

FLASH POINT

FIRE RESCUE

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, nem adhatjátok fel, és legfőképpen együtt kell működnötök, hiszen tombol a tűz, az épület bármikor összedőlhet, és életek forognak veszélyben. Sikerral kell járnotok! 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 JELZŐ -



Mentési
Célpont
(MCP)



6 Téves cél



12 Áldozat

- 24 SÉRÜLÉS JELZŐ -



- 8 AJTÓ JELZŐ -



Zárt ajtó



Nyitott ajtó

- 24 TŰZFÉSZEK -



- 1 TÁBLA -

(DUPLA OLDALAS
AZ ELÜLSŐ OLDAL
LÁTHATÓ)



- EGYÉB JELZŐK -



21 Akció



3 Gyógyítás



6 Gyúlékony
anyag

- JÁRMŰVEK -



Fecskendő kocs



Mentőautó

- 6 JÁTÉKOS KÁRTYA -



- KOCKÁK -



- JÁTÉKOS SEGÉDLETEK -



- 8 SPECIALISTA KÁRTYA -



A JÁTÉK CÉLJA

A Flash Point: Fire Rescue egy kooperatív játék. Minden játékos egy csapatot alkot, és mindenki együtt nyer, vagy veszít. Ha nyerni akarnak, a játékosoknak ki kell menteniük ez égő házban rekedt áldozatokat, mielőtt a tűz elharapózik, vagy az épület összedől.

SZABÁLYVARIÁNSOK

A Flash Point: Fire Rescue kétféle szabállyal játszható. A Családi változatot a játékkal most ismerkedők és/vagy kisgyermekkel játszóknak választhatják, a Haladó szabályok pedig a gyakorlottak számára készültek. A szabályok könnyen elsajátíthatók, sőt egyedül is kipróbálhatod a játékot, mielőtt megtanítod másoknak.

A játékosok segédlet lapokat is kapnak, melyek segítséget nyújtanak az újaknak, és emlékeztetőt a haladóknak. Ezekkel a társasjátékos gyakorlattal nem rendelkező családtagok és barátok is percek alatt megtanulhatják a szabályokat. *A szabályok videós összefoglalása a www.IndieBoardsAndCards.com-on tekinthető meg.*

JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla kétoldalú, mindkét felén különböző épülettel. Az épületen kívül számozott, kocka ikonokat tartalmazó és négy sarokmező található. Ezek a mezők is használhatók a játék során.

Az épületen belüli összes mezőnek van egy szám koordinátája. Ez a jobb alsó sarkában olvasható le, könnyen megjegyezhető ikonok formájában. Az ikonok mutatják mely dobott kockáknak felel meg a mező. A játék során sokszor kell majd dobnod, hogy meghatározd hová kerüljenek jelzők. Például annak meghatározásakor, hol lobban fel tűz, vagy hol található a kimentésre váró áldozatok. A piros ikon (●) a hatoldalú piros kockát jelképezi, a fekete ikon (▲) pedig a nyolc oldalú fekete kockát. A két jel együtt adja meg a mező helyét, például ●▲ amely az első sor és a harmadik oszlop találkozásánál lévő mezőt jelenti az épületben.

SZOMSZÉDOS MEZŐK

Ha a szabály bármikor **Szomszédos** mezőt említ, ezen az aktuális mező alatt, fölött, valamint bal és jobb oldalán lévő mezőt értjük. Az átlósan mellette lévő nem minősül Szomszédosnak.

Két egymás mellett mező akkor sem Szomszédos, ha köztük Zárt ajtó, vagy Fal van – hacsak a Fal a fal nem Leomlott. Ha a Falon két fekete sérülés jelző van, **Leomlottnak** minősül. Ha egy sérülés jelző látható rajta, csak **Sérült**.

CSALÁDI JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Tegyétek az asztal közepére a játéktáblát, hogy mindenki könnyen elérje.

Kezdő játéknál ajánlott az elülső oldalát használni.

2. Minden ajtóhelyre helyeztetek egy Ajtó jelzőt, zárt oldalával felfelé.



3. Tegyetek Tűz jelzőket ezen mezőkre:



4. Távolítsatok el a játékból 2 Áldozat jelzőt, és 1 Téves cél jelzőt. Tegyétek vissza őket a dobozba, ezután már nem lesz rájuk szükség. Fordítsátok le a maradék 10 Áldozat és 5 Téves cél jelzőt, hogy ? oldaluk látszon. Keverjétek össze őket együtt, és tegyetek egy jelzőt (?-el felfelé) a következő mezőkre:



5. Tegyétek a Sérülés és Akció pont jelzőket, valamint a maradék MCP és Fenyegetés jelzőket, illetve kockákat a tábla mellé, könnyen elérhető helyre.



6. Mindenki elvesz egy Játékos kártyát és egy Tűzoltót a neki tetsző színben. A megmaradt kártyákat és Tűzoltókat tegyétek vissza a dobozba.



7. A Gyógyítás, Gyűlékony anyag és Tűzfészek jelzők, valamint a Specialista kártyák és Fecskendősi/Mentő jelzők is kerüljenek vissza a dobozba.



8. Mindenki egy szabadon választott, épületen kívüli mezőre teheti Tűzoltó bábuját.

9. A játékosok együtt eldöntik ki kezd. Ha nem tudnak dönteni, a legfiatalabb lesz a kezdőjátékos.

ELŐKÉSZÜLET ÖSSZEFOGLALÓ

1. Visszakerül a dobozba:

2 Áldozat jelző
1 Téves cél jelző



2. Tegyetek a táblára:

8 Zárt ajtó jelzőt
10 Tűz jelzőt
3 MCP jelzőt



3. Mindenki kap:

1 Tűzoltót
1 Játékos kártyát



4. Helyeztetek elérhető közelségbe:

12 MCP jelzőt
24 Sérülés jelzőt
23 Tűz/Füst jelzőt
21 Akció jelzőt
Kockákat



5. Használat nélkül visszakerül a dobozba:

Gyógyítás jelzők
Gyúlékony anyag jelzők
Tűzfészek jelzők
Specialista kártyák
Fecskendőautó jelző
Mentőautó jelző



6. Helyeztetek el a Tűzoltókat és kezdődhet a játék!

EGY JÁTÉKKÖR

A kezdőjátéktól óramutató járása szerint haladva, mindenki sorban cselekedhet az adott körben. Minden körben a soron lévő játékos a következőket teszi:

- 1 Akciók végrehajtása** – Akciópontokat költ el mozgásra, a tűz elleni küzdelemre, falak ledöntésére, stb.
- 2 Tűz terjedése** – kockadobás szerint
- 3 MCP jelzők feltöltése**

1 Akciók végrehajtása

A játékos egy körben 4 Akció pontot (AP) kap. Minden akció végrehajtása AP-ba kerül. A játékos bármilyen sorrendben végrehajthatja a rendelkezésre álló akciókat, elkölve rájuk a szükséges AP-t. Egyfajta akció többször is végrehajtható egy körben, ha van rá elég AP tartalék.

A játékosok passzolhatnak is. Az el nem költött AP-k átvihetők a következő kör(ök)re. Köre végén mindenki legfeljebb 4 felhalmozott AP-t spórolhat meg. Minden maradék AP-ért a játékos elvehet egy Akció jelző korongot. A következő körök során ezeket a jelzőket plusz akció pontokként használhatja fel.

AKCIÓK

Mozgás – A Tűzoltóval mindig Szomszédos mezőre léphetsz:

- Lépés tűz nélküli mezőre: 1 AP
- Lépés Tűz jelzős mezőre: 2 AP
- Áldozat cipelése üres, vagy Füst jelzős mezőre: 2 AP

Ha MCP jelzős mezőre lépsz, megfordíthatod a jelzőt felfedve, hogy Áldozatot, vagy Tévas célt találtál. Ha Tévas célt fedtél fel, helyezd a tábla szürke szélén lévő Kimentési helyre. Az MCP jelzők felfedése nem kerül AP-ba.

Ha sikerül egy Áldozatot az épületen kívülre cipelned – gratulálunk, megmentetted! Helyezd az Áldozat jelzőt a tábla szürke szélén lévő Kimentési helyre.

Leomlott falon (Fal két fekete Sérülés jelzővel) akadály nélkül átléphet.

Áldozatot cipelve nem léphetsz rá Tűz jelzős mezőre. Körödet egyéb esetben sem fejezheted be ilyen mezőn.

Ajtó nyitása/zárása – 1 AP-ért megfordíthatod egy Ajtó jelzőt a meződön.

Oltás – Használd felszerelésed a Tűzoltó mezőjén, vagy egy Szomszédos mezőn tomboló tűz elfojtásához:

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

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

Bontás – Minden Tűzoltónál van fejsze. A fejszét falak lebontására használhatjuk, hogy gyorsabban az Áldozatok közelébe jussunk, vagy hamarabb kimenekíthessük őket az épületből.

- A mezőnkön lévő Falra egy Sérülés jelzőt helyezhetünk 2 AP-ért.

Egy Falszakasz 2 sérülés jelzővel Leomlottnak minősül. A Leomlott falakon a Tűzoltók és a Tűz is áthatolhat, mintha ott sem lenne. De vigyázatok: ha nem marad több Sérülés jelző a készletben, az épület összedől, megölve minden bent tartózkodót.

Példa 1.



- 1 Lépés jobbra a Tüzes mezőre: 2 AP
- 2 Lépés jobbra az üres mezőre: 1 AP
- 3 Ajtó nyitása: 1 AP

Költség: 4 AP

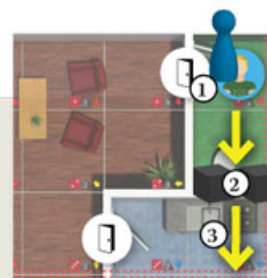
Példa 2.



- 1 Bal oldali tűz eloltása: 2 AP
- 2 Lépés jobbra az üres mezőre: 1 AP (az MCP jelző megfordítható)

Költség: 3 AP – 1 AP maradt

Példa 3.







- 1 Áldozat cipelése lefelé az üres mezőre: 2 AP
- 2 Fal bontása: 2 AP (1 Sérülés jelző lehelyezése) A Falon így 2 Sérülés jelző van, tehát Leomlott.
- 3 Tovább lépés a Leomlott Falon át Áldozat nélkül: 1 AP





Költség: 5 AP – 1 mentett AP felhasználva

2 Tűz terjedése

Az Akciók végrehajtása után, az aktuális játékosnak dobnia kell a **Tűz terjedésére**. A kockadobással mutatott **mezőre** tegyetek egy Füst jelzőt. Néha a Füstjelző komoly hatással lehet az eseményekre, ezért lehelyezése után mindig ellenőrizzétek, hogy nem áll-e fenn a következő szituációk valamelyike:

- **Ha a Füst jelző meglévő Füst jelző mezőjére kerül** – Az egyik Füstjelzőt fordítsátok Tűz oldalára, a másikat pedig vegyétek le a tábláról. Ne feledjétek: Füst + Füst = Tűz.
- **Ha a Füst jelző Tűz mezővel szomszédos mezőre kerül** – Fordítsátok a Füst jelzőt Tűz oldalára. Ne feledjétek: Füst a Tűz mellett = Tűz.
- **Ha a Füst jelző meglévő Tűz jelző mezőjére kerül** – Robbanás történik! A részletekről később olvashatsz.

① A Tűzterjedés dobás eredménye  . A célmezőn már van egy Füst jelző. A   mező Füst jelzőjét fordítsátok Tűz oldalára.

② A köv. körben a Tűzterjedés dobása  . A célmező mellett Tűz ég. Helyezzétek le a Füstjelzőt a   mezőre, és azonnal fordítsátok Tűz oldalára.



Robbanások



Ha a Tűz olyan mezőre terjed, ahol már van Tűz jelző, Robbanás következik be. A robbanás következtében a tűz gyorsabban terjed, falak és ajtók sérülhetnek meg, elájulhatnak a Tűzoltók, vagy meghalhatnak az Áldozatok.

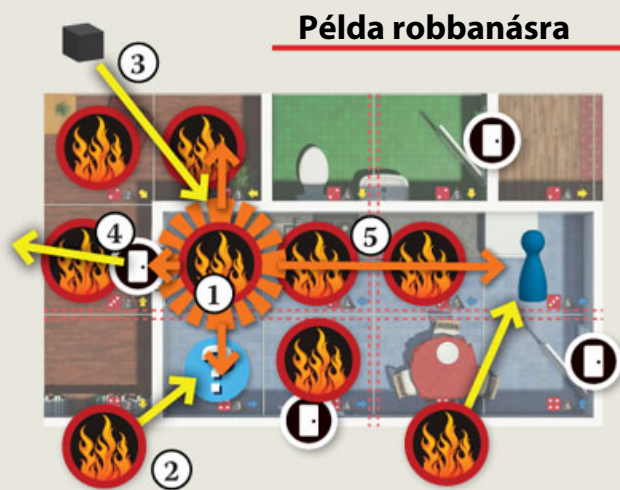
A robbanás a célmezőtől (amit a kocka mutat) mind a négy irányba (fel, le, balra és jobbra) kiterjed. Helyezz le Tűz jelzőket minden Szomszédos mezőre, ahol még nincs, vagy fordítsd Tűz oldalukra a szomszédban lévő Füst jelzőket – még akkor is ha a mező az épületen kívül van. Helyezz egy Sérülés jelzőt minden Falszakaszra, mely a célmezővel határos, és távolíts el minden ajtójelzőt a célmezőn.

Ha bármely szomszédos mezőn már van egy Tűz jelző, **Láncreakció** veszi kezdetét. A Láncreakció megállás nélkül terjed tova minden egyes Tűz jelzős mezőn, amíg üres mezőbe, Füst jelzős mezőbe, Falba, vagy Zárt ajtóba nem „ütközik”. A Láncreakció hatása attól függ, milyen mezőt ért el:

- **Nyílt mezőt** (Tűz vagy Füstjelző nélkül) – Helyeztetek rá egy Füst jelzőt, még akkor is, ha épületen kívüli.
- **Füst jelzős mezőt** – Fordítsátok a jelzőt Tűz oldalára.
- **Falat** – Tegyetek egy Sérülés jelzőt a Falra. Ha a Falon már 2 Sérülés jelző volt, Leomlottnak minősül, így nem állítja meg a Láncreakciót.
- **Zárt ajtót** – távolítsátok el a tábláról az Ajtó jelzőt, mert megsemmisült. A sima Ajtó jelző nélküli ajtóhely ugyanolyan mint a leomlott fal. *A megsemmisült ajtóra nem kell Sérülés jelzőt tenni.*

A Láncreakciót nem állítja meg Leomlott fal és Nyitott ajtó sem. Ha a Láncreakció Nyitott ajtós mezőt ér, távolítsátok el az Ajtó jelzőt, mert megsemmisült. *A megsemmisült ajtóra nem kell Sérülés jelzőt tenni.*

- ① A Tűzterjedés dobás eredménye  . Mivel a célmezőn már van Tűz jelző, Robbanás történik. A robbanás mind a négy irányba kiterjed az alábbiak szerint:
- ② **Le** - Helyeztetek Tűz jelzőt a Szomszédos üres mezőre. Az itt lévő MCP jelző megsemmisül (lásd a Belobbanás fejezetet).
- ③ **Fel** - A célmező felső határa egy fal. Tegyetek egy Sérülés jelzőt a falra.
- ④ **Balra** - A célmező bal szélén Zárt ajtó van. Vegyétek le az Ajtó jelzőt, a kirobbant ajtó ezután Leomlott falnak minősül.
- ⑤ **Jobbra** – A Szomszédos mezőn már van egy Tűz jelző, így Láncreakció kezdődik. A Láncreakció két mező távolságra terjed, mielőtt elérne egy üres mezőt. Tegyetek Tűz jelzőt az üres mezőre. Az itt lévő Tűzoltó elájul (lásd a köv. oldalon).



Másodlagos hatások

Miután a tűz terjedt és bekövetkeztek az esetleges robbanások, azt is ellenőriznetek kell milyen egyéb események/sérülések történtek. Ez lehet egy füsttel teli szoba lángba borulása, egy Tűzoltó elájulása, vagy egy Áldozat halála.

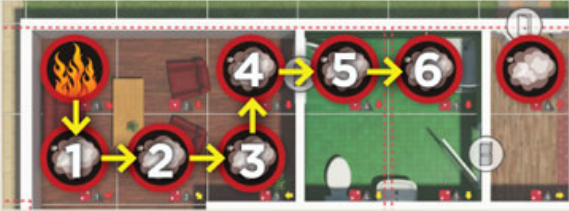
Belobbanás – Fordíts Tűz oldalára minden Tűz mezővel szomszédos füst jelzőt. Addig ismételd e lépést, amíg lehet – Míg nincs már Tűzzel szomszédos Füst mező. Ne feledjétek: Füst a Tűz mellett = Tűz.

Minden Tűzoltó elájul, mely lángra kapott mezőn tartózkodott. A részleteket lásd később.

A lángoló mezőn lévő minden Áldozat vagy MCP megsemmisül. Tegyétek az MCP jelzőt, vagy Áldozatot a tábla szélén lévő Veszteség mezőre. Ha egy MCP jelzőt még nem fordítottak fel, tegyétek meg, majd ezután helyezzék a Veszteség mezőre.

Távolítsatok el minden Tűz jelzőt, melyet az épületen kívülre tettetek.

Példa belobbanásra



A mezőn lévő tűz belobbanja a mellette (alatta) lévő Füst mezőt, mely a mellette lévő, és így tovább. A belobbanás áterjed a szoba Nyitott ajtaján is, 6 Füst jelzőt Tűzzé változtatva.

A 7. Füst jelzőt nem éri el a belobbanás, mivel egy Fal szigeteli el a többitől, így nem kell megfordítani.

Ájulás

Egy Tűzoltó elájul, ha a Tűz mezőjére terjed. Ez lehet Robbanás, vagy Belobbanás következménye is. Az elájult Tűzoltónak a Mentési helyre kell mennie, hogy regenerálódjon.

Ha ájulás történik, csak Ez itt a Családi szabályok vége. tegyétek a Tűzoltót a legközelebbi Mentőautó helyre, az épületen kívül. Ha két ilyen hely is ugyanolyan messze van, válasszatok közülük egyet.

A Tűz jelző az ájulás helyén marad.

Ha az elájult Tűzoltó Áldozatot cipelt, az Áldozat meghal. Tegyétek jelzőjét a tábla szürke szélén lévő Veszteség mezőre.

3 MCP jelzők feltöltése

Mielőtt az adott játékos köre véget ér, pótolnia kell minden elveszett MCP jelzőt: a megmentett Áldozatokat, vagy a megsemmisül és/vagy Téves felfedett célpontokat.

Minden kör végén 3 MCP jelzőnek kell lennie a táblán, akár az épületen belül, akár azon kívül. Számold össze a táblán lévő, fel nem fedett MCP jelzőket. Ha kevesebb mint 3, töltsd fel őket. Dobj a kockákkal, majd véletlenszerűen húzz egy MCP jelzőt oldalával felfelé a dobott koordinátáknak megfelelő mezőre. Ha a dobott mezőn Tűz, vagy Füst jelző van, vedd le a jelzőt az MCP felhelyezése előtt. Ha a dobott mezőn Tűzoltó van, azonnal megfordíthatod az MCP jelzőt és eltávolíthatod, ha Téves cél. Ha a dobott mezőn van már egy MCP jelző, dobj újra.

Kör vége

Miután minden MCP jelzőt pótoltatok, köröd véget ér. A téled balra ülő játékos kezdheti meg körét. Ezt a sorrendet játék végéig folytassátok.

JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az épület összeomlik, a játékosok nyernek (7 Áldozatot megmentve), vagy vesztenek (4+ Áldozat meghal).

Épület összeomlása – A játék azonnal véget ér, és az épület romba dől, ha mind a 24 Sérülés jelző felkerül a táblára. Helyeztetek minden maradék Áldozatot vagy MCP jelzőt (akár az épületen belül, akár azon kívül van) a tábla szürke szélén lévő Veszteség mezőre.

Győzelem – A játékosok győznek, ha sikerül 7 Áldozatot megmenteniük. Ha úgy döntötök, ezután is folytathatjátok a játékot, ha szeretnétek tökéletes eredményt elérni 10 Áldozat kimentésével.

Vesztés – A játékosok azonnal vesztenek, ha 4 vagy több Áldozat meghal.

KÉSZEN ÁLLTOK A JÁTÉKRA! Ez itt a Családi szabályok vége.

HALADÓ JÁTÉK

A Haladó játék újabb lehetőségekkel bővíti a játékmenetet. Véletlenszerű előkészülettel, több nehézségi fokozattal, járművekkel, jármű akciókkal, tűzoltó specialistákkal, veszélyes anyagokkal és tűzfészekkel. Ezen kívül a Másodlagos hatások és az MCP jelzők feltöltésének szabályai is kissé megváltoznak.

Feltételezzük, hogy a Családi játékszabályokat már ismeritek. Mivel a Haladó játék néhány kisebb változtatást eszközöl a családi változaton, ha nincs külön említve a változás a Haladó változatnál, a családi szabályok maradnak érvényben.

A szabályváltozásokat sárga háttérrel jelöltük.

HALADÓ JÁTÉK – ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek az asztal közepére a játéktáblát, hogy mindenki könnyen elérje.

2. Minden ajtóhelyre helyezzetek egy Ajtó jelzőt, zárt oldalával felfelé.



3. Válasszatok nehézségi szintet: (az Újonc szint hasonló mint a Családi játék, a Veterán nehéz, a Hősies pedig nagyon nehéz)

- Újonc – 3 Előzetes robbanás, 3 Gyúlékony anyag
- Veterán – 3 Előzetes robbanás, 4 Gyúlékony anyag
- Hősies – 4 Előzetes robbanás, 5 Gyúlékony anyag

A használaton kívüli Gyúlékony anyag jelzőket tegyétek vissza a dobozba.

4. Első robbanás: Dobj a fekete (D8) kockával a célmezők meghatározásához, eszerint: 1= 2= 3= 4= 5= 6= 7= 8= . Tegyétek 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt ide, és végezzétek el a Robbanás szabályait.

5. Második robbanás: Dobjatok mindkét kockával a célmező meghatározásához. Ha már van ott Tűz jelző, dobjatok újra. Tegyétek 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt a mezőre és végezzétek el a Robbanás szabályait.



6. Harmadik robbanás: Fordítsátok meg (ellentétes oldalára) a fekete kockát, a pirossal pedig dobjatok újra a célmező meghatározásához. Ha a célmezőn már van Tűz jelző, dobjatok újra. Tegyétek 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt a mezőre és végezzétek el a Robbanásra vonatkozó szabályokat.

7. Ha Hősies szinten játszatok, dobjatok mindkét kockával a negyedik Robbanás célmezejének meghatározásához. Ha a célmezőn már van Tűz jelző, dobjatok újra. Tegyétek 1 Tűz és 1 Tűzfészek jelzőt ide, és végezzétek el a Robbanás szabályait.

8. Dobjatok a Gyúlékony anyag jelzők lehelyezéséhez. Ha a célmezőn már van Tűz jelző, dobjatok újra. Tegyétek a Gyúlékony anyag jelzőt a célmezőre.



9. Tegyétek vissza a dobozba 2 Áldozat, és 1 Téves cél jelzőt. Ezután már nem lesz rájuk szükség. Fordítsátok le a maradék 10 Áldozat és 5 Téves cél jelzőt úgy, hogy a oldaluk legyen felfelé. Keverjétek meg őket együtt, majd dobjatok háromszor, és a dobott célmezőkre tegyétek le 3 MCP jelzőt, oldalukkal felfelé. Ha a célmezőn már van Tűz jelző, dobjatok újra.

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 maradék Specialisták, Tűzoltók és játékoskártyák visszakerülnek a dobozba.

11. Dobjatok a további Tűzfészek mezők meghatározásához. Ha a célmezőn már van egy Tűzfészek jelző, dobjatok újra. Helyeztetétek a Tűzfészek jelzőt a célmezőre.

- 3 további Tűzfészek jelzőt, ha Veterán vagy Hősies szinten játszatok.
- 2 további Tűzfészek jelzőt, ha 3 Tűzoltóval játszatok.
- 3 további Tűzfészek jelzőt, ha 4 (vagy több) Tűzoltóval játszatok.

Tegyétek 6 (Hősies szintnél 12) Tűzfészek jelzőt a tábla szürke szélén lévő sárga körökre a későbbi felhasználáshoz. A maradék kerüljön vissza a dobozba.

12. A maradék Sérülés jelzőket, MCP jelzőket, Gyógyítás, Akció pont és Fenyegetés jelzőket helyeztetétek a tábla mellé, jól elérhető helyre.



13. Mindenki egy szabadon választott, épületen kívüli mezőre teheti Tűzoltó bábuját.



14. Együtt döntsétek el melyik mezőre kerül a Mentőautó és a Fecskendő kocsi (a maradék a dobozba!)



15. A játékosok közösen eldöntik ki kezd. Ha nem tudnak dönteni, a legfiatalabb lesz a kezdőjátékos.

JÁRMŰVEK

A Haladó játékban egy Fecskendős kocsit és egy Mentőautót is használhatunk. Minden Járművet egy jelző reprezentál, melyet a számára fenntartott, épületen kívüli 4 parkoló mező egyikére helyezhetünk. A járműveket a Tűzoltók vezethetik, de csak a hozzájuk tartozó parkolóhelyre. A Járművek extra akciót biztosítanak a Tűzoltóknak, melyet azok akkor vehetnek igénybe, ha valamelyik Jármű mezőn tartózkodnak. *Mejj: Minden Jármű két mezőt foglal.*

Egy Áldozat kimentése a Családi játékban gyerekjáték. Csak vidd az épületen kívülre, és kész!

A Haladó játékban az Áldozatokat a Mentőautóhoz kell cipelni.

1 Akciók végrehajtása – Jármű akciók

Vezetés – A Fecskendős kocsival, vagy a Mentőautóval az épület körül közlekedhatsz.

A járművezetés költsége: 2 AP/legközelebbi parkolóhely

A Tűzoltók csak akkor vezethetik a Fecskendős kocsit, ha vele azonos mezőn tartózkodnak. Rádiójukat használva a Tűzoltók anélkül is Vezethetik a Mentőautót, hogy egy mezőn lennének vele. A Fecskendős kocsit Vezető Tűzoltó a kocsival együtt lép. A Mentőautót vezetőnek nem kötelező vele együtt lépnie, de megetheti.

A Járművel csak egy bizonyos irányba – az óramutató szerint, vagy ellentétesen – haladhatnak az épület körül. A Járműveknek mindig saját parkolóhelyükről kell indulniuk és egy ugyanilyen megállniuk. Jármű Vezetése az épület túoldalán lévő parkolóhelyéhez két Vezetés akciónak számít (4 AP).

Azok a Tűzoltók, akik már egy jármű parkolóhelyen állnak, mikor a Vezetett jármű odaér, 0 AP költségért **Felkapaszkodhatnak** rá. A Felkapaszkodás opcionális, és egy alkalommal bármennyi Tűzoltó megetheti. A Felkapaszkodás után szabadon eldönthetik, hogy melyik parkoló mezőn hagyják el a Járművet.

Ha egy Mentőautót olyan parkolóhelyre Vezetünk, ahol már egy Áldozat tartózkodik, az Áldozat 0AP költségért megmenthető.

Tűzoltó fecskendő használata – Használjátok a Fecskendős kocsi vízugarát a tűz gyors eloltására.

Fecskendős kocsi vízugarának használata: 4 AP

A Fecskendős kocsi vízugara egy pillanat alatt képes nagyobb tüzek eloltására. A Fecskendőt a tábla egy negyedére irányozhatjuk. A negyedek piros szaggatott vonallal vannak elválasztva egymástól.

A Tűzoltók csak akkor használhatják a vízugarat, ha a Fecskendős kocsival azonos mezőn állnak.





A Fecskendő csak a tábla azon negyedére képes locsolni, mely határos a Fecskendős kocsi aktuális parkolóhelyével.






A Fecskendő csak a tábla azon negyedére képes locsolni, melyen nem tartózkodik Tűzoltó.

Kockadobással dönthetitek el, hogy a vízugár mely célmezőt lövi. Mivel nem minden kockaeredmény utalhat az adott táblanegyed valamely mezőjére, fordítsátok meg (ellenkező oldalára) azt a kockát, amelyik nem a negyednek megfelelő eredményt mutatja.

A vízugár eloltja a célmezőn lévő Tüzet vagy Füstöt, és szétfolyva az összes Szomszédos mezőn lévő Tüzet és Füstöt is. A szétfolyásnak a negyed határain belül kell maradnia. A szétfolyás nincs hatással a Tűzoltókra, MCP-ékre, Áldozatokra és Gyúlékony anyagokra.

Példa fecskendőre

A tábla jobb szélén lévő Tűzoltó a Fecskendős kocsi vízugarával megcélozza a szomszédos táblanegyedben tomboló Tüzet. Dob a kockákkal, az eredmény  mely nincs az adott célnegyeden belül, ezért a -es kockát átfordítja -re. A célmező így .

- 1 A Tűz kialszik a  és  mezőkön. Vegyétek le jelzőiket.
- 2 A szétfolyt víz nem hat a  mezőn lévő MCP jelzőre.
- 3 Nincs további hatás. A falak megakadályozzák a szétfolyást a  és  mezőkre.



SPECIALISTÁK

A Haladó játékban különleges képességű Tűzoldók is használhatók. A játék elején mindenki választ egy specialista kártyát, de akár véletlenszerűen húzhatják is. Minden Specialista egyedi képességekkel rendelkezik, melyek bizonyos szituációkban lehetnek hasznosak – és még jobban elősegítik az együttműködést. Az alábbiakban a játékban előforduló Specialisták különleges képességeit és egyedi akcióit részletezzük:

Felcser

4 AP körönként

Gyógyítás: Újraéleszthet egy Áldozatot 1 AP-ért.

Helyezz egy Gyógyítás jelzőt az Áldozat alá, hogy jelezd megváltozott státuszát.

A Gyógyult Áldozatot bármelyik Tűzoltó vezetheti. A vele való mozgás/vezetés nem kerül AP-ba. Egy Tűzoltó egyszerre csak egy Gyógyult Áldozatot vezethet. Cipelhetnek viszont közben egy másik Áldozatot is, melyért ki kell fizetniük a plusz mozgáspontot (2 AP). Egy Gyógyult Áldozat nem vezethető Tűz mezőre.

A Felcsernek dupla AP-ba kerül Tűz, vagy Füst eloltása.



Haboltós

3 AP és 3 ingyen Oltási AP körönként

Az ingyen Oltási AP-k nem tartalékolhatók.



Veszélyes anyag elhárító

4 AP körönként

Semlegesítés: Eltávolíthat egy Gyúlékony anyag jelzőt mezőjéről és a Kimentési helyre teheti 2 AP-ért.



Általános tűzoltó

5 AP körönként

Nincs speciális képessége vagy akciója.



Kapitány

4 AP és 2 ingyen Parancs AP körönként

A Kapitány saját körében AP pontjaiért parancsot adhat egy másik Tűzoltónak mozgásra, és/vagy egy ajtó kinyitására/zárására. A parancsot kapott Tűzoltó Áldozatot, Gyúlékony anyagot is cipelhet, vagy Gyógyult áldozattal mozoghat. A Kapitánynak annyi parancs pontot kell elköltenie, amennyit a parancsot kapott Tűzoltó normál esetben elköltené erre a lépésre.

Az ingyen Parancs AP-k nem tartalékolhatók.

A Haboltósnak adott parancsra max. 1 AP költhető



Mentési specialista

4 AP és 3 ingyen mozgáspont körönként.

Falbontás: 1 AP

A Mentési specialistának dupla AP-ba kerül Tűz, vagy Füst eloltása.

Az ingyen Mozgás AP-k nem tartalékolhatók.



Képalkotó technikus

4 AP körönként

Felismerés: A táblán bárhol felfordíthatasz egy MCP jelzőt 1 AP-ért.



Tömlőkezelő

4 AP körönként

Fecskendő kezelése: 2 AP

Ha a Fecskendőt kezeli újradobhat egy vagy két kockát. Ha újradobott egyet, dönthet arról, hogy újradobja-e a másikat is, de mindkettővel csak egyet dobhat. Tetszik vagy sem a második dobás marad érvényben.



1 Akciók végrehajtása – Csapattag cseréje

Csapattag cseréje – Bármikor lecsereélhetsz egy Specialistát.

A csere költsége: 2 AP

A játékos lecsereélheti meglévő Specialista kártyáját egy használaton kívülre. A játékos Tűzoltója a teljes körre megkapja annak AP-jét (levonva a Cseréhez szükségét 2 AP-t), és az új Specialista egyéni képességeit. A Tűzoltónak a Fecskendős autó mezőjén kell állnia a csere végrehajtásához. A Csapattag csere a játékos körének első akciója.

2 Tűz terjedése

Gyúlékony anyagok

A Haladó játékban rosszul tárolt **Gyúlékony anyagok** is feltűnhetnek, melyek robbanással fenyegetnek.

Miután kiértékelünk és végrehajtottunk minden Belobbanást, minden Tűz útjába kerülő Gyúlékony anyag robbanást idéz elő a mezőjén. Több robbanás is bekövetkezhet egymás után (több) Gyúlékony anyag miatt. Ha ez történik a játékosok dönthetik el, melyik Robbanás következik be előbb. Távolítsátok el a Gyúlékony anyag jelzőt, majd helyeztetek el ugyanazon a mezőn egy Tűzfészek jelzőt.

A Gyúlékony anyag ugyanazon AP költségért cipelhető ki, mint az Áldozat (2 AP a cipelés, csak egyszerre egyet, nem léphetünk vele Tűz mezőre). A Gyúlékony anyag úgy semlegesíthető, ha az épületen kívülre visszük. A semlegesített Gyúlékony anyag jelzőt eltávolítjuk a játékból és a tábla Kimentési helyére tesszük.

Tűzfészek és Öngyulladás

Az igazi tűzzel annál nehezebb harcolni minél tovább ég – az épületek egyre melegebbek lesznek, az éghető anyagok pedig mind közelebb és közelebb kerülnek gyulladáspontjukhoz. A Haladó játék ezt a hatást imitálja a Tűzfészek és az Öngyulladás szabály bevezetésével.

Ha a Tűzterjedés dobásának célmezője egy Tűzfészek jelzőt tartalmaz **Öngyulladás** következik be. Az Öngyulladás egy újabb Tűzterjedés dobást jelent, jóval gyorsabb terjedést biztosítva ezzel a tűznek. Az egy körben bekövetkező Öngyulladások száma nem korlátozott. Minden esetben egy újabb mezőt kell kidobni, ha a Tűzterjedés dobás célmezőjén Tűzfészek jelző van.

Az Öngyulladás a Tűzfészek számát is növeli, még gyakoribbá téve hasonló események újbóli bekövetkezését. Miután elvégeztünk minden Öngyulladási lépést, tegyük egy új Tűzfészek jelzőt az utoljára dobott mezőre.

Ájulás

Ha a Tűzoltó elájul, helyezük a Mentőautó két aktuális parkolómezőjének egyikére.

Tűzterjedés sorrendje

A Haladó játékban a Tűz terjedésének fázisa több különböző lépésből állhat. A sorrend, ahogy e lépéseket végre kell hajtunk a következő:

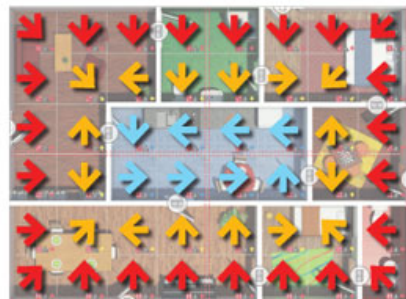
1. Dobjatok egyet, és hajtsátok végre a Tűz terjedését.
2. Hajtsátok végre a Robbanásokat, ha bekövetkeznek.
3. Hajtsátok végre a Belobbanásokat, ha bekövetkeznek.
4. Hajtsátok végre a Gyúlékony anyagok robbanásait, ha bekövetkeznek.
 - Tegyetek egy Tűzfészek jelzőt a Gyúlékony anyag mezőjére, ha robbanás történt.
5. Hajtsátok végre az Öngyulladásokat, ha bekövetkeznek. (Ismételjétek meg a lépéseket az 1. ponttól).
 - Tegyetek egy Tűzfészek jelzőt az Öngyulladás terjedésének utolsó célmezőjére.
6. Hajtsátok végre az Ájulásokat, valamint az MCP-ék vagy Áldozatok elvesztését.

3 MCP jelzők feltöltése

A Haladó játékban csak oda helyezhető MCP jelző, ahol nincs Fenyegetés jelző (Tűz, vagy Füst), Tűzoltó, vagy egy másik MCP.

Ha az MCP feltöltés célmezője ilyen használjátok a mellékelt ábrát az MCP jelző másik mezőre tolásához. A célmezőn indulva és a nyilakkal jelzett irányba haladva tologassátok addig a letett MCP-t, amíg egy üres mezőre nem érkezik. A nyilakat a tábla mezőinek saráiban is megtaláljátok referenciaként.

Ha nem találtok így üres mezőt, dobjatok újra. **Most már készen álltok a játékra!**



KÉSZÍTŐK

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.

Magyar fordítás: Acetate 2012.