A TŰZ CÉLPONTJÁRA

Dobj a piros és a fekete kockával a célmező meghatározásához.



Praktikus a csapatjáték során a kommunikáció "5-6-ot dobtam", előbb mindig a pirossal, majd a feketével dobjunk.

GYÚLÉKONY ANYAG BEROBBANÁSA

Ha Gyúlékony anyag mezőn jelenik meg a tűz → **ROBBANÁST OKOZ!** → tűzfészekre kell cserélni

2. TŰZ TERJEDÉSE A CÉLMEZŐN

Ha a célmezőn...
... nincs semmi → füst jelző
... már van füst jelző → tűz jelző
... már van tűz jelző → **ROBBANÁS!**

Ha füst van a tűz mellett → azonnal tűz keletkezik

Ha célmezőn tűzfészek van → **ÖNGYULLADÁS!**

3. ROBBANÁS(OK)

A robbanástól mind a 4 irányba kiindulva terjed tovább a tűz.

Ha a robbanás...
... nyitott ajtót ér → vedd le az ajtót, tovább terjed
... leomlott falat ér → tovább terjed
... tűz jelzőt ér → tovább terjed
... zárt ajtót ér → vedd le az ajtót, megáll
... le nem omlott falat ér → 1 sérülés jelző, megáll
... nyitlt mezőt ér → tűz jelzőt kell hozzáadni, megáll

4. ÖNGYULLADÁS(OK)

A tűz fellobban! Dobj az új célmezőre és alkalmazd a tűzterjedés szabályait.

Ha az új célmezőn van már tűzfészek → újabb **ÖNGYULLADÁS!** történik (Újra kell dobni, stb. ...)

Miután végre a cél mezőn nincs tűzfészek, tegyél fel rá egy újat!

TŰZOLTÓK AJÚLÁSA

Ha egy tűzoltó mezején tűz jelenik meg, akkor az ájulást okoz, az ájulltat a legközelebbi mentőparkoló mezőre kell tenni (a mező egyik felére).

ÁLDOZAT ELVESZTÉSE

Ha tűz jelző kerül egy mezőre, ahol MCP/Áldozat van, akkor az megsemmisül. Fordítsd meg, ha szükséges, és tedd a Veszteség Mezőre →



[*] ÖSSZEOMLÁS!

Ha az utolsó Sérülés Jelző felkerül a táblára, az épület összeomlik, és a játék végét ér!

3. Mentési Célpont jelzők feltöltése (MCP-k)

Győzdj meg róla, hogy minden kör végén 3 MCP van a táblán

1. DOBJ AZ MCP MEGHATÁROZÁSÁHOZ

Dobj az új MCP-k koordinátáinak meghatározásához



2. MOZGASD ARRÉBB AZ MCP-T

Ha a dobásnak megfelelő helyet füst, tűz, tűzoltó vagy egy másik MCP vagy áldozat elfoglalja, tedd arrébb az új MCP-t a táblán a megfelelő színű nyilak szerint.

Minden kör végén távolítsd el minden tűz és füst jelzőt, amely az épületen kívül van.

Specialisták

A játék elején mindenki választ egy specialista kártyát. Minden Specialista egyedi képességekkel rendelkezik, melyek bizonyos szituációkban lehetnek hasznosak – és még jobban elősegítik az együttműködést

CSAPATTAG CSERÉJE

A játékos a Tűzoltóautónál 2 AP-ért lecserélheti szerep kártyáját, a kör elején. Megtarthatja az addig gyűjtött Akció jelzőit. Azonnal használhatja is az új Specialistát, de le kell vonnia az elköltött 2 AP-t.



Akciók átmentése

Max. 4 normál akció későbbi körökre átmenthető. Ezek számlálására az **Akció jelzők** használatosak →

A szabadon felhasználható AP-k nem tartalékolhatóak!



A tűzoltó bábuk színe megegyezik a játékos kártyák színével, amelyen az átmentett Akció jelzők tárolhatóak.