

FLASH POINT: FIRE RESCUE

HONOR & DUTY

LOBBANÁSPONT:
LÁNGLOVAGOK
BECSÜLET ÉS
KÖTELESSÉG



fordította: BECCON (2016)



EXPANSION PACK

THIS IS NOT A STAND ALONE GAME.

JÁTÉKKIEGÉSZÍTŐ • önmagában nem játszható!

Game Design: Lutz Pietschker
Artwork by: Luis Francisco, George Patsouras & Eugene Mogilevich



Tartalma:
kétoldalas játéktábla ♦ további játéktartozékok ♦ kibővített szabályok

HONOR & DUTY

A **Honor & Duty** a **Flash Point: Fire Rescue** társasjáték kiegészítője. A dobozban találsz egy új kétoldalas játéktáblát, az egyik oldalán egy repülőtéri helyszínnel, a másikon pedig egy metróaluljáróval. A doboz tartalmaz még számos új játéktartozékot, valamint ezt a szabálykönyvet (amit épp a kezében tartasz), amiben részletes utasításokat találsz a kiegészítővel való játékra.

Ez a kiegészítő nem játszható a **Flash Point: Fire Rescue** alapjáték nélkül!

Az itt következő szabályok kibővítik az alapjáték szabályait. Abban az esetben, ha az új szabályok összeütközésbe kerülnének az alapjáték szabálykönyvében leírtakkal, az új szabályokat kell figyelembe venni.

JELZŐK



12 tűzjelző



24 habjelző



2 fecskendő céljelző

JÁTÉKTÁBLA - A METRÓÁLLOMÁS

Nehéz terep (zölden árnyékolt vonallal megjelölve): Ebben a kiegészítőben a térképeken nagyon veszélyes tűzoltási helyszínekkel találkozhattok, tele szűk járatokkal, elektromos vezetékekkel és trükkös magasság-változásokkal - ezeket képviseli a játékba most bevezetett ún. nehéz terep. A mozgás két olyan mező között, amely keresztülhalad egy nehéz terepen is, sokkal több időt vesz igénybe. Épp ezért a mozgás költsége **megduplázódik**, ha a mozgás útvonala keresztülhalad bármelyik irányba egy ilyen zölddel árnyékolt vonalon.

A nehéz terep büntetését csak akkor kell használnotok, ha az feltüntetésre került a játéktáblán!

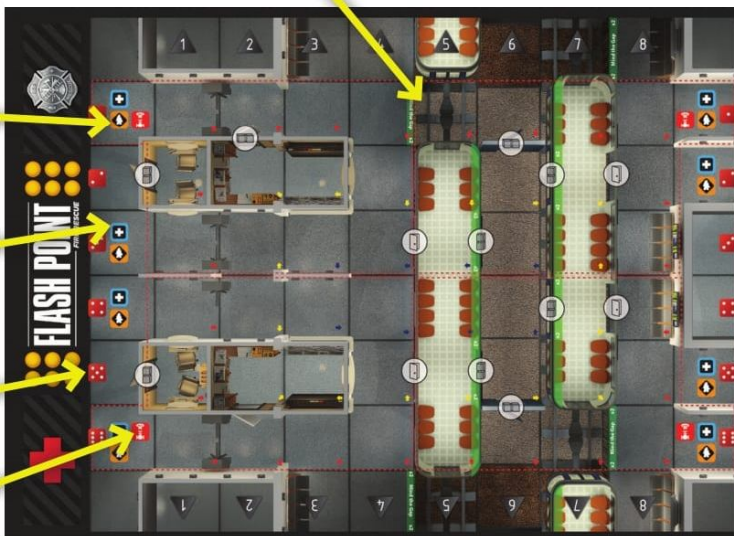
A játéktábla speciális szabályai:

A tűzoltók bármelyik olyan mezőn kezdhetnek, amit egy sárga keretes tűzoltó szimbólummal jelöltünk meg. A tűzoltók ezekről a mezőkről indulhatnak, és ezeken a mezőkön lehet végrehajtani a csapattag cseréje akciót is, ha váltani akarsz egy másik specialistára.

Ezen a játéktáblán nem lesznek járművek. Az áldozatokat a kék keretes mentő szimbólummal megjelölt mezőkre kell eljuttatni, hogy megmeneküljenek. Minden megmentett áldozat (jelzője) kikerül a játékból.

A gyúlékony anyagokat bármelyik piros kocka szimbólummal megjelölt mezőre eljuttatva lehet eltávolítani a játékból.

Egy tűzoltó, amelyik a piros esőztető berendezés szimbólummal megjelölt mezőn tartózkodik, végrehajthatja az esőztető berendezés aktiválása akciót.



METRÓÁLLOMÁS: ELŐKÉSZÜLETEK VÁLTOZÁSAI

A kezdeti robbanásokat el kell osztani a sorok között! Az első robbanásnak a felső két sor valamelyikében kell megtörténnie (1 vagy 2), a második robbanásnak a középső két sor valamelyikében (3 vagy 4), a harmadik robbanásnak pedig az alsó két sor valamelyikében (5 vagy 6).

Mindezt egyszerűen meg tudod oldani. Dobj egyszer a piros kockával és háromszor a fekete kockával! Ha a piros kocka eredménye páratlan (1, 3, vagy 5), akkor a páratlan sorokban a fekete kockákkal kidobott mezőkön következtek be a robbanások. Ha a piros kocka páros (2, 4, vagy 6), akkor a páros sorokban a fekete kockákkal kidobott mezőkön következtek be a robbanások.

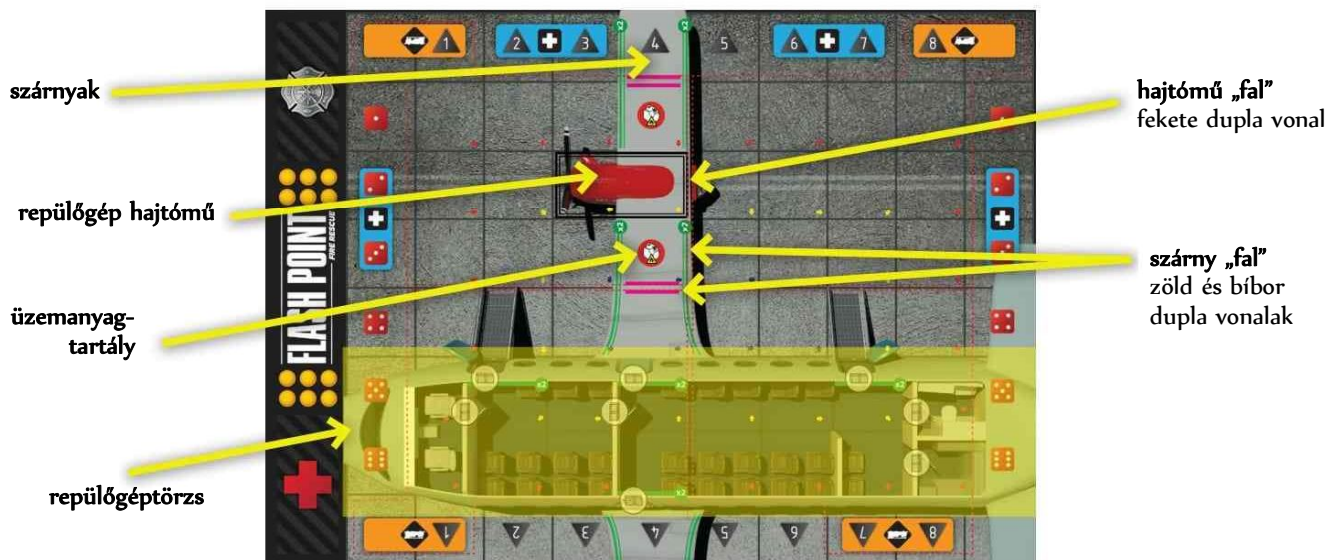
MCP elhelyezése: kövesd a haladó szabályokat az elhelyezés során! Legalább egy MCP jelzőnek az első négy oszlopra és legalább egynek a második négy oszlopra kell kerülnie. Ha szükséges, forgasd át a fekete kockát!

METRÓÁLLOMÁS: AKCIÓK VÁLTOZÁSAI

Esőztető berendezés aktiválása: 4 AP

Az esőztető berendezés mezőjén tartózkodó tűzoltó hajthatja végre ezt az akciót. Az esőztető berendezés használata hasonlít a tűzoltó fecskendőhöz, de ez csak arra a táblanegyedre hat, amely mellett az esőztető szimbóluma található. Abba a negyedben nem lehet tűzoltó, amelyikre az esőztetést be akarod kapcsolni, különben az akció nem hajtható végre. Nincs sem AP csökkenés, sem újradobási lehetőség, ha ezt az akciót egy tomlókezelő specialista hajtja végre.

JÁTÉKTÁBLA - A REPÜLŐTÉR



A játéktábla speciális szabályai:

Szárnyak - a szárnyak mezőjére való mozgás, vagy egy szárny mezőjéről való lemozgás nehéz terepnek számít. A tűzoltók nem mehetnek a szárny „alá”, hogy elkerüljék a megnövekedett mozgásköltséget, ha a szárny egyik oldaláról a másikra akarnak mozogni.

Repülőgép hajtómű - a tűzoltók nem léphetnek a hajtómű két mezőjére. MCP és gyúlékony anyag jelzőt sem lehet elhelyezni ezen a két mezőn (újra kell dobni minden dobást, ami az előkészületek során egy jelzőt ezekre a mezőkre helyezne el). Ha egy MCP vagy gyúlékony anyag jelző ilyen érvénytelen helyre kerülne a játék közben, a kis nyílak irányába kell „eltologatni” azt.

Hajtómű és szárny „falak” (dupla fekete, bíbor és zöld vonalak) - ezek úgy sérülnek, akár a normál falak (2 sérülés után megsemmisülnek), amikor egy robbanás, vagy láncreakció eléri őket, de nem blokkolják a tűz terjedését, a robbanásokat, vagy az oltóvíz szétfolyását. A kettős vonalakon való átmozgás még akkor is a nehéz terep szabályait követi, ha ezeken a „falakon” már vannak sérülésjelzők.

Üzemanyag tartály - gyúlékony anyag jelzőket kell elhelyezni ezekre a mezőkre a játék előkészületek során. Nincs egyéb hatása a játék további menetében.

Repülőgéptörzs - ezekre a mezőkre (a teljes 5. és 6. sorra) a tűzoltó fecskendő szabályait máshogy kell alkalmazni.

Gyúlékony anyag ártalmatlanítása - a gyúlékony anyag ártalmatlanításához el kell juttatni azt a játéktábla bármelyik külső mezőjére, beleértve a gép orrát, farkát és hátsó vezérsíkjának sziluettjét is.

REPÜLŐTÉR: ELŐKÉSZÜLETEK VÁLTOZÁSAI

A kezdeti robbanásokat el kell osztani a sorok között! Az első robbanásnak a felső két sor valamelyikében kell megtörténnie (**1** vagy **2**), a második robbanásnak a középső két sor valamelyikében (**3** vagy **4**), a harmadik robbanásnak pedig az alsó két sor valamelyikében (**5** vagy **6**). Emellett legalább egy robbanás legyen a jobb oldali táblarészen (**5, 6, 7** vagy **8**) és egy a bal oldali táblarészen (**1, 2, 3** vagy **4**).

Mindezt egyszerűen meg tudod oldani. Dobj egyszer a piros kockával! Ha a piros kocka eredménye páratlan (**1, 3, vagy 5**), akkor a páratlan sorokban következtek be a robbanások. Dobj a fekete kockával! Az **1.** sorban ezen a mezőn volt robbanás. Fordítsd át a fekete kockát a másik oldalára! A **3.** sorban ezen a mezőn volt robbanás. Dobj újból a fekete kockával! Az **5.** sorban ezen a mezőn volt robbanás. Ha a piros kocka páros (**2, 4, vagy 6**), akkor a páros sorokban következtek be a robbanások. Járj el a fentiek szerint!

Ha egy tűzjelző az előkészületek során külső (koordinátákkal nem megjelölt) mezőre kerülne, akkor tegyél vissza a játék dobozába egyet a 24 sérülésjelző közül, majd távolítsd el ezt a tűzjelzőt a tábláról!

Tegyél 1-1 gyúlékony anyag jelzőt minden üzemanyagtartály mezőre (ahol nincs tűz)! A többi gyúlékony anyag jelzőt helyezd el véletlenszerűen (de emlékezz arra, hogy a repülőgép hajtómű mezőire nem kerülhetnek)!

Tedd az első MCP jelzőt az **5.** sorba (a fekete kockával kidobott mezőre), a másodikat pedig hasonló módon a **6.** sorba! A harmadik MCP jelzőt helyezd el a **3-6.** sorok egyikén.

A tűzoltók bármelyik fecskendős koci parkoló mezőn kezdhetnek, kivéve a felcsert, aki valamelyik mentőautó parkoló helyen kezd.

A statikus mérnök specialista nem használható.

Opcionális szabály: kezdj két fecskendős kocsival (és egy mentőautóval)! Még mindig csak egy tömlőkezelő specialista lehet ezt az opcionális szabályt alkalmazva is.

REPÜLŐTÉR: AKCIÓK VÁLTOZÁSAI

A fecskendő használata - repülőgéptörzs

A repülőgép törzse hatással van a tűzoltó fecskendőre - a fecskendő víz sugara lehűti ugyan a törzs érintett mezőit, de nem tudja a bent lángoló tüzet közvetlenül eloltani.

A repülőgép falai (mindegyik belső és külső fal egyaránt) nem blokkolják a szétfolyást. Például: ha a tűzoltó fecskendő megcélozza a **4/5** mezőt, az oltóvíz szétfolyik az **5/5** mezőre még akkor is, ha a köztük lévő repülőgépfal még nem semmisült meg. Ha a fecskendő a **6/6** mezőt célozza meg, az oltóvíz szétfolyik a **6/7** mezőre még akkor is, ha a köztük lévő fal ép.

Minden repülőgéptörzs mezőn, amit a tűzoltó fecskendő megcélozott és/vagy ahová az oltóvíz szétfolyt, megszünteti az ott lévő füstöt (le kell venni ezekről a mezőkről a füstjelzőket), illetve ezeken a mezőkön minden tűzjelzőt füstjelzőre kell kicserélni. Ez a hatás akkor is érvényben van, ha a mező melletti repülőgéptörzs fala már megsemmisült. Például: a tűzoltó fecskendő célmezője az **5/5** mező. Minden tűzjelzőt füstjelzőre kell cserélni a repülőgéptörzs szétfolyás mezőin (**5/4, 6/5 és 5/6**), illetve teljesen eloltja a tüzet a repülőgéptörzsön kívüli nyílt (**4/5**) mezőn.

A fecskendő használata - hab

A normál tűzoltó fecskendő akció helyett lehet alkalmazni a habbal oltó fecskendő akciót. Azt, hogy most habbal akarsz oltani, a dobásod előtt kell bejelentened! A habbal oltó fecskendő célmezőjét és a hab szétfolyásának mezőit az alapszabálykönyvben leírtak alapján kell meghatározni. A hab hatásai azonban különböznek:

- A hab semmilyen hatással nincs a repülőgéptörzs mezőin.
- Tegyél viszont egy-egy habjelzőt minden repülőgéptörzsön kívüli célmezőre, illetve szétfolyási mezőre, amelyen nincs tűz, füst, vagy már egy habjelző!
- Távolítsd el minden füstjelzőt, ami a habbal oltó célmezőjében, vagy bármelyik szétfolyási mezőjében van!
- Cseréld ki minden tűzjelzőt füstjelzőre, ami a habbal oltó célmezőjében, vagy bármelyik szétfolyási mezőjében van!

A repülőgéptörzsön kívüli mezőkre kerülő habjelzők meg tudják akadályozni a tűz későbbi terjedését. Ha egy habjelzős mezőre később egy tűzjelző kerülne a tűz terjedése miatt, akkor anélkül, hogy akár tűzjelzőt, vagy füstjelzőt elhelyeznél ezen a mezőn, egyszerűen távolítsd el róla a habjelzőt! Ellenben ha egy robbanás miatt kerülne tűzjelző egy olyan mezőre, ahol van már egy habjelző, akkor oda tegyél egy tűzjelzőt és távolítsd el az ott lévő habjelzőt (a szétspriccelt hab a robbanás ellen már nem tud elegendő védelmet nyújtani)!

Ha a sima tűzoltó fecskendő oltóvize egy habjelzős mezőt céloz meg, vagy az oltóvíz szétterülése érint egy habjelzőt, távolítsd el az érintett habjelzőket! Nem lehet egynél több habjelző egy mezőn!

A habjelzők nem befolyásolják a mozgás, szomszéd mezők, tűzfészek, vagy bármely más, nem említett szabályt!

A habjelzőket nem lehet cipelni, vagy mozgatni.

Köszönet az alábbi személyeknek: Jutta, Firedrake, Robman, Sophia és Miguel!

Ez a karakter azon háttérben álló hősök tiszteletére készült, amely férfiak és nők a tűzoltóságok adminisztratív részlegein dolgoznak. Ők azok, akik a tüzeseteket kielemezik, tanácsokat adnak, szabályokat fogalmaznak meg és gondoskodnak végrehajtásukról. Ők azok, akik a tömlők és fejszék helyett aktákkal és feljegyzésekkel dolgoznak, így mentve életeket.

Tűzvédelmi szakember - 4 AP

A szakértő már évekkel ezelőtt befejezte munkáját. Beszért az építőkkal és a tulajdonosokkal, meggyőzve őket egy tűzvédelmi terv alkalmazásáról. Tanácsára füstjelzőket és füstelszívókat építettek be, valamint vészkijáratokat létesítettek, egyértelműen megjelölve a kivezető utakat. Mindezen munkálatoknak csak most lesz meg az eredménye, az emberek időben tudomást szerezhetnek a tűzről, a kijelölt biztonságos menekülési útvonalon távozhatnak és a füst is elszívásra kerülhet az épület belsejéből.

Megelőzés/Elszívás - 1 AP/mező

Mozgass 1 AP-ért egy füst jelzőt egy mezővel a játéktáblán. A füstöt a legközelebbi kivezető ajtó felé kell mozgatni (amennyiben több lehetőség is fennáll, a játékos dönt). A füst a belső ajtókon keresztül további költségek nélkül mozoghat át. A füst az épületből kivezelve azonnal eltűnik. Amennyiben a füst jelző tűz jelző mellé, vagy egy füst jelzőre kerül mozgatása közben, azonnal begyullad.

Megelőzés/Kimenekítés - 2 AP/mező

Mozgass egy MCP (mentési célpont) jelzőt (csak azt aminek a „?” oldala van felül) 2 AP-ért egy mezővel a játéktáblán. Az MCP jelzőt a legközelebbi kivezető ajtó felé kell mozgatni (amennyiben több lehetőség is fennáll, a játékos dönt). Az MCP jelzők 2 AP-ért képesek az ajtókat kinyitni, azonban nem mozoghatnak leomlott falakon keresztül, sem létrákon. Az épületből kimozgatott MCP jelző átfordításra kerül másik oldalára, majd helyezd a kimenekítési területre. Az MCP jelzők nem mozoghatnak rá tűzre.

Megjegyzés: ha többszintes épülettel játszotok, a felső emeletről a földszintre való mozgáshoz természetesen a belső a lépcsőt kell használni.

Megjegyzés: a metróállomáson kijáratnak számít minden mentő szimbólummal megjelölt mező.

Megjegyzés: a füstmentesítés és a menekítés minden esetben a legközelebbi külső ajtót kell megcélozza, soha nem vehető figyelembe sem egy nyitott ablakot, sem egy összeomlott falat.