

FLASH POINT: FIRE RESCUE



DANGEROUS WATERS

LOBBANÁSPONT:
TŰZBŐL MENTÉS
VESZÉLYES
VIZEKEN

fordította: Беоуу (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:

2 db kétoldalas játéktábla ♦ további játéktartozékok ♦ kibővített szabályok

DANGEROUS WATERS

A **Dangerous Waters** a **Flash Point: Fire Rescue** társasjáték kiegészítője. A dobozban találsz két új kétoldalas fél-játéktáblát, mindegyiken egy-egy vízi jármű felével. Az A1 és A2 táblákat összetéve egy teherhajón játszhattok, az alapjátékban megszokott játéktábla mérettel (8×10 mező). A B1 és B2 tábla-feleket pedig „hosszában” összeillesztve egy tengeralattjáró lesz a helyszín (3×16 mező). Mindkét vízi járműn találhattok olyan speciális berendezéseket, melyeket meg kell óvnotok majd a játék megnyerése érdekében.

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



8 hibajelző



4 tűzálló ajtó jelző

A TEHERHAJÓ

Tűzoltók kezdő mezői:

A tűzoltóknak ezeken a narancssárga keretes szimbólumokkal megjelölt mezőkön kell kezdeniük. A csapattag cseréje akciót is csak ezeken a mezőkön lehet végrehajtani. Az újult tűzoltók a hozzájuk legközelebbi ilyen mezőre kerülnek vissza.

Válaszfalak:

Nem tudnak megsérülni, vagy megsemmisülni, de vezetik a hőt.

Speciális berendezés:

A teherhajó dízelmotorja olyan, akár egy hosszú fal. A dízelmotor sérülhet egy robbanásakor, vagy láncreakció esetén és blokkolja a szomszédos mezőket. Ha a dízelmotor 4 sérülést szenved el, a játék azonnal vereséggel ér véget! A dízelmotorra tett sérülésjelzők beleszámítanak a játék végi állapotba még akkor is, ha amúgy nem semmisült meg.

Mentési helyek:

Az áldozatokat ezekre a mezőkre kell kijuttatni, hogy megmeneküljenek; a gyúlékony anyagot szintén ezekre a mezőkre kell kicipelni a hatástalanításukhoz.

Hajótest (fekete sraffozású szürke vonal): ezek a falak korlátlan mennyiségű sérülést tudnak elszenvedni anélkül, hogy megsemmisülnének.

Karbantartó járat:

Ez a 4 mező csak a két végén lévő karbantartó létráról érhető el. A mozgási költség megduplázódik, amikor egy tűzoltó belép, vagy elhagyja a karbantartó járatot. Bármilyen más szempontból kezeld a karbantartó járat mezőit normál mezőként! Például egy tűzoltó a 2/2 mezőről a 2/3 mezőre mozoghat, de a 2/3 mezőről nem mozoghat a 1/3 mezőre! Egy 2/6 mezőn bekövetkező robbanás a megszokott módon a 2/5, 1/6, 2/7 és 3/6 mezőkre fog szétterjedni. Egy tűzoltó az 1/4 mezőn állva el tudja oltani a 2/4 mezőn lévő tüzet, és viszont.



TŰZÁLLÓ AJTÓK

Ezeket az erős ajtókat úgy tervezték meg és úgy építették ki, hogy ellenálljanak a tűz terjedésének, de néha meghibásodhatnak. A tűzálló ajtókat a játéktáblán zöld színnel jelöltük meg és külön jelzőket is adtunk hozzájuk. A tűzálló ajtók normál ajtóként működnek, az alábbi eltérésekkel:

Ha a tűz terjedése fázisban egy **zárt** tűzálló ajtó megsemmisülne egy robbanás következtében, akkor az nem következik be automatikusan. Ehelyett dobj egyet a piros kockával és kövesd az alábbiakat:

- 1-3** A tűzálló ajtó blokkolja a robbanást. Nem kell eltávolítani a tűzálló ajtó jelzőt az ajtónyílásból, és ebbe az irányba semmilyen további hatása nincs a robbanásnak. A többi irányba old meg a robbanást a szokott módon!
- 4-6** A tűzálló ajtó blokkolja a robbanást, de sérül és meghibásodik. Tegyé! egy hibajelzőt az ajtóra! Nem kell eltávolítani a tűzálló ajtó jelzőt az ajtónyílásból, és ebbe az irányba semmilyen további hatása nincs a robbanásnak. A többi irányba old meg a robbanást a szokott módon!

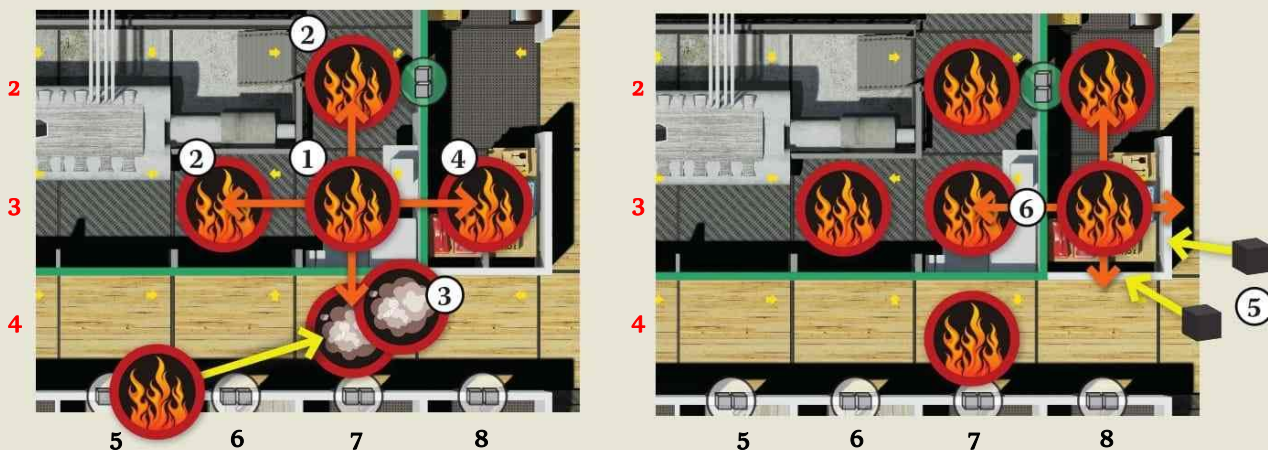
Ha egy tűzálló ajtó már meghibásodott, és egy további robbanás éri az ajtót, tegyé! egy újabb hibajelzőt az ajtóra!

Egy meghibásodott tűzálló ajtót nem lehet kinyitni! Egy hibajelző eltávolításához a tűzoltónak egy bontás akciót kell végrehajtania. Ha több hibajelző is található már az ajtón, akkor ennyivel több bontás akciót kell végrehajtani az ajtó elakadásának megszüntetéséhez. Az ajtó megsemmisül az elakadása megszüntetésére irányuló bontás akció következtében, így miután sikeresen eltávolítottál minden hibajelzőt az ajtóról, távolítsd el magát az ajtó jelzőjét is!

VÁLASZFALAK

A teherhajó válaszfalai nem sérülnek, azonban képesek a hőt átvezetni az egyik oldalukról a másikra. Ha egy robbanás sérülésjelzőt tenne a válaszfalra, ne tegyé! rá sérülésjelzőt, ehelyett tegyé! a fal túlsó oldalára egy füstjelzőt! Amikor a füstjelzőt elhelyezed a fal túloldalán, ugyanúgy kell eljárnod, mint általában a tűz terjedésénél - ha a füstjelző egy már meglévő füstjelzőre kerül, akkor cseréld azt ki egy tűzjelzőre (füst + füst = tűz), ha a füstjelző egy már meglévő tűzjelzőre kerül, akkor robbanás következik be (tűz + füst = robbanás). Ha egy robbanás több válaszfalat is érint, te határozod meg a sorrendet, hogy mely irányokat akard előbb megoldani. Ha a hő átvezetése egy újabb robbanást okoz, ennek a hatása már nem hat vissza a válaszfal irányába (azaz „visszafelé” már nem fog a válaszfal hőt vezetni).

Példa egy válaszfal melletti robbanásra:



1. A tűz terjedése fázisban egy robbanás történik a **3/7** mezzőn.
2. A robbanás normál módon tüzet okoz (egy-egy tűzjelzőt kell elhelyezned) a **2/7** és a **3/6** mezzőkön.
3. A hő átvezetés miatt egy füstjelzőt kell elhelyezned a **4/7** mezzőn. Mivel itt már volt korábbról egy füstjelző, így a két füstből tűz keletkezik. Cseréld le a már itt lévő füstjelzőt egy tűzjelzőre!
4. A hő átvezetés miatt egy füstjelzőt kell elhelyezned a **3/8** mezzőn is. Mivel itt már volt korábbról egy tűzjelző, egy újabb robbanás keletkezik (tűz + füst = robbanás).
5. Az újabb robbanás következtében tegyé! egy tűzjelzőt a **2/8** mezzőre, és egy-egy sérülésjelzőt a két szomszédos (normál) falra!
6. A válaszfal irányába a hő átvezetés „visszafelé” már nem történik meg, így ezt az irányt most hagyd figyelmen kívül!

A TENGERALATTJÁRÓ

Tűzoltók kezdő mezője:

A tűzoltóknak ezen a narancssárga keretes szimbólummal megjelölt mezőn kell kezdeniük. A csapattag cseréje akciót is csak ezen a mezőn lehet végrehajtani. Az ájult tűzoltó is erre a mezőre kerül vissza. Ha a kezdő mezőn tűz keletkezik, az ájult tűzoltó addig nem térhet vissza a játékba, amíg a mezőn lévő tüzet el nem oltják.

Mentési helyek:

Az áldozatokat ezekre a mezőkre kell eljuttatni, hogy megmeneküljenek, de nem kell a jelzőjüket eltávolítani a játékból. Ezekre a mezőkre nem kerülhet MCP jelző, és elveszhetnek, ha tűzjelző kerül rájuk a tűz terjedése fázisban. A gyúlékony anyag ezekre a mezőkre való eljuttatása NEM hatástalanítja azt!



Speciális berendezések:

A tengeralattjárón 3 fontos berendezés is található. A dízelmotor (2/3, 2/4 és 2/5 mezők), a navigációs asztal (6/2) és a vezérlőpult (4/3). Ha ezen berendezések bármelyike megsemmisül, a játék azonnal vereséggel ér véget. Lásd alább!

Válaszfalak:

A válaszfalak nem sérülnek, nem tudnak megsemmisülni, de képesek a már megismert módon átvezetni a túloldalukra a hőt.

Hajótest (fekete sraffozású szürke vonal): ezek a falak korlátlan mennyiségű sérülést tudnak elszenvedni anélkül, hogy megsemmisülnének.

A tengeralattjáróra ugyanaz vonatkozik a tűzálló ajtók és a válaszfalak esetében, mint a teherhajóra, az alábbi eltéréssel: a 4/4 és 4/3 mezők közötti hővezetés során ne tegyél a 4/3 mezőre füstjelzőt, ehelyett az itt lévő speciális berendezésre tegyél 1 sérülésjelzőt!

SPECIÁLIS BERENDEZÉSEK

A speciális berendezések mezőit kezelj úgy, mintha azok egy-egy különösen vastag falak lennének, amely károsodhat, blokkolja a szomszédságot és megakadályozza a mozgást (sem a speciális berendezés mezőjére nem lehet mozogni, sem onnan kifelé). Mivel a speciális berendezések sérülhetnek, ezért nem lehet a mezőjükön sem füst, sem tűzjelzőt elhelyezni. Ha egy speciális berendezésre annyi sérülésjelző kerül, mint amennyi a mezőjükre nyomtatott határ, a berendezés megsemmisül és ezzel a játék azonnal vereséggel ér véget. A speciális berendezéseken lévő sérülés jelzők beszámítanak a játék végi állapotba, még ha maguk a berendezések nem is semmisültek meg.

A játék előkészítése során:

- Dobj újra minden dobást, ami egy speciális berendezés mezőjén helyezne el egy MCP jelzőt, egy gyúlékony anyag jelzőt, vagy egy tűzfészket!

A tűz terjedése fázis során:

- Ha a tűz terjedése dobás során a speciális berendezés érvénytelen mezőjét kapnád, akkor a mezőkön lévő kis nyilak irányába „léptesd tovább” a lehetséges célmezőt, majd old meg a tűz terjedését a normál szabályok szerint!
- Kezelj egy speciális berendezést úgy, mint egy fal - tegyél egy sérülésjelzőt rá egy tűzjelző helyett, amikor egy robbanás miatt minden irányba egy-egy tűzjelzőt kellene elhelyezned!
- Minden speciális berendezés mezőjén szerepel az a maximális sérülés mennyiség szimbóluma, amit elérve a berendezés már megsemmisül (pl. a tengeralattjáró dízelmotorjánál 4, a navigációs asztal és a vezérlőpult esetében 3-3). Ha egy speciális berendezés megsemmisül (a jelzett számú sérülésjelző, vagy több kerül rá), a játék azonnal vereséggel ér véget.

Az MCP jelzők feltöltése fázisban:

- Ha a dobás egy speciális berendezés mezőjén helyezne el egy új MCP jelzőt, akkor azt a kis nyilak irányába „léptesd tovább”!