

FLASH POINT: FIRE RESCUE



# URBAN STRUCTURES

LOBBANÁSPONT: LÁNGLOVAGOK

VÁROSI ÉPÜLETEK

fordította: БООМ (2016)



## EXPANSION PACK

THIS IS NOT A STAND ALONE GAME.

JÁTÉKKIEGÉSZÍTŐ • önmagában nem játszható!

CE



Tartalma:  
kétoldalas játéktábla ♦ további játéktartozékok ♦ kibővített szabályok

# URBAN STRUCTURES

Az **Urban Structures** a **Flash Point: Fire Rescue** társasjáték kiegészítője. A dobozban találsz egy új kétoldalas játéktáblát, amely egy-egy városi épületet ábrázol, egy új tűzoltó specialistát, valamint ezt a szabálykönyvet (amit épp a kezeden 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.

## SPECIALISTA - STATIKUS MÉRNÖK

### Statikus mérnök

4 AP körönként

#### Tisztítás (tűzfészek eltávolítása): 1 AP

Tegyél vissza egy tűzfészek jelzőt a statikus mérnök mezőjébe a játéktábla szélén lévő kis sárga körök egyikére! A tűzfészek jelző majd a tűz terjedése fázisban újból visszakerülhet a játéktáblára.

#### Javítás: 2 AP

Tegyél vissza egy sérülésjelzőt a statikus mérnök mezője melletti sérült, de még meg nem semmisült falról a közös készletbe! A sérülésjelző később újból visszakerülhet a játéktáblára.

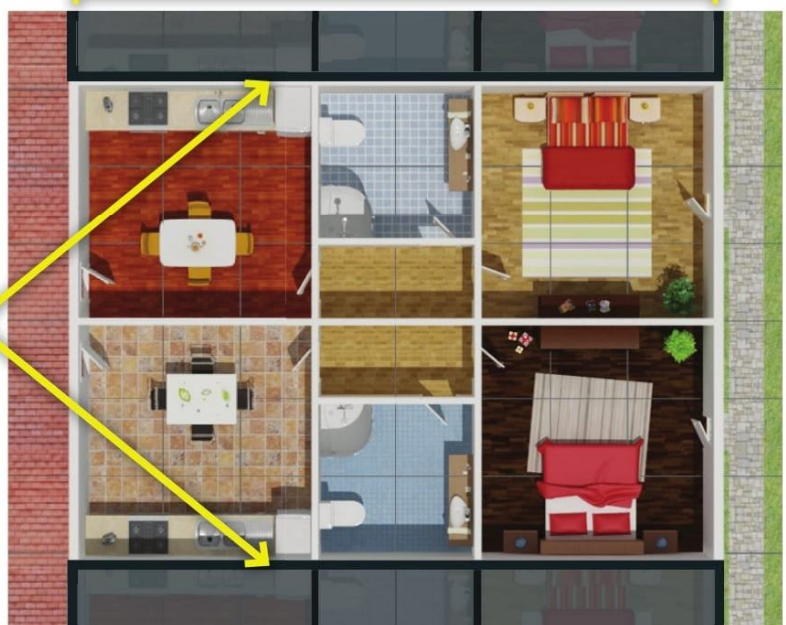
A statikus mérnök csak úgy végezheti el a fenti két akciót bármelyikét, ha az aktuális mezőjén és egyik szomszédos mezőn sincs tűzjelző. A statikus mérnök nem tud sem tüzet oltani, sem füstjelzőket eltávolítani.



## IKERHÁZ JÁTÉKTÁBLA

A sorház játéktábla egy ikerlakást ábrázol. A tábla egyediségét annak korlátozott megközelíthetősége és a két lakásban dolgozó tűzoltók közötti koordináció kihívásai jelentik.

A tűzoltók nem mozoghatnak ezeken a mezőkön!



#### A játéktábla egyedi szabályai:

Az ikerlakásokat hasonló lakások határolják a tábla két (alsó és felső) szélét.

A tűzoltók nem tudnak a szürkével megjelölt mezőkön mozogni.

A fekete vastag vonalakkal jelölt határoló falakat normál falként kell kezelni, ugyanúgy kerülhetnek rájuk sérülésjelzők, de a tűzoltók akkor sem tudnak rajtuk átmozogni, ha már teljesen megsemmisültek.

A járművek az épület egyik oldaláról a másikra 4 AP-ért vezethetők át.

A tűzoltók nem mozoghatnak ezeken a mezőkön!

# TORONYHÁZ JÁTÉKTÁBLA

A toronyház tábla egy belvárosi irodaház egyik emeletét ábrázolja, számtalan egyedi jellemzővel és kihívással. Az épülethez csak a tűzvédelmi liftek és/vagy a fecskendős kocsik létrájának használatával lehet hozzáférni. A speciális szabályok az alábbiak.

A lift egy különleges eleme ennek a játéktáblának. A lift az iroda előcsarnokából, az ajtó bezárásával a földszintre „ereszkedik”. A lift az ajtó kinyitásával „felmegy” arra az emeletre, ahol a tűz tombol. Tehát a lift ajtajának nyitásával, vagy zárásával lehet „mozogni” a két emelet között.

Megjegyzés: a lifttel való menekülés azóta is vita tárgyát képezi. A legtöbb lift automatikusan leáll, ha az épületben valahol tűz üt ki. Sok lift azonban el van látva tűzvédelmi funkcióval is, aminek segítségével a tűzoltók manuálisan működtethetik a szerkezetet, hogy az emeletek között közlekedni tudjanak. Tűzbiztos liftek kerülnek kivitelezésre sorban a világon, például a Las Vegas-i Stratosphere Hotelben is. Ezek a liftek fejlett anyagok és technológiák felhasználásával készültek és alkalmasak a veszélyben lévő nagyon magas épületekből való gyors menekülésre. És bár a technológia egyre tovább fejlődik, azért fogadd meg a régi jó tanácsot: soha nem használd a liftet tűz esetén!

## Vékony falak:

Ezek a vékony szerkezetű, kékkel jelölt falak már egyetlen sérülés hatására is megsemmisülnek.



## Megerősített falak:

Az ilyen speciális, megerősített falak nem tudnak sérülni, sem megsemmisülni. Soha ne tegyél sérülésjelzőket ezekre a falakra!

## Lift mezők

## TORONYHÁZ JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

**A kezdeti robbanások elhelyezése:** az első robbanás minden esetben a 2. oszlop (2) valamelyik mezőjére kerüljön. Dobj a piros kockával, hogy meghatározd a pontos mezőt! A második robbanás minden esetben a 7. oszlop (7) valamelyik mezőjére kerüljön. Fordítsd át a kidobott piros kockát a másik oldalára, és erre a mezőre tedd le a robbanásjelzőt! A harmadik robbanás minden esetben az 5. sor (5) valamelyik mezőjére kerüljön. Dobj a fekete kockával, hogy meghatározd a pontos mezőt! Hősies módban a negyedik robbanás az 1. sor (1) valamelyik mezőjére kerül. Dobj a fekete kockával, hogy meghatározd a pontos mezőt!

Gyúlékony anyagot, MCP jelzőt, illetve tűzfészket nem lehet elhelyezni a két lift mezején. Ha ezen két mezejőre jön ki, dobj újra!

Minden játékos tegye le a saját tűzoltóját egy külső mezőre, VAGY az egyik lift mezejére!

## 1 A TORONYHÁZ SPECIÁLIS AKCIÓI

**Mozgás a létrán:** 2 AP, 4 AP ha egy áldozatot, vagy egy gyúlékony anyagot cipelsz

Ahhoz, hogy egy tűzoltó használni tudja a létrát, a fecskendős kocsinak az épület ugyanazon oldalán kell tartózkodnia. A létrára való mozgás csak egy megsemmisült falrészen keresztül lehetséges. Amikor a tűzoltó lemászik a létrán (az épület belsejéből a külső térbe), akkor a fecskendős kocsi mezejére kerül. Egy tűzoltó csak a fecskendős kocsi mezejéről tud felmászni a létrán (a külső térből az épület belsejébe). A tűzoltó a létrán felmászva csak abba a belső mezejébe tud bemozogni (ha az ott lévő fal már megsemmisült), ami közvetlenül szomszédos a fecskendős kocsi mezejével.

**Mozgás az előcsarnok és az épület kijárata között:** 2 AP

A tűzoltó mozoghat az iroda előcsarnokából (bezárt ajtajú lift mezejő) bármelyik fecskendős kocsi parkoló helyére, illetve bármelyik fecskendős kocsi parkoló helyéről az iroda előcsarnokába (a bezárt ajtajú lifthez). Magának a fecskendős kocsinak nem kell a parkoló helyen lennie ezen speciális akció végrehajtásakor.

**A lift ajtajának nyitása / zárás:** 2 AP (ez magában foglalja azt az időt, amíg a lift a földszint és a lángható emelet között „mozog”)

Egy áldozat azonnal megmenekül, ha sikerül őt a létrán a fecskendős kocsihoz levinni, vagy ha sikerül őt bejuttatni egy lifthez, és annak az ajtaját bezárni. Az áldozattal nem kell már „leliftezni” az épület földszintjére ahhoz, hogy megmeneküljön.

## 2 TORONYHÁZ - A TŰZ TERJEDÉSE

Nem lehet a liftek mezőire füstjelzőt elhelyezni a tűz terjedése fázis során. Dobd újra a kockákat, ha egy lift mezője jönne ki!

Ha a lift ajtaja megsemmisül egy robbanás következtében, akkor az a lift inntentól kezdve már nem fog működni a játék végéig. Tegyel 2 tűzjelzőt a liftbe, jelezve, hogy ez a lift megsemmisült! Ezt a 2 tűzjelzőt nem lehet eloltani. Bármelyik tűzoltó figura, aki éppen a liften tartózkodott annak megsemmisülésekor, visszakerül az egyik fecskendő kocsik aktuális parkolóhelyére. Ez tulajdonképpen nem ájulás, de a hatása hasonló hozzá.

Az elájult tűzoltók a fecskendő kocsik aktuális parkolóhelyére kerülnek (a 2 mező egyikére).

## 3 TORONYHÁZ - AZ MCP JELZŐK FELTÖLTÉSE

Nem kerülhetnek a liftek mezőire MCP jelzők ezen fázis során. Dobd újra a kockákat, ha egy lift mezője jönne ki!

## FORGATÓKÖNYVEK

Az alábbi forgatókönyvek a **Flash Point: Fire Rescue** társasjáték szabályváltozatai. A játék játszható egy, vagy akár egyszerre több forgatókönyvvel együtt is. A legtöbb forgatókönyv bármelyik táblán használható, és a haladó szabályokat alkalmazza.

Használd a fantáziádat és találd ki újabb forgatókönyveket!

**Önkéntes tűzoltók:** az önkéntes tűzoltók gyorsan tudnak reagálni, de csak korlátozott személyzet áll a rendelkezésükre.

- Kezdeti előkészületek: mindenki véletlenszerűen húzzon magának egy specialista kártyát!
- A csapattag cseréje akció nem áll rendelkezésre a játék során.

**Ismeretlen veszélyforrások:** soha nem tudhatod, mi rejlik egy „?” szimbólumos jelző másik oldalán!

- Kezdeti előkészületek: a játékot gyúlékony anyag jelölők elhelyezése nélkül kezditek.
- Téves célpont: amikor egy téves célpontot fedsz fel az MCP jelző megfordításakor, tegyel egy gyúlékony anyag jelzőt arra a mezőre! Ha a téves célpont a tűz terjedése fázisban kerül felfedésre, az adott mezőn egy robbanás történik.

**Nyomozás a gyújtogató után:** ez a tűz nem baleset volt, így bizonyítékokat is gyűjtenetek kell a játék során!

- Kezdeti előkészületek: tegyel 6 gyúlékony anyag jelzőt a táblára!
- Bizonyítékok: a játékosoknak a győzelemhez 7 (vagy több) áldozatot kell megmenteniük, ráadásul 3 (vagy több) gyúlékony anyagot is biztonságba kell helyezniük bizonyítékként.

**Murphy törvénye:** egy széthasadt fecskendő hátráltatja az oltási munkálatokat.

- A tűzoltó fecskendő akció nem áll rendelkezésre a játék során.

**Eredeti hősök:** úgy gondold, hogy már a hősies nehézség sem kihívás? Próbáld ki a játékot abban a formában, ahogyan azt a játék tervezői először kigondolták.

- Kezdeti előkészületek: helyezd el a tűzfészeket a tapasztalt játék szabályai szerint, majd tegyel újabb 3 tűzfészeket a táblára! Tedd az összes többi tűzfészek jelzőt a tábla szélére (sárga körök), amik később felhasználásra kerülhetnek.

**A barátod elájult:** ha egy tűzoltó elájul, a többi tűzoltónak kell őt visszacipelnie a mentőautóig.

- Ha egy tűzoltó elájul, fektesd a figuráját az oldalára a mezőjén! Ettől kezdve úgy fog működni, mint egy áldozat azzal a kivétellel, hogy egy mezőn tartózkodhat egy tűzjelzővel.
- A leütött tűzoltó játékos a kihagyja a saját körét, csak a tűz terjedése és a MCP jelzők feltöltése fázisokat kell végrehajtani. Nem szólhat bele a játékba, amíg a társai vissza nem cipelik az egyik mentőautó parkoló mezőig (családi szabályok), illetve magához a mentőautóhoz (haladó szabályok).
- A felcser kezelni tudja a leütött tűzoltót, ha egy mezőn tartózkodik vele, és nincs tűz azon a mezőn.

**Turbótűz:** nem lehet a tűz terjedés dobást újradobni.

- Ha a tűz terjedése fázisban a dobásod egy tűzfészek jelző mezőjére mutat, akkor tegyel oda egy tűzjelzőt a füstjelző helyett!

**Övd meg az épületet:** egy elhagyott épület esetén utasítsd a bajtársaidat védelmi feladatokra!

- Kezdeti előkészületek: ne helyezz el MCP és gyúlékony anyag jelzőket, viszont tegyel 18 (hősies módban 24) tűzfészek jelzőt a táblára (több dobozból összeszedhetsz ennyi jelzőt)!
- Az öngyulladásokat old meg a normál szabályok szerint, de ne tegyel le további tűzfészek jelzőt!
- Egy eltávolított tűzfészek nem tér vissza a játékba többet.
- A játékosok győznek, ha az összes tűzfészeket el tudják távolítani. A játékosok veszítenek, ha az épület összedől, vagy ha egy tűzoltó elájul.