

# FLASH POINT

## FIRE RESCUE

LOBBANÁSPONT - Kevin Lanzing kooperatív játéka

Hívás érkezik... **"Itt a 911. Mi a bejelentése?"** A másik oldalon kétségbeesett kiáltás harsan **"TŰZ VAN!"**  
Pillanatokkal később már rajtatok az életmentő védőruha, felnyaláboljátok a felszerelést,  
és a lángoló pokol felé veszitek az irányt.

A csapatnak csak másodpercei vannak, hogy felmérje a helyzetet és tervet dolgozzon ki – majd kiképzett profiként veti magát a harcba. Szembe kell néznetek a félelemmel és nem adhatjátok fel; de legfőképpen együtt kell működnetök, hiszen tombol a tűz, az épület bármikor összedőlhet, és életek forognak veszélyben. Sikerral kell jártotok!  
Tűz ellen harcoló bátor férfiak és nők vagytok, kiknek döntésein emberek élete múlik. Ez a munkátok.

### TARTOZÉKOK

#### - 6 TŰZOLTÓ -



#### - 33 FENYEGETÉS JELZŐ -



Tűz oldal



Füst oldal

#### - 18 MCP-JELÖLŐ -



Mentési  
Célpont  
(MCP)



6 Téves cél



12 Áldozat

#### - 24 SÉRÜLÉS JELZŐ -



#### - 8 AJTÓ JELZŐ -



Zárt ajtó



Nyitott ajtó

#### - 24 TŰZFÉSZEK -



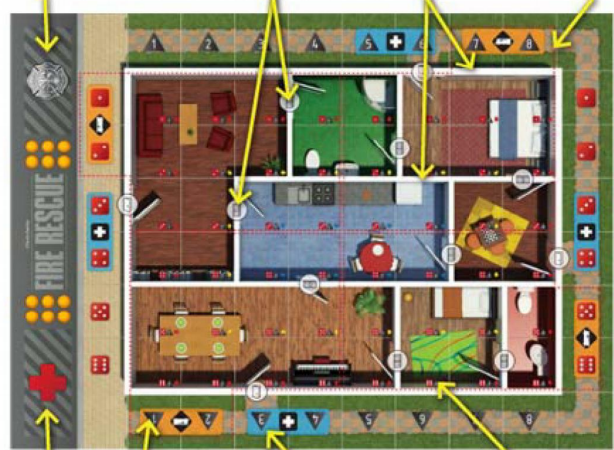
#### - 1 TÁBLA - (dupla oldalas)

Ez itt a könnyebbik, az ún. családi játékkerülő helyszíne - más néven

a "MŰVELETI TERÜLET".

A katasztrófa elhárítások során érintett, egymásba kapcsolódó helyszínek összességét hivatalosan "műveleti terület"-nek nevezik.

Kimentési hely      Ajtóhelyek      Falak      Táblanegyed határai



#### - EGYÉB JELZŐK -



21 Akció



3 Gyógyítás



6 Gyúlékony anyag

#### - JÁRMŰVEK -



Fecskendős kocsis



Mentőautó

#### - 6 JÁTÉKOS-KÁRTYA -



#### - KOCKÁK -



#### - JÁTÉKOS SEGÉDLETEK -



#### - 8 SPECIALISTA-KÁRTYA -





# AZ ELŐKÉSZÜLETEK ÖSSZEFOGLALÁSA

1. Visszakerül a dobozba:



2. Tegyetek a táblára:



3. Mindenki kap:



4. Helyezzétek elérhető közelségbe a

- 21 Akció jelzőt
- 2 db Kockát
- 24 Sérülés jelzőt
- 12 MCP-jelölőt
- 23 Tűz/Füst jelzőt



5. Használat nélkül visszakerülnek a dobozba a

Specialista-kártyák



Mentőautó jelző



6. Helyezzétek el a Tűzoltókat és kezdődhet a játék!



Tűzfészek jelzők

Gyúlékony anyag jelzők

Gyógyítás jelzők

Fecskendőskocsi jelző

# EGY JÁTÉKKÖR

A "Lobbanáspont"-ban nincsenek fordulók, csak egymást követve ismétlődnek a játékosok körei. A teendőivel végzett tűzoltó után a tőle balra lévő csapattag a saját körét indítja, melyben sorra végrehajtja annak 3 fázisát:

- 1 Akciók végrehajtása** – pontokban mért kondícióját (KP) használva mozog/tüzet olt/falat dönt/menekít.
- 2 Tűz terjedése** – kockadobások által "észleli" a veszélyhelyzet terjedését.
- 3 MCP-jelölők visszapótlása** – a köre befejezésekként pótolja a lekerült MCP-jelölőket.

## 1 Akciók végrehajtása

Akciók teljesítéséhez kellő kapacitás szükséges. Egy tűzoltó kondíciója minden köre kezdetén 4 ponttal "regenerálódik". A választott akciókat - pontjait felhasználva - bármilyen sorrendben elvégezheti. Ugyanazon körében többször is választhatja ugyanazt a műveletet - persze csak akkor, ha van hozzájuk elegendő KP-ja. A soronlévő passzolhat is. A megmaradó KP-k átvihetők a következő kör(ök)re; egy kör végére viszont legfeljebb 4 KP spórolható meg. Minden ilyen pontért - emlékeztetőként - egy Akció korong jár. A következő kör(ök) során az ilyen Akció jelzők leadásával lehet majd felhasználni a tartalékolt pontokat.

### Az egyes akciók

**Mozgás** - A tűzoltót mindig egy Szomszédos zónába léphet:

- lépés Tűz nélküli zónára: 1 KP
- lépés Tűz jelzős zónára: 2 KP
- áldozat cipelése üres, vagy Füst jelzős zónán: 2 KP

**Körödet nem fejezheted be Tűz jelzős zónán!**

Leomlott fal (két fekete Sérülés jelzős) akadály nélkül átléphető.

MCP-jelölős helyre lépve a korong átfordításával kiderül, hogy Áldozatot vagy Téves célt találtál. Ha Téves célt fedtél fel, helyezd a tábla Kimentési helyére. A MCP felfedése nem kerül KP-ba.

Füst jelzős zónában a tűzoltók befejezhetik mozgásukat, viszont **Áldozattal már NEM maradhatnak ott.**

**Áldozatot cipelve a Tűz jelzős zónákon ÁTMENNI SEM lehet!**

Ha sikerül az Áldozatot házon kívülre cipelned - megmentetted, gratula! Helyezd az Áldozat-jelölőt a tábla szürke szélén lévő Kimentési helyre.

**Ajtó nyitása** - A tartózkodási zónádban kinyithatsz egy csukott vagy beszorult Ajtót 1 KP-ért.

**Oltás** - Használd tűzoltódat a tartózkodási helyen és/vagy valamelyik szomszédos zónában tomboló tűz elfojtásához:

- Egy Füst jelző eltávolítása a tábláról: 1 KP
- Egy Tűz jelző Füst oldalára fordítása: 1 KP
- Egy Tűz jelző eltávolítása a tábláról: 2 KP

Célszerűbb teljesen eloltani a tüzet (2 KP), a füst lángra kaphat.

**Bontás** - Minden tűzoltónál van fejsze, ami falak leveréséhez, ajtók betörésére alkalmas, miáltal gyorsabban juthatsz el az áldozatokhoz, illetve hamarabb kimenekítheted őket az épületből.

- A zónában lévő falra 1 db Sérülés jelzőt helyezhetsz 2 KP-ért.

Két Sérülés jelzővel a falszakasz Leomlott-nak minősül - csak sajnos az ilyen falon a tűzoltókon kívül már a tűz is áthatolhat. És vigyázz: amikor a készletből az utolsó Sérülés jelzőt helyezi le az egyik csapattag, a körének befejezése pillanatában az épület összedől... betemetve maga alá az összes bent tartózkodót!

### Példa 1.



- 1 Lépés jobbra egy tüzes zónába: 2 KP
- 2 Lépés jobbra az üres zónába: 1 KP
- 3 Ajtó nyitása: 1 KP

**Költség: 4 KP**

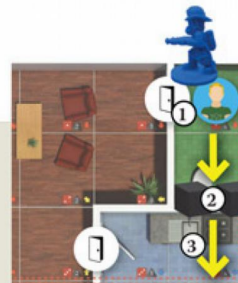
### Példa 2.



- 1 Bal oldali tűz eloltása: 2 KP
- 2 Lépés jobbra az üres zónába: 1 KP (az MCP-jelölő megfordítható)

**Költség: 3 KP**  
**1 KP maradt**  
(ezért jár 1 Akció jelző)

### Példa 3.



- 1 Áldozat cipelése lefelé az üres zónába: 2 KP
- 2 Fal bontása: 2 KP [ 1 Sérülés jelző lehelyezése ]  
**A Falon már 2 Sérülés jelző lesz, így az Leomlott!**
- 3 Továbblépés a leomlott falon át áldozat nélkül: 1 KP

**Költség: 5 KP**  
**(1 Akció jelző beadásával)**

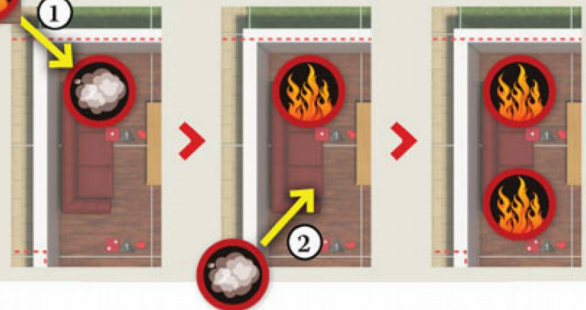
Az "Akción végrehajtása" után (a kör második fázisaként) a tűzoltónak meg kell figyelnie a tűz terjedését. A kockák dobásával "mutatott" zónára egy Füst jelző fog kerülni. A Füst jelző komoly hatással lehet az eseményekre - ezért még a lehelyezése előtt ellenőrizni kell, hogy előáll-e az alábbi szituációk valamelyike:

- **Ha a kockadobás Füst jelzőt már tartalmazó zónára mutat** - ilyenkor nem kell lehelyezni az újabb Füst jelzőt, hanem a már OTTLÉVŐT fordítsd át a Tűz oldalára. Ne feledd: **Füst + Füst = Tűz!**
- **Ha a Füst jelző olyan üres helyre kerül, aminek bármely szomszédsága már tüzes zóna** - a jelző máris Tűz oldalával felfele helyeződik le. Ne feledd: **Füst a Tűz mellett = Tűz!**
- **Ha a kockadobás egy már égő zónára mutat** - Robbanás történik!



### Példa a tűz terjedésére

- 1 A Tűzterjedés dobás eredménye : . A célzónán már van egy Füst jelző , ezért nem kell egy újabbat lehelyezni, hanem az OTTLÉVŐT fordítsd át a Tűz oldalára.
- 2 Az újabb körben a Tűzterjedés dobása : . A szomszédos fenti zónában Tűz ég; ezért a megjelölt helyre kerülő Füst jelzőt a Tűz oldalával felfelé fordítva kell lerakni.



### Robbanások

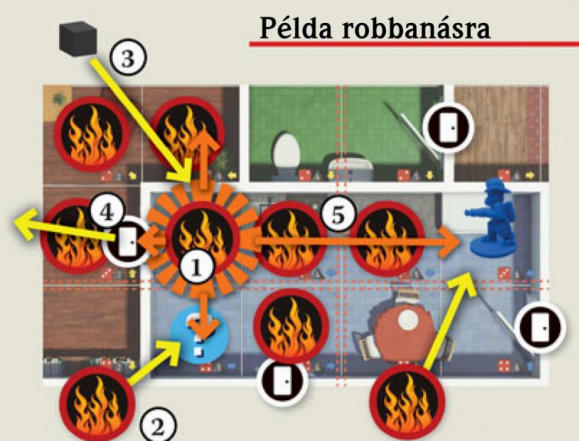
Ha a tűz terjedése már égő, Tűz jelzős zónára esik, robbanás következik be. Ennek hatására a tűz gyorsabban terjed, falak és ajtók sérülhetnek meg, elájulhatnak a tűzoltók, vagy meghalhatnak az áldozatok. A következmények a robbanás helyétől mind a négy szomszédos irányba (fel, le, balra és jobbra is) kiterjednek. Ahol e zónák üresek, oda helyezz egy Tűz jelzőt; ha már volt ott Füst jelző, azt fordítsd át Tűz oldalára - még akkor is, ha az már az épületen kívül van.

Helyezz egy Sérülés jelzőt MINDEN falszakaszra, ami a robbanás központi helyével határos, majd távolíts el róluk az esetleg rajta lévő Ajtó jelzőt.

Ha a robbanás egy vagy több szomszédos zónája már előzőleg is lángban állt, **Láncreakció** veszi kezdetét, ami akadálytalanul átmegy minden egyes tüzes zónán. Csak egy üres vagy Füst jelzős zóna, ép Fal vagy Zárt ajtó tudja útját állni. A láncreakció hatása, illetve leállása attól függ, hogy miket érint. HA :

- **Üres zónát** (Tűz vagy Füst jelző nélküli) - helyezz rá egy Tűz jelzőt, még akkor is, ha épületen kívüli.
- **Füst jelzős zónát** - fordítsd a jelzőt a Tűz oldalára.
- **Falat** - tegyél egy Sérülés jelzőt a Falra. Ha ezzel már 2 Sérülés jelző lesz a Falon, az Leomlottnak minősül, **így nem állítja meg a Láncreakciót.**
- **Zárt ajtót** - az Ajtó megsemmisül, jelzője lekerül. Helye most már leomlott falnak számít, de nem kell sérülés-jelzőt tenni rá. A zárt ajtó kidöntése felemészti a láncreakció energiáját, így az tovább nem terjed.
- **Nyitott ajtót** - ennek is lekerül a jelzője, **a Robbanás és Láncreakció hatását már nem állítja meg.**

- 1 A Tűzterjedés dobás eredménye : . Mivel a célzónán már van Tűz jelző, robbanás történik. A Robbanás mind a 4 szomszédos irányba kiterjed az alábbiak szerint :
- 2 **Le** - Helyezz Tűz jelzőt az üres zónára. Sajnos az itt lévő MCP-jelző megsemmisül.
- 3 **Fel** - A robbanásnak útját állja a fal. Tegy rá egy Sérülés jelzőt .
- 4 **Balra** - A célzóna bal szélén Zárt ajtó van. A detonáció az ajtót megsemmisíti - a jelző lekerül a tábláról. A kirobbant ajtó helyettől kezdve Leomlott falszakasznak minősül .
- 5 **Jobbra** - Ott két szomszédos zónában is már ég a tűz, így a robbanás hatása jobb felé láncreakciót vált ki egészen a nem Tűz jelzős zónáig, amire most kerül egy Tűz jelző. Amikor tűzoltó{ok} is van{nak} ott, az{ok} elájul{nak}. [Lásd a következő oldalon.]



### Példa robbanásra

## Másodlagos hatások

Miután a tűz tovaterjedt, illetve robbanások is bekövetkeztek, még ellenőrizni kell azt is, hogy milyen egyéb események vagy sérülések történhettek. Ez lehet egy füsttel teli szoba lángba borulása, egy tűzoltó elájulása, vagy egy áldozat halála.

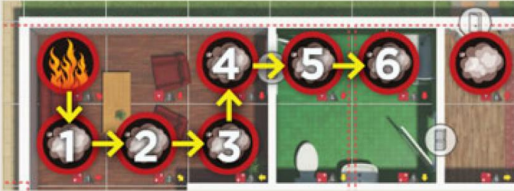
**Belobbanás** - Fordíts Tűz oldalára minden lángoló zónával szomszédos Füst jelzőt. Addig folytasd ezt, amíg nem lesz már egy tüzes zóna egyik szomszédságában sem Füst jelző. Ne feledd: füst a tűz mellett = TŰZ !


Minden tűzoltó elájul, ha tartózkodási helye lángra kap. (Részletek lejjebb.)

A tüzre lobbant helyszínen lévő MCP megsemmisül. Ha a jelölő nincs még felfordítva, tedd meg, majd így helyezd a tábla szélén lévő Veszteség-mezőre.

Távolítsd el az épületen kívülre került összes Tűz jelzőt.

### Példa belobbanásra



A  zóna tüze belobbantja az alatta lévő füstös zónát, ami a mellette lévő, és így tovább. A belobbanás a szoba nyitott ajtaján is tovaterjed, egészen a 6. Füst-jelzőt Tűzé változtatva.

A 7. Füst jelzőt viszont nem érheti el, mivel azt egy Fal választja el, tehát azt már nem kell megfordítani.

## Ájulás

A tűzoltó elájul, amikor a Tűz átterjed az ő tartózkodási zónájára. (Ezt okozhatja robbanás vagy belobbanás is.)


Ha ájulásakor áldozatot cipelt, az áldozat meghal, akinek a jelölőjét a tábla szürké szélén lévő Veszteség-mezőre kell tenni. Az ájult tűzoltó az épületen kívül, a legközelebbre eső Mentési helyre (mentőautó) kerül, hogy regenerálódjon. Ha két ilyen szabadhely is ugyanolyan távolságra van, tetszés szerint választható az egyik. A Tűz jelző ott marad az ájulás helyén.

*(Ez a szabályrész itt nem követi a tematikus életszerűséget: a "családi/oktató" változat az ilyen helyzetet "teleportálással" oldja meg...)*

## 3

### MPC-jelzők feltöltése

### A játékos körének vége

Mielőtt az aktív játékos köre véget ér, pótolnia kell a megmentett vagy/és meghalt áldozatokat, illetve a felfedett téves Célpont(MCP)-jelölőket. Egy új kört mindig 3 Mentésre váró Célpont-jelölővel kell indítani. Ha a kör végén (a Veszteség mezőt és a Kimentési helyet nem számolva!) a felfedetlen ÉS felfedett MCP kevesebb 3-nál, fel kell helyezni annyit, hogy három legyen. Dobj a kockákkal, és találmra húzz egy jelölőt, majd tedd  oldalával felfelé a kijelölt zónára. Ha azon már van MCP, újradobással másik helyet kell kijelölni. Amennyiben tűzoltó tartózkodik a megjelölt helyen, az odakerülő jelölőt azonnal átfordíthatod: ha az egy Téves cél, pótlás nélkül máris eltávolíthatod.

A kijelölt zónán már ottlévő Füst vagy Tűz jelző ugyancsak eltávolítandó!

Miután minden MCP-jelző pótolva lett, köröd véget ér. A tőled balra ülő csapattárs megkezdheti akcióit. E folyamatsorokat ismétlítek egészen a játék végéig.

## A JÁTÉK VÉGE

Amikor az épület összeomlik, a játék befejeződik.

**Épület összeomlása** - a játék azonnal véget ér és az épület romba dől, ha mind a 24 Sérülés jelző felkerül a táblára. Helyezettetek minden maradék Áldozatot, ill. MCP-jelölőt (akár az épületen belül, akár azon kívül van) a tábla szürké szélén lévő vöröskeresztes Veszteség-mezőre.

**Győzelem** - a játékosok győznek, ha sikerül 7 Áldozatot megmenteniük. Lehet ezután is folytatni a játékot a tökéletes, mind a 10 áldozat kimentését célul kitűzve.

**Vesztés** - a játékosok AZONNAL vesztenek, ha az elvesztett áldozatok száma elérte a NÉGYET.





























Ez itt a Családi-változat szabályainak vége.

# HALADÓ JÁTÉK

A Haladó játék újabb lehetőségekkel bővíti a mentési akciókat: spontán előkészülettel, több nehézségi fokozattal, járműakciókkal, katasztrófaelhárítási specialistákkal, veszélyes anyagokkal és tűzfészekkel. Ezen kívül a "Másodlagos hatások" és a MCP jelölők felhelyezésének szabályai is módosulnak.

Feltételezzük, hogy a Családi verzió szabályai már ismertek. A Haladó játék azokhoz képest néhány helyen eltér, ill. kibővíti, de a már eddig alkalmazott szabályok többsége - mint alapok - érvényesek. Az eltérő szabályok és új fogalmak **sárga háttérrel** vannak jelölve.

## HALADÓ JÁTÉK - ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tedd az asztal közepére a **nehézebb fokozatú** játéktáblát, hogy mindenki könnyen elérje.
2. Minden ajtóhelyre egy Ajtó-jelző kerül a zárt oldalával felfelé. 
3. Válasszatok **nehézségi szintet**: az **ÚJONC** szint a családi verzióhoz hasonló; a **VETERÁN** már nehéz; még nehezebb a **HŐSIES**!
  - Újonc – 2 előzetes robbanás + 3 **gyúlékony anyag**
  - Veterán – 3 előzetes robbanás + 3 gyúlékony anyag + még további 1 **Tűzfészek** jelző kerül lerakásra
  - Hősies – 4 előzetes robbanás + 4 gyúlékony anyag + még további 2 Tűzfészek jelző kerül lerakásraA felesleges Gyúlékony anyag jelzők visszakerülnek a dobozba. Előbb az előrobbanások, majd a gyúlékony anyag zónáit kell kijelölni.
4. Első robbanás - Dobj a fekete (D8) kockával, ami értéke szerint a következő zónát jelöli ki: 1=   2=   3=   4=   5=   6=   7=   8=  . Tegyél oda 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt, és körülötte állítsd be a Robbanás okozta állapotokat.
5. II. robbanás - Dobj mindkét kockával a II. robbanás helyének kijelöléséhez. Ha ott lenne már Tűz jelző, dobj újra. Helyezz 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt, és körülötte állítsd be a Robbanás okozta állapotokat.  
6. III. robbanás - Az előbb (5.pont) dobott D8 kockát billentsétek át ellentétes oldalára, a pirossal pedig dobj újra a III. robbanás zónájának meghatározásához. Ha ott már van Tűz-jelző, dobj újra. Tegyél oda 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt, és körülötte állítsd be a Robbanás okozta állapotokat.
7. Ha a HŐSIES szintet játszatok, ismét dobjatok mindkét kockával a IV. robbanásos zóna meghatározásához. Ha ott már van Tűz jelző, dobj újra. Helyezz a kijelölt zónába 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt, majd körülötte állítsd be a Robbanás hatásait.
8. A Gyúlékony anyag jelzőit is hasonlóan helyezd le. Ha a dobott zónában már van Tűz jelző, ismételd meg a dobást. 
9. Tegyél vissza a dobozba 2 Áldozat- és 1 Téves cél-jelölőt (nem lesz rá szükség). A maradék 10 Áldozat- és 5 Téves cél-jelölőt a  oldalukkal felfelé össze kell keverni, utána három dobással kijelölve tegyél le 3 db MCP-jelölőt  oldalával felfelé. Ha a jelölendő zóna már Tűz jelzős, újra kell dobni.
10. Mindenki húzzon egy tetszőleges **Specialista kártyát**, egy Tűzoltót és a hozzá tartozó játékoskártyát. Egy játékos akár több tűzoltóval is lehet, ha mindenki egyetért. A megmaradt Specialista és játékos kártyák és Tűzoltók visszakerülnek a dobozba.
11. Dobj a kockákkal további Tűzfészekes zónák meghatározásáért. Ha a mezőn már van Tűzfészek-jelző, újabb dobás szükséges. A megjelölt szabad zónákra helyezz egy-egy Tűzfészek-jelzőt.
  - 2 további Tűzfészek jelzőt kell lehelyezni, ha 3 tűzoltóval játszatok - vagy
  - 3 további Tűzfészek-jelzőt, ha 4 (vagy több) tűzoltóval játszatok.Tegyetek 6 - a Hősies szintnél 12 ! - Tűzfészek jelzőt a tábla sötét szélén lévő **sárga körökre** a későbbi felhasználáshoz. A maradék kerüljön vissza a dobozba.
12. A maradék **Gyógyítás**- Akciópont- Fenygetés- és Sérülés jelzőket, illetve a MCP -jelölőket a játéktábla mellett, jól elérhető helyre kell tenni.     
13. Mindenki egy szabadon választott bejáratú ajtó mezőre teszi a Tűzoltó bábuját. 
14. Döntsétek el, hogy mely parkolóra kerül a **Mentőautó** és a **Fecskendőskocsi**. (A maradék a dobozba.)  
15. A játékosok közösen eldöntik ki kezd. Ha nem tudnak dönteni, a legfiatalabb lesz a kezdőjátékos.

## A SPECIALISTÁK

A Haladó játékban különleges képességű Tűzoldók is használhatók. A játék elején mindenki választ egy Specialista-kártyát, de akár véletlenszerűen is húzhatóak. Minden Specialista egyedi képességekkel rendelkezik, melyek bizonyos helyzetekben lehetnek hasznosak – így segítve még jobban az együttműködést. A játékban előforduló Specialisták képességei és egyedi akció-bővítései a következők :

### Felcser

4 KP körönként



**Gyógyítás:** újraéleszt egy áldozatot 1 KP-ért

Helyezz egy Gyógyítás jelzőt az áldozat alá - ez jelzi megváltozott állapotát.

A Felcsernek dupla KP-ba kerül a tűz/füst lokalizálása.

A gyógyult áldozatot bármelyik tűzoltó elviheti, és a vele való mozgás/vezetés nem kerül + KP-ba. Csak 1 gyógyult (ingyenes) áldozat mozgatható tűzoltónként, de másféle áldozatot eközben is cipelhet plusz 2 KP-ért.

A gyógyult áldozattal való mozgás sem érinthet egy tüzes zónát sem !

### Haboltós

3 KP + 3 ingyen oltási KP körönként



*Az ingyen oltási KP-ok nem tartalékolhatók.*

### Veszélyes anyag elhárító

4 KP körönként



**Semlegesítés:** eltávolíthat egy Gyúlékony anyag jelzőt, és a Kimentési helyre teheti 2 KP-ért.

### Általános tűzoltó

5 KP körönként



Nincs speciális képessége vagy akciója.

### Kapitány

4 KP + 2 ingyen Parancs KP körönként



A Kapitány saját körében KP-jaiért parancsot adhat egy másik tűzoltónak mozgásra/ajtó kinyitásra. Az utasított tűzoltó cipelhet áldozatot, gyúlékony anyagot és gyógyult áldozatot is. A Kapitánynak annyi pontot kell elhasználni, amennyit a parancsot végrehajtó normál esetben maga is elköltene kapott feladatra.

A Haboltósnak adott parancsra max. 1 KP költhető.

*Az ingyen parancs pontok nem tartalékolhatók.*

### Mentési specialista

4 KP + 3 ingyen mozgáspont körönként



**Falbontás:** 1 KP

A mentési specialistának a tűz/füst eloltása dupla KP-ot vesz igénybe.

*Az ingyenes mozgás KP-jai nem tartalékolhatók.*

### Képkalkáló technikus

4 KP körönként



**Felismerés:** a táblán bárhol felfordítható egy MCP-jelzőt 1 KP-ért.

### Tömlőkezelő

4 KP körönként



**Fecskendő kezelése:** 2 KP

A tűzoltók kapacitásához képest annak további kétszeresével erősíti fel a fecskendő oltás hatékonyságát.

## 7 újabb akciók végrehajtása : Speciális csapattag cseréje

A Családi verzióban használatos akcióisor további lehetőségekkel bővülnek. Egyik ilyen a most ismertetett Specialisták cseréje.

**Csapattag cseréje** - Bármikor lecserélhetsz egy Specialistát. A csere költsége: 2 KP.

A Csapattag csere a játékos **körének első akciója**.

A játékos lecserélheti meglévő Specialista-kártyáját egy használaton kívülre, és megkapja annak KP-jait (levonva a csere 2 pontját), továbbá az új Specialista képességeit az aktuális körében. A tűzoltónak a Fecskendő autónál kell állnia a csere végrehajtásához.





## 2 Tűz terjedése

### Gyúlékony anyagok

A Haladó játékban a rosszul tárolt **Gyúlékony anyagok** is feltűnhetnek, melyek előbb-utóbb robbanással fenyegetnek.

Miután kiértékelünk és végrehajtottunk minden Belobbanást, a terjedő tűz útjába kerülő Gyúlékony anyag robbanást idéz elő. Több robbanás is bekövetkezhet egymás után (több) Gyúlékony anyag miatt. Ha ez történik a játékosok dönthetik el, melyik robbanás következik be előbb. Ott le kell szedni a Gyúlékony anyag jelzőt, és a helyére egy Tűzfészek jelző kerül.

Gyúlékony anyag ugyanazon KP költségért cipelhető ki, mint az áldozat: 2 KP a cipelés - egyszerre csak egyet; nem vihető át Tűz jelzős zónán. Gyúlékony anyag úgy semlegesíthető, ha az épületen kívülre visszük. Ebben az esetben a jelzője kikerül a játékból és a tábla Kimentési helyére tesszük.

### Tűzfészek és Öngyulladás

Az igazi tűzzel annál nehezebb harcolni minél tovább ég: az épület folyamatosan melegebb lesz, az éghető anyagok pedig mind közelebb és közelebb kerülnek gyulladáspontjukhoz. A nehezített verziókban ez a hatás imitálódik a Tűzfészek és az Öngyulladás szabályainak bevezetésével.

Ha a Tűzterjedés dobása egy Tűzfészek jelzős zónára mutat, **Öngyulladás** történik, amiből egy újabb Tűzterjedés dobás generálódik - jóval gyorsabb terjedést biztosítva a tűznek. A játékos körében bekövetkező Öngyulladások száma nem korlátozott. Mindig egy újabb zónát kell kidobni, ha a Tűzterjedés dobás helyén Tűzfészek jelző van!

Az Öngyulladás a Tűzfészek számát is növeli, még gyakoribbá téve hasonló események újbóli bekövetkezését: miután végeztél az öngyulladási folyamatok vizsgálatával, tegyél egy új Tűzfészek jelzőt az utolsó dobással kijelölt zónára.

*Megjegyzés: egy játékos körében csak 1 Tűzfészek keletkezhet. Csak azokat a Tűzfészek jelzőket lehet erre használni, melyek a játék elején a sárga körökre ki lettek helyezve. Ha nem maradt már Tűzfészek jelző, nem helyezhető le több Tűzfészek.*

A Tűzfészek nincs hatással a Füst és Tűz jelzőkre. Az egyszer letett Tűzfészek jelzők nem vehetők vissza, és nem elolthatók. *Házi szabály: a Tűzfészek a Mentési specialista helyszíni jelenlétével, vagy a Tömlőkezelő vízsugaras oltásával (a negyeden belül) felszámolhatók.*

### Ájulás

Ha egy tűzoltó elájul, a Mentőautó által éppen használt parkoló egyik mezőjére kell letenni.

### Tűzterjedés sorrendje

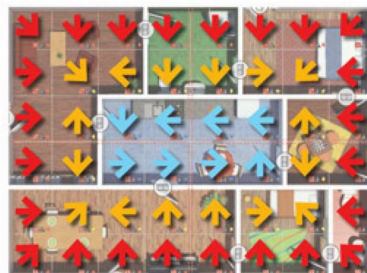
Mint látható a Haladó verziókban a "Tűz terjedése" fázis több különböző lépésből állhat. A sorrend, ahogy e lépéseket végre kell hajtani a következő:

1. Dobj egyet, és hajtsd végre a TŰZ terjedését.
2. Ha bekövetkeznek ROBBANÁSOK, hajtsd azokat végre.
3. Ha bekövetkeznek BELOBBANÁSOK, hajtsd azokat végre.
4. Ha GYÚLÉKONY ANYAG ROBBANÁSA következne be, hajtsd azokat végre.
  - Robbanás esetén tegyél egy Tűzfészek jelzőt a Gyúlékony anyag jelzője helyett.
5. Hajtsd végre az ÖNGYULLADÁSOKat, ha bekövetkeznek. (Ismételd meg a lépéseket az 1. ponttól.)
  - Tegyél egy Tűzfészek jelzőt az Öngyulladás terjedésének utolsó célmezőjére.
6. Végezd el az Ájulással, valamint az MCP-ok elvesztésével kapcsolatos intézkedéseket.

## 3 MCP jelzők feltöltése

A Haladó verziókban csak oda helyezhető MCP-jelölő, ahol nincs Fenyegetés (Tűz vagy Füst) jelző, se Tűzoltó vagy másik MCP.

Ha az MCP feltöltés célhelye ilyen formán foglalt lenne, használjátok a mellékelt ábrát az MCP jelző másik zónára tolásához. Az eredetileg megjelölt célhelyről kiindulva a nyilakkal jelzett irányt kövesd egészen addig, amíg egy üres mezőre nem érkezel. Az iránymutató nyilak a zónaterületek sarkában találhatók. Ha így sem akadna üres mező, végső megoldásként dobj újra.



Ez itt a Haladó-változat szabályainak vége.

### Van rá valamilyen egyszerű sablon, hogy mi történik a Láncreakciós Robbanásoknál ?

Igen. Egy Robbanás mindig az alábbi események egyikét okozza a terjedés irányában:

1. Tegyetek le egy Tűz jelzőt
2. Tegyetek le egy Sérülés jelzőt
3. Távolítsatok el egy Zárt ajtó jelzőt

### Újabb Családi játékot kezdenék. Játshatom ugyanazokkal az előkészületekkel ?

Persze, de akár véletlenszerűekkel is. A véletlenszerű előkészületeket legegyszerűbben kockadobással határozhatjátok meg, kidobva három Robbanás helyét (Sérülés jelző lehelyezése nélkül), majd pedig három kezdő Mentési Célpontot kidobva. Alternatívaként a Haladó előkészületi szabályok (7. old.) 4 - 6 és 9. pontját is használhatjátok.

### A tábla hátoldalán is játszhatunk Családi játékot ?

Igen. Használhatod hozzá a 2 - 3 oldalon leírt előkészületeket, vagy a fentiek szerint véletlenszerűeket is kidobhatsz.

### Haladó játéknál túl sok az új szabály. Játshatunk csak néhányat alkalmazva ?

Igen. Kiválaszthatjátok a nektek tetsző szabályokat a Haladók közül, a többit pedig elhagyhatjátok. Elsőként többnyire a Specialistákat és a Veszélyes anyagok szabályait érdemes alkalmazni, és ha már belejöttetek hozzáadhatjátok a Járműveket (Jármű Akciókat és az Ájulási szabályokat), végül pedig belekeverhetitek a Tűzfészekre vonatkozó szabályokat is.

### Mi történik ha kifogyunk a Tűz jelzőkből ?

Hát az pech, mivel ilyenkor a tűz elszabadul, és biztosak lehettek benne, hogy az épület hamarosan összedől. Ha ebben a szituációban találjátok magatokat, Tűz vagy Füst jelzőt már nem tehettek le, de a Robbanások által okozott Sérülésekhez le kell tennetek további jelzőket.

### Nem értem a Tűzfészek szabályokat. Mire is jók ?

A Tűzfészek egymás utáni dobásokat váltanak ki a Tűzterjedés fázisban - több tűz és füst jelzővel terhelve a táblát. Ha egy Tűzfészkes helyet dobtál - először füst/tűz/robbanás jelzőket tegyél le erre a zónára, majd dobj újra, és helyezz le újabb füst/tűz/robbanás jelzőket. Addig folytasd a dobást, amíg az Tűzfészek nélküli zónára nem mutat. Ekkor is le kell helyezned a füst/tűz /robbanás jelzőket, majd pedig végül egy Tűzfészek jelzőt az utolsó zónába.

## SZABÁLYOK VÁLTOZTATÁSA

---

A "LOBBANÁSPONT" játék egyik nagy előnye a szabályok változtathatósága. Elvégre ez a te játékid, így szabadon dönthetsz változtatásról vagy akár kitalálhatsz új hatásokat, sajátos körülményt. Ez jó lehetőség, hogy megmutasd kreativitásodat. Ha valóban szórakoztató vagy érdekes ötletre jutsz, oszd meg velünk is - talán bekerülhet a játék jövőbeni kiegészítőibe. Kezdetnek íme néhány ötlet :

**Falusi Tűzoltóság** - önkéntes tűzoltó brigádoknak kevesebb felszereléssel kell reagálnia a vészhelyzetre.

- Előkészületek: véletlenszerűen választhatok Specialistákat.
- A Csapattag Cseréje akció nem alkalmazható az ilyen játékban.

**Murphy törvénye** - törött tűzoltócsap akadályozza az oltási munkákat.

- a Tűzoltófecskendő használata akció nem megengedett a játék során.

Megjegyzés a nem hivatalos, átszerkesztett verzióhoz:

*A szerző által eredetileg kiadott első változat szabályaihoz visszanyúlva a Haladó játék előkészületeinél a különböző nehézségi szintekhez rendelt kezdő vészhelyzeti állapot némileg redukálva lett a mostani hivatalos ajánláshoz képest. Akinek már begyakorlottan megy a tüzes katasztrófaelhárítás, annak továbbra is megmarad a joga és lehetősége fokozni a kihívásokat - felül licitálva a fenyegetés jelzők mennyiségét.*

*A fecskendő használatra "kitalált" célbatalálósdi irritáló. Egy mezei tűzoltó is tisztában van azzal, hogy pontosan hova kell locsoljon, nem hogy egy spéci Tömlőkezelő. Az ide kigondolt kockázás (akár a játék egyensúlyban tartását, akár a szivatást szolgálja) bunkócskaként hat a szerepükbe magukat beleélő játékosok önértékelésére. A játék - bevezető gondolatai szerint is - nem a "Tűz van, babám!" műkedvelő önkénteseit hívja szimulálni...*

**Game Design:** Kevin Lanzing

**Game Art:** Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

**Playtesters:** Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkel, Alan Gilmore, Ty, Jay, Rob, Peyton & Thomas, The Opinionated Gamers, Patrick Brennan, Wei-Hwa Huang, Geof Gambill and of course Joe Norris.

**Acknowledgments:** The first iteration of this game was published in 2010 on The Game Crafter. It could not have been successful without the support of kind strangers, some of whom I have never met in person. Thanks to Dan Brooke for his video review, Thomas Arnold for the Java implementation, Ward Batty for Atlanta Game Fest, The Tower Game Center for existing, and BoardGameGeek for the community. Special thanks to the artists for their awesome work, our Kickstarter supporters for their enthusiasm and the editing support from Hilko Drude, Bryan Graham, Sergio Gutiérrez and Matthew Ackerson.

# Quickstart

## 1. A tábla előkészítése

A 3. oldalon leírt instrukciókat követve a képen látható módon. Az előkészület befejezéseként ki kell választani a tűz oltását,

## 2. Akciók végrehajtása - a kör lépései

Négy Kondíció Pontot költhetsz el, a következő akciókra:

- Léphetsz 1 zónát/mezőt (1 KP). Nem léphetsz átlósan, falon, vagy zárt ajtón keresztül. Ha kék ? jelölőre lépsz, fordítsd meg. Ha üres, tedd vissza a dobozba.
- Kinyithatsz vagy bezárhatsz egy ajtót (1 KP).
- Magaddal cipelhetsz egy Áldozatot 1 zónányit/mezőnyit (2 KP) - Ha sikerül kivinned az épületből, megmentetted.
- Levehetsz egy Tűz jelzőt a saját vagy az egyik szomszédos zónáról (2 KP).
- Egy Tűz jelzőt a saját vagy az egyik szomszédos zónán Füst oldalára fordíthatsz (1 KP).
- Levehetsz egy Füst jelzőt a saját vagy az egyik szomszédosról (1 KP).
- Bonthatsz falat - helyezz rá egy fekete Sérülés jelző kockát (2 KP).

Nem kötelező minden pontodat elköltened. Minden megmaradt pontodért vegyél el egy Akció jelzőt. Ezek a zöld jelzők a későbbi köreid során visszaválthatók KP-okra.

## 3. A Tűz terjedése

Dobj a kockákkal, és keresd meg a kidobott zónát az épületen alaprajzán.

- Ha ott nincs se Tűz, se Füst jelző - helyezz oda egy Füst jelzőt.
- Ha ott Füst jelző van - fordítsd Tűz oldalára.
- Ha ott Tűz jelző van - lapozz az 5. oldalra a Robbanás szabályaihoz. Egy Robbanás mindig a következő események EGYIKÉT okozza a szomszédos zónák irányba :
  1. Tegyetek le egy Tűz jelzőt
  2. Tegyetek le egy Sérülés jelzőt
  3. Távolítsatok el egy Zárt ajtó jelzőt

Ellenőrizd, hogy a Tűzzel szomszédos zónákon van-e Füst jelző - ha találsz ilyet, fordítsd át a Füstöt Tűzzé.

Ha a Tűz olyan helyre terjed, ahol Áldozat van, az azonnal meghal - jelzőjét tedd a Veszteség-mezőre.

## 4. Győződj meg róla, hogy köröd végén 3 kék MPC-jelölő van a táblán

Ha kevesebb, mint 3 kék jelölő maradt, dobj a kockákkal, és a jelölt zónába helyezz egy kék MCP-jelölőt ? oldalával fölfelé.

## 5. Új játékos következik

Addig folytassátok a játékköröket, amíg sikerül kimenteni 7 áldozatot (kicipelve az épületből), vagy 4 lesz a meghalt áldozat száma. A katasztrófa elhárítás azonnal befejeződik, amikor az épület összedől = a 24. Sérülés-jelző is a táblára került.

**A győzelemhez ments ki 7 "áldozatot" !**

## TŰZOLTÁSI NAPLÓ

#	JÁTÉKOSOK	ÉPÜLET	KIMENTETT	VESZTETT	SZINT
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					