

Áttekintés

Tűzoltó csapatársakként  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 Kondíció Pontokba (KP) kerül:

MOZGÁS szomszédos mezőre

A kör nem fejezhető be Tüzes mezőn!

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

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 értékük kell menni). Ekkor az Áldozatok megmenekülnek! Tegyétek az MCP-eket a kimentési helyre

Gyúlékony anyagok SEMLEGESÍTÉSE

Vigyétek a házán kívülre.



Mentőautó



Mentőparkoló

füst vagy tűz OLTÁS

Aktuális vagy szomszédos mezőn

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



Tűz



Füst

Hány Kondíció Pont tartalékolható körönként?

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

ajtó NYITÁSA / ZÁRÁSA

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

- Ajtó nyitása 1 KP
- Ajtó zárása 1 KP



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 KP
- Fal ledöntés (helyezd el a 2. Sérülés jelzőt) 2 KP



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 4 KP

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

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 KP

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



Tűzoltóparkoló

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 dobunk.

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
... nyitott 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 célmezőn 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 véget ér!

3. Mentési Célpont jelölők feltöltése (MCP-k)

Győzd 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 KP-ért lecserélheti szerep kártyáját, a kör elején. Megtarthatja az addig gyűjtött Akció jelölőit. Azonnal használhatja is az új Specialistát, de le kell vonnia az elköltött 2 KP-t.



Akciók átmentése

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

A szabadon felhasználható KP-k nem tartalékolhatóak!



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