

EXTREME DANGER

Az Extreme Danger a Flash Point: Fire Rescue kiegészítője, amely 2 új játéktáblát tartalmaz. A nagyméretű tábla első történetének helyszíne egy javítóműhely, míg a második kaland egy laboratóriumban játszódik. A kisebb táblának 2 oldala van: egy tetőtér és egy pince oldal. Ez a kisebb tábla hozzáadható ezen kiegészítő nagyméretű táblájához, valamint a 2nd Story című kiegészítő nagy játéktábláihoz is (az alapjátékhoz nem). A kiegészítőben az alapjáték és az Urban Structure kiegészítő Strukturális mérnökének összesen 9 műanyag figurája is megtalálható, valamint új jelzők és jelen szabály, amely részletesen leírja, hogyan is használd a kiegészítőben talált új elemeket.

A kiegészítő nem játszható a Flash Point: Fire Rescue alapjáték nélkül!

Jelen szabályok az alapjáték szabályait egészítik ki. Esetleges ellentmondások esetében a jelen szabályok felülírják az alapjátékban foglaltakat.

JÁTÉKTÁBLA

A kiegészítőben 2 új épületet találsz. A laboratórium két szinten játszódó történet, amelyet a kisebb táblával (tetőtér vagy pince) 3 szintre tudsz bővíteni. A javítóműhely egy szinten játszódik és ez is kibővíthető a kisebb táblával. Az épületek második vagy harmadik szintjére, vagy a pincébe a belső lépcsőkön keresztül vagy hordozható létrák segítségével tudsz eljutni. Lépcsőket találsz a játéktáblán vagy külön lépcső jelző segítségével tudod jelölni a helyét, amikor a tetőtér/pince táblával játszol.

Megjegyzés: áldozatok, gyúlékony anyagok, stb. nem dobhatóak ki az épület második vagy harmadik szintjéről.

Megjegyzés: a pince falán keresztül nem tudsz kintről bejutni az épületbe

Ablakok (átlósan vonalazva):

ablakot tartalmazó falrész már egy sérülés jelzőtől leomlottnak minősül. Az ablak 1 AP-ért nyitható (mozgás akció). 2 mező között lévő nyitott ablak miatt azon mezők szomszédos mezőknek minősülnek.

Tűzgátló ajtó (zöld):

Belső lépcső:

szomszédos mezőnek minősül a másik tábla lépcsőt tartalmazó mezőjével.

Vékony fal (kék):

A vékony fal már egy sérülés jelzőtől leomlottnak minősül.



JELZŐK



8 beragadás jelző



4 ajtó jelző



4 tűzgátló ajtó jelző



12 károsodott padló jelző



23 nyitott ablak jelző



Hordozható létra

4 felső rész
4 alsó rész



1 nagy méretű veszélyes objektum jelző (2 oldalas: autó / robbanékony objektum)



1 kis méretű veszélyes objektum jelző (2 oldalas: robbanékony objektum / vegyszertároló)



2 belső lépcső jelző



5 kémiai szennyezés jelző



JAVÍTÓMŰHELY

A játéktábla új elemei:

- ablakok
- tűzgátló ajtók
- választható robbanékony tárgyak

ABLAKOK

Az ablakok az épületek olyan új elemei, amelyek lehetővé teszik az épületbe történő bejutást a falak megrongálása nélkül. Az ablakok az ajtókhöz hasonló elven használhatóak, a tűzoltók 1 AP-ért nyitják, illetve zárják őket. Az ablakok – ellentétben az ajtókkal – a fallal együtt olyan egységes részt képeznek, amelyek robbanás hatására 1 sérülés jelzőtől már leomlottnak minősülnek, még akkor is, ha az adott ablak nyitva van.

A játék kezdetén minden ablak zárt állapotban van.

Ablak nyitása / zárása (mozgás akció): 1 AP

A tűzoltó 1 AP-ért nyitni vagy zárni képes a tartózkodási helyén lévő ablakot. Az adott falszakaszra tegyél 1 nyitott ablak jelzőt, amikor az ablak kinyitásra kerül, majd vedd le a jelzőt onnan, amikor azt bezárják.

TŰZGÁTLÓ AJTÓK

A tűzgátló ajtók olyan nehéz szerkezetű ajtók, amelynek célja az épületen belül terjedő tűz megállítása, bár kialakításuk miatt hajlamosak a megszorulásra. A tűzgátló ajtók zöld színnel kerültek megjelölésre a játéktáblán és külön jelzővel is rendelkeznek. A tűzgátló ajtók a hagyományos ajtókéhoz hasonló elven működnek az alábbi kivételekkel:

A tűz terjedése fázis alatt azoknál a zárt tűzgátló ajtóknál, amelyek egy robbanás hatására megsemmisülnének dobni kell a 6-oldalú kockával, majd a dobott eredmények megfelelően eljárási az alábbiak szerint:

1-3: a zárt tűzgátló ajtó blokkolta a robbanást, az ajtó jelző marad a helyén és a robbanás abban az irányban nem terjed tovább. A robbanás hatásait a többi irányban az alapszabályok szerint végre kell hajtani.

4-6: a zárt tűzgátló ajtó blokkolta a robbanást, azonban a robbanásban károsodott és beragadt. Az ajtóra helyeztetek egy beragadás jelzőt. Az ajtó jelző marad a helyén és a robbanás abban az irányban nem terjed tovább. A robbanás hatásait a többi irányban az alapszabályok szerint végre kell hajtani.

Ha a tűzgátló ajtón található már beragadás jelző, minden további robbanásánál rákerül még egy további beragadás jelző. A beragadás jelzővel rendelkező tűzgátló ajtók nem nyithatóak. A jelzők eltávolításához a tűzoltóknak bontás akciót kell használniuk. Egy beragadás jelző eltávolításához 1 bontás akció szükséges, tehát több jelzőt csak több akcióval tudsz eltávolítani. A jelzők eltávolítása során a tűzgátló ajtó megsemmisül, így a tűzgátló ajtó jelzőt a beragadás jelzők eltávolítása után le kell venni a tábláról.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEK SORÁN

Családi játék: kövesd az alapszabályban leírtakat az alábbi változtatásokkal:

1. Dobj a kockákkal 3 robbanást és hajtsd végre annak hatásait, de ne tegyél le egyetlen sérülés jelzőt sem a táblára.
2. Dobj háromszor és helyezz le 3 Mentési Célpontot (MCP) a táblára.

ROBBANÉKONY OBJEKTUM (VÁLASZTHATÓ)

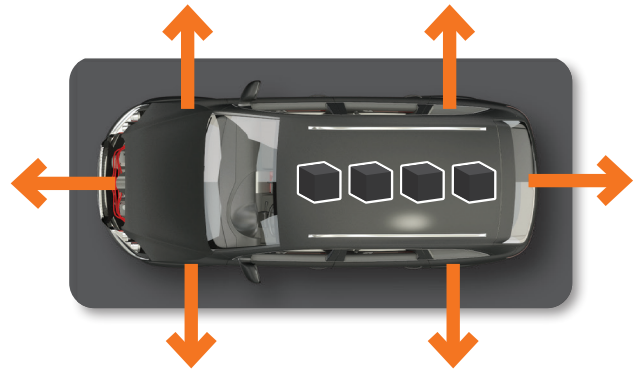
A tartozékok között található autó egy opcionálisan használható kiegészítője a játéknak, jelképezve a műhelyben található robbanékony tárgyat. Ez egy nagyobb falszakaszhoz hasonlóan működik a játék folyamán, ilyen formában sérülés jelzőket kap, blokkolja a szomszédos mezőket és akadályozza a tűzoltók mozgását (nem lehet sem az autó jelzőre lépni, sem átlépni rajta). Mivel az autó kaphat sérülés jelzőket, nem kerülhet rá sem füst, sem tűz fenyegetést jelző korong. Amint az autóra annyi sérülés jelző kerül, mint amennyi az autó jelzőn található, egy speciális robbanást kell végrehajtani. A robbanás után a rajta lévő jelzők nem kerülnek vissza a játékba, tovább csökkentve a letehető sérülés jelzők számát.

Az előkészítés alatt:

- rakd le az objektumot a javítóműhely területére, ahol az 2 mezőt foglal el;
- a kezdeti robbanások, Mentési Célpontok (MCP), gyúlékony anyagok vagy tűzfészek helyének meghatározásakor újra kell doni azokat, ha olyan mezőre kerülnének, amit az objektum elfoglal.

A tűz terjedése során:

- ha a dobott célmezőt az objektum elfoglalja, akkor a táblán lévő nyilaknak megfelelően találjátok meg a tűz terjedése hatás végrehajtásához szükséges első érvényes mezőt,
- az objektum a tűz terjedése során a falhoz hasonló elven működik: ha robbanás hatására az objektumra tűz jelző kerülne, helyette tegyetek rá egy sérülés jelzőt,
- minden veszélyes objektum jelzón megtalálható, hogy mennyi maximális sérülés képest az adott tárgy elviselni. Amikor az objektumra felkerül az utolsó sérülés jelző, az felrobban,
- felrobbanása esetén az objektumot vedd le a tábláról és az általa elfoglalt mindkét mezőre tegyél 1-1 tűz jelzőt és 1-1 tűzfészek jelzőt, valamint a rajta lévő sérülés jelzők nem kerülnek vissza a játékba, tovább csökkentve a letehető sérülés jelzők számát. Végül a nyilaknak megfelelően (lásd oldalt) 6 irányban hajtsd végre a robbanás további hatásait. Példa: a tűz terjedése fázisban egy robbanás hatására az autóra rákerül a 4. sérülés jelző. Hajtsd végre a tűz terjedése fázis többi hatásait, majd hajtsd végre az objektum felrobbanása által okozott hatásokat.



Mentési Célpontok (MCP) feltöltése:

- ha a dobás olyan célmezőre mutat, amelyet az objektum elfoglal, akkor a táblán lévő nyilaknak megfelelően elmozgatva az első lehetséges célmezőre helyezd le az MCP jelzőt.



LABORATÓRIUM

A játéktábla új elemei:

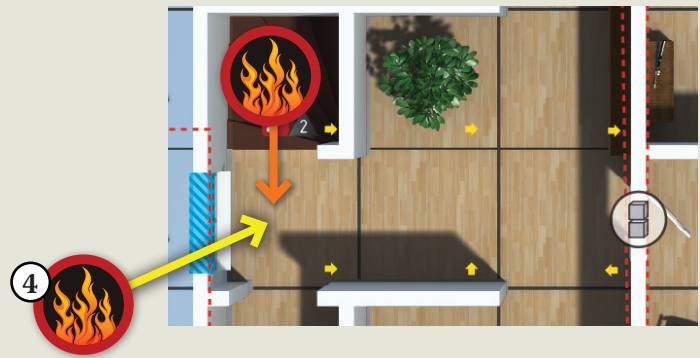
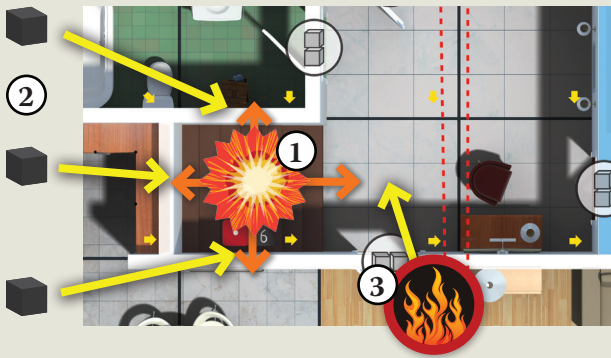
- lépcsők
- hordozható létrák
- választhatóan hidraulikus emelőkosár és kiömlött vegyszerek

LÉPCSŐK:

A lépcsők olyan új épület elemek, amelyek lehetővé teszik az egyik szintről a másikra való eljutást. A lépcsőknek 2 része van: egy felső lépcső és egy alsó lépcső rész. Mindkét rész egymással szomszédos mezőnek minősül (így egy lépcső 5 mezővel szomszédos - 4 helyett – ahol mind a tűzoltók, mind a tűz képes mozogni). Minden más tulajdonságában a lépcsőt a tábla többi mezőjéhez hasonlóan kell kezelni. A tűzoltó a lépcső egyik részéről a másikra normál költségen tud mozogni (nincs magasabb AP követelmény). A lépcsőkön el lehet helyezni MCP, gyúlékony anyag, tűzfészek, füst és tűz, jelzőket. A lépcsőket körülvevő falak a sérülés jelzők hatására károsodnak, illetve leomlanak.

A lépcső mezőn rárajzolva megtalálod a másik rész pontos helyét annak érdekében, hogy segítsen azt megtalálni, valamint emlékeztetőként, hogy található még egy szomszédos mező is, amikor robbanás, láncreakció és belobbanás hatásait érvényesíted.

Egy lépcsőn bekövetkezett robbanás 5 irányban indít meg láncreakciót, belobbanást. Amikor egy lépcsőn robbanás történik és annak a lépcsőnek a másik részén már egy tűz jelző található, akkor a láncreakció ott is folytatódik (csak abban az irányban vagy irányokban, ahol nem található fal).



1. Robbanás következik be az alsó lépcsőn. Ennek hatása mind az 5 irányban az alábbiak szerint érvényesül:
2. Adj sérülés jelzőket mindhárom falrészhez (fent, lent és balra) a robbanás körül.
3. Az üres helyre helyezz le egy tűz jelzőt (jobbra).
4. A robbanás hatása a lépcső felső részén is érvényesül. A felső lépcsőn már található tűz jelző, így a láncreakcióként abban az irányban, ahol nincs fal helyezz le egy tűzjelzőt az első üres helyre. Amennyiben egy vagy több falszakasz leomlottnak minősül, akkor abban vagy azokban az irányokban is továbbterjedne a tűz.

A lépcsőt elérő láncreakció, amennyiben a lépcsőn már van egy tűz jelző csak egyetlen irányban terjed tovább! Ha a lépcső melletti fal (ugyanazon a szinten lévő fal, ahol a lépcső van) már leomlottnak minősül, akkor a láncreakció azon a szinten terjed tovább. Ha a fal nem minősül leomlottnak, akkor a láncreakció továbbterjed a másik emeletre a lépcső másik részén keresztül. Ha a lépcső másik részén van már tűz jelző, akkor a láncreakció a lépcsőtől kivezető irányban terjed tovább (lásd előző példánál). *A láncreakció mindig a kisebb ellenállás felé terjed tovább – marad ugyanazon a szinten, ha ez lehetséges vagy a lépcső másik részére mozog tovább, mintsem károsodást okoz a falakban.*



1. Robbanás hatására láncreakció alakul ki, amely eléri a tűz jelzővel rendelkező lépcsőt.
2. A láncreakció a kisebb ellenállás irányában terjed tovább (a leomlott falon keresztül), így arra helyre tűz jelző kerül.

Megjegyzés: ha a lépcső melletti fal nem minősült volna leomlottnak, abban az esetben a láncreakció a lépcső másik felére terjedt volna tovább.

HORDOZHATÓ LÉTRÁK:

A tűzoltóautón 4 db hordozható létra (minden létra 2 részből áll: alsó és felső rész) is megtalálható, amelyek használatával az épület 2. szintje elérhetővé válik. A tűzoltóautónál lévő tűzoltó 0 AP-ért képes létrát felvenni. A létrákat csukott állapotban veheted fel és el kell vinni arra a helyre, ahol szeretnéd használni, majd kinyitva a létrát fel kell állítani azt. A létrán álló tűzoltók normál AP-ért hajthatják végre akcióikat (tűztoltás és falak bontása). Az áldozatok és a gyúlékony anyagok nem hagyhatók rajta a létra felső részén. A hordozható létrákkal kapcsolatos akciók az alábbiak:

Hordozható létra cipelése (mozgás akció):

A létrát cipelő tűzoltó normál AP-ért tud szomszédos mezőre átmozogni (nincs magasabb AP követelmény). A tűzoltó nem cipelhet létrát, amennyiben áldozatot vagy gyúlékony anyagot cipel. A tűzoltó azonban cipelhet létrát, amennyiben gyógyult áldozatot vezet.

Hordozható létra felállítása (mozgás akció): 2 AP

A tűzoltó felállíthatja a nála lévő hordozható létrát és leteheti azt arra a mezőre, amin tartozódik. Tedd le a létra alsó részét arra mezőre ahol a tűzoltó áll, majd annak felső részét helyezd az épület második szintjére, arra a mezőre, ami megfelel az alsó szint mezőjének. A hordozható létrák csak az épületen kívül állíthatóak fel.

A tűzoltók felállított létrát nem cipelhetnek.

Hordozható létrán történő fel- és lemászás (mozgás akció): 1 AP, amennyiben áldozatot vagy gyúlékony anyagot cipelsz, vagy gyógyult áldozatot vezetsz, akkor 2 AP.

Mozogj rá a létra felső részére vagy a létra 2 része között normál AP költségen (nincs magasabb AP követelmény) egy kivétellel: gyógyult áldozatot csak 2 AP-ért tudsz létrára vagy létrán mozgatni.

Példa: a földszinten tartózkodó tűzoltó 1 AP-ért felmászhat a második szintre, majd egy másik AP-ért bemehet az épületbe (leomlott falon vagy nyitott ablakon keresztül). A másodikikon tartózkodó tűzoltónak 2 AP-ba kerül egy gyűgyult áldozatot a létra felső részére mozgatnia, majd 2 AP-ért a létra földszinten lévő alsó részére mozgathatja.

Tűzoltó nem léphet a létra felső részére, ha egy másik tűzoltó már rajta áll.

Hordozható létra összecukása (mozgás akció): 1 AP

A földszinten tartózkodó tűzoltó 1 AP-ért összecukhatja az azon a mezőn lévő létrát, amelyen éppen áll. Ebben az esetben helyezd a létra mindkét részét a tűzoltó által elfoglalt mezőre.

Amennyiben a tűz továbbterjed egy olyan mezőre, amin a létra felső része található, a létra automatikusan összecukott állapotba kerül.

MEGVÁLTOZOTT JÁRMŰ AKCIÓK:

Tűzoltó fecskendő használata:

A Fecskendő csak az épület azon oldalára (a táblán található épületszintek felére) képes locsolni, amely határos a Fecskendős kocsik aktuális parkolóhelyével (piros szaggatott vonallal jelölve). Dobás után fordítsátok meg (ellenkező oldalára) a piros 6-oldalú kockát, ha szükséges az alapszabálynak megfelelően. A fekete 8-oldalú kockát ne fordítsátok meg (azonban a tömlőkezelő képessége itt is használható). Ne feledd, hogy a Fecskendő csak a tábla azon felére képes locsolni, amelyen nem tartózkodik tűzoltó (a célmező fél épületrész egyik szintjén sem tartózkodhat tűzoltó).

Vezetés:

Amikor a Fecskendős kocsit vezeted, akkor 2 AP-ért a táblán lévő bármelyik saját parkolójába átmozoghatsz.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEK SORÁN:

Családi játék: kövesd az alapszabályban leírtakat az alábbi változtatásokkal:

1. Dobj a kockákkal 3 robbanást és hajtsd végre annak hatásait, de ne tegyél le egyetlen sérülés jelzőt sem a táblára.

2. Dobj háromszor és helyezz le 3 Mentési Célpontot (MCP) a táblára.

Haladó játék: kövesd az alapszabályban leírtakat az alábbi változtatásokkal:

1. Dobjatok mindkét kockával a Robbanás célmezejének meghatározásához (az első Robbanások végeredményeként legalább 1-1 Robbanás kell, hogy történjen az épület minden egyes szintjén).

2. Mentési Célpontok (MCP) lehelyezése – Az épület 1-1 szintjén nem lehet több, mint 2 MCP. Ha szükséges, dobj újra (ez igaz akkor is, amennyiben a későbbi tetőtér/pince kiegészítő táblát használod más táblákkal pl.: szerelőműhely).

HIDRAULIKUS EMELŐKOSÁR (VÁLASZTHATÓ):

A hidraulikus emelőkosár a jármű mozgatható része, amely a Fecskendő alternatívájaként működik. Amennyiben az Emelőkosarat használod, a Fecskendő funkció nem érhető el. Az előkészítés során helyezd le az Emelőkosár jelzőjét az egyik Fecskendős kocsik parkolóhelyére. Az Emelőkosárban 2 személynek van hely (2 tűzoltó, 1 tűzoltó és 1 áldozat vagy 1 tűzoltó, aki gyűlékony anyagot cipel), 1 áldozatot be lehet tenni a kosárba (és ott is lehet hagyni egyedül), azonban nem lehet 2 áldozatot betenni.

Az Emelőkosár a benne lévőekkel együtt mozgatható a Fecskendős kocsik oldalánál lévő házrész bármely emeletének külső mezőjére vagy visszamozgatható a kocsira olyan tűzoltó által működtetve, aki az emelőkosárban vagy a Fecskendős kocsin tartózkodik. Az emelőkosárba történő ki- és beszállás normál mozgás költségen végrehajtható. Az emelőkosárban tartózkodó tűzoltók normál módon hajthatják végre akcióikat (tűzoltás, ablak nyitása/zárása, falbontás). Az emelőkosárral kapcsolatos egyedi akciók az alábbiak:

Emelőkosár működtetése (3 AP, 2 AP a tömlőkezelőnek):

A tűzoltók csak abban az esetben hajthatják végre ezt az akciót, amennyiben az Emelőkosárral vagy a Fecskendős kocsival egy mezőn tartózkodnak. Az emelőkosár bármelyik érvényes mezőre mozgatható (lásd előző bekezdésben) vagy visszamozgatható a kocsira egy akcióként. Ez gépjármű akció és nem mozgás akció.

Vízgyű használata (4 AP, 2 AP a tömlőkezelőnek):

Az emelőkosár vízgyűje alkalmas tüzek gyors oltására nyitott falszakaszon keresztül (nyitott ablakon vagy leomlott falon keresztül). A Fecskendőtől eltérően ebben az esetben nincs szükség kockadobásra. A vízgyű célpontja az Emelőkosárral szomszédos mező. Vegyél le minden tűz/füst jelzőt a célmezőről és az összes szomszédos mezőről (ne feledd, hogy a falak és zárt ajtók oltást akadályozó hatását). A vízgyűt nem lehet használni amennyiben a célmezőn és az azzal szomszédos mezőkön Áldozat található.

Vezetés:

A Fecskendős kocsit nem lehet vezetni, amennyiben a hidraulikus emelőkosár nem került visszamozgatásra a kocsira.

ROBBANÉKONY OBJEKTUM (VÁLASZTHATÓ)

A játéktáblához választásokat szerint hozzáadhatsz két robbanékony tárgyat, egy nagy- és egy kisméretű gyűlékony laborfelszerelést. Az előző robbanékony objektum szabályt követve a nagyobb tárgyat az autóhoz hasonlóan kell kezelni. Amikor a kisméretű objektum robban fel, távolítsd el a játéktábláról, majd helyezz le oda egy tűzjelzőt és egy tűzfészek jelzőt, hajtsd végre a robbanás további hatásait az objektum helyszínéről, majd hajtsd végre még egy további robbanást is ugyanarról a helyről.

VESZÉLYES OBJEKTUM KÉMIAI SZENNYEZÉS (VÁLASZTHATÓ)

A játéktáblához választásokat szerint hozzáadhatsz egy veszélyes objektumot, egy mérgező laborfelszerelést. A veszélyes objektumot hasonlóan kell kezelni, mint ahogyan a korábban megismert robbanékony objektumot, kivéve, hogy nem robban. Amikor a veszélyes objektumra rákerül az utolsó (negyedik) sérülés jelző, kémiai szennyezés történik és a mérgező vegyszer véletlenül szétfröccsen a tárgyat tartalmazó mezőről.

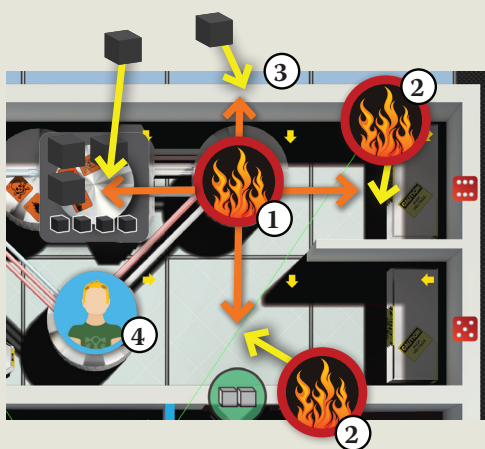
Amikor kémiai szennyezés történik, vedd le a veszélyes objektumot a játéktábláról, helyezz annak helyébe egy kémia szennyezés jelzőt, majd helyezd le attól a mezőtől véletlenül irányban a megmaradt kémiai szennyezés jelzőket a szomszédosság szabályait követve. Használd a rendelkezésre álló kockákat a kémiai szennyezés terjedési irányának meghatározásához, amennyiben egynél több szomszédos mező található (8-oldalú kockát, ha 4 különböző szomszédos mező található és 6-oldalút, ha 2 vagy 3 ilyen mező). Helyezd le a kémiai szennyezés jelzőt, majd ismét véletlenül határozd meg a terjedési irányt a szomszédos mezőkre, mindaddig, amíg mind az 5 ilyen jelző lehelyezésére nem kerül.

Egy mező csak egy kémiai szennyezés jelzőt tartalmazhat. Amennyiben szükséges, fordulj vissza az eddig létrejött szétfolyáson annak érdekében, hogy végre lehessen hajtani az összes jelző lehelyezését.

Amennyiben MCP-t/áldozatot tartalmazó mezőre kerül kémiai szennyezés jelző lehelyezésre, az meghalt, illetve az ott tartózkodó tűzoltó(k) elájul(nak). Tűzoltó nem léphet olyan mezőre, amelyen kémiai szennyezés jelző található. Amennyiben új MCP lehelyezésének célmezőjén kémiai szennyezés található, használd a játéktábla mezőkön található nyilakat és annak megfelelően mozgasd át egy üres mezőre. A kémiai szennyezés jelzők nincsenek hatással a füstre/tűzre, tűzfészkekre vagy gyúlékony anyagokra.

A veszélyes anyag elhárító 2 AP-ért eltávolíthat egy szomszédos mezőről egy kémiai szennyezés jelzőt.

Tűz terjedése fázis:



Tűz terjedése fázis:

1. Robbanás a célmezőn.
2. Két tűz jelző lehelyezése a szomszédos mezőkre.
3. Egy sérülés jelző lehelyezése a szomszédos falra.
4. Egy sérülésjelző lehelyezése a szomszédos veszélyes objektumra.

- Mivel ez a 4. Sérülésjelző a veszélyes objektumon, bekövetkezik a kémiai szennyezés.

Kémiai szennyezés végrehajtása:

1. Távolítsd el a veszélyes objektumot a rajta lévő 4 sérülés jelzővel együtt a játéktábláról

Annak helyére kerüljön le egy kémiai szennyezés jelző.

- A kémiai szennyezés 3 különböző irányban tud terjedni (a képen "a", "b" és "c" betűkkel jelölten). Dobj a 6-oldalú kockával a terjedés irányának meghatározásához (1-2=a, 3-4=b és 5-6=c).

2. A dobás 6-os eredményének megfelelően lehelyezésre kerül a 2. kémiai szennyezés jelző.

- A szennyezés most 2 különböző irányban tud terjedni (a képen "d" és "e" betűkkel jelölten). Dobj a 6-oldalú kockával a terjedés irányának meghatározásához (1-3=d, 4-6=e).

3. A dobás 3-as eredményének megfelelően lehelyezésre kerül a 3. kémiai szennyezés jelző.

- Ennek a mezőnek nincs olyan szomszédja, ahol ne lenne már kémiai szennyezés jelző, így visszafelé ellenőrizzük a szomszédosságot. A korábban lerakott jelzőt tartalmazó mező (2. lépés) szomszédos egyetlen olyan mezővel, amelyen még nincs kémiai szennyezés jelző. Ebben az egyetlen irányban tud a szennyezés terjedni.

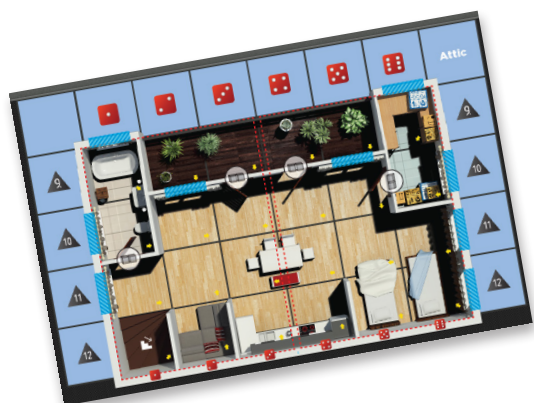
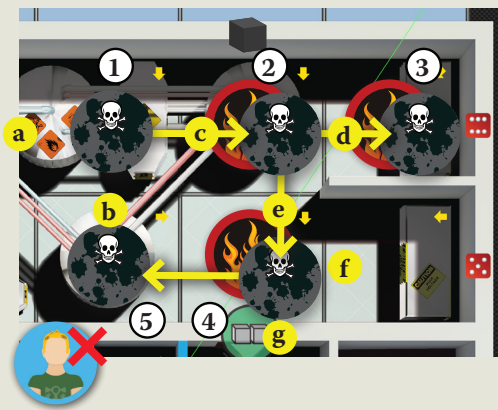
4. Lehelyezésre kerül a 4. kémiai szennyezés jelző.

- Innen a szennyezés ismét 3 irányban tud terjedni (a képen "b", "f" és "g" betűkkel jelölten). Dobj a 6-oldalú kockával a terjedés irányának meghatározásához (1-2=b, 3-4=f és 5-6=g).

5. A dobás 1-es eredményének megfelelően lehelyezésre kerül az 5., egyben utolsó kémiai szennyezés jelző.

- Az ott található áldozat meghal.

Kémiai szennyezés végrehajtása:



TETŐTÉR

(VÁLASZTHATÓ KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA):

A tetőtér egy opcionális kiegészítő tábla, amelyet együtt használhatsz a javítóműhely vagy a laboratórium játéktáblával, hogy egy plusz szintet adj hozzájuk. A tetőtér szintén együtt használható a 2nd Story kiegészítőben található 2 épülettel is.

A tetőtér használatához szükséges egy belső lépcső jelző is, amely lehelyezve megmutatja, hogy az alsó rész melyik pontjáról lehetséges feljutni oda.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEK SORÁN:

- Használd a mellékelt 12-oldalú kockát a 8-oldalú helyett a mezők meghatározásához.
- Hajtsatok végre plusz egy előzetes robbanást, amelynek helyszínére kerüljön tűzfészek jelző is.
- Amennyiben Haladó játékot választottatok dobjatok a 3 plusz tűzfészek jelző lehelyezése érdekében, valamint helyeztetek további 3 tűzfészek jelzőt is tábla szélére, amelyek a játék során kerülhetnek a táblára a többi ott található jelzővel együtt.
- Helyezd a belső lépcső jelzőt a megfelelő helyre (🔴▲ javítóműhely, 🔴▲ laboratórium).

MEGVÁLTOZOTT AKCIÓK:

Hordozható létra felállítása

Amikor egy létra felállításra kerül a tűzoltónak választania kell, hogy melyik szinthez helyezi le annak felső részét. Amennyiben felállításra került és azt másik szinthez szeretné áthelyezni, a létrát össze kell csukni és újra fel kell állítani ahhoz a szinthez. Ennek értelmében egy létrával nem lehet egyszerre egyidőben ugyanazon épület 2. és 3. szintjét is elérni.

Hordozható létrán történő fel- és lemászás

Amennyiben a létra az épület 3. szintjéhez került felállításra, az azon történő fel- és lemászás költsége megduplázódik. Például: egy terhet nem cipelő tűzoltó 2 AP felhasználásával mászik fel a 3. szintre, amíg egy áldozatot cipelő 4 AP-ért tud lemászni az áldozattal együtt a 3. szintről.

Tűzoltó fecskendő használata

Egy 3 szintes épületnél ajánlott a hidraulikus emelőkosár használata. Amennyiben mégis a tűzoltó fecskendőt használjátok a fecskendő csak az épület azon oldalára (a táblán található épületszintek felére) képes locsolni, amely határos a fecskendő kocsik aktuális parkolóhelyével (piros szaggatott vonallal jelölve). Dobás után fordítsátok meg (ellenkező oldalára) a piros 6-oldalú kockát, ha szükséges az alapszabálynak megfelelően. A fekete 12-oldalú kockát ne fordítsátok meg (azonban a tömlőkezelő képessége itt is használható). Ne feledd, hogy a fecskendő csak a tábla azon felére képes locsolni, amelyen nem tartózkodik tűzoltó (a célmező fél épületrész egyik szintjén sem tartózkodhat tűzoltó).

Tűzoltó fecskendő használata (javítóműhely tetőtérrel)

A 8-oldalú kockát használd a célmező meghatározásához a 12-oldalú kocka helyett. A fecskendő az alapszabályoknak megfelelően használható, amennyiben a kocsik az épület azon az oldalán parkol, ahol az csak egy szintes. Amennyiben azon az oldalon használod, ahol az épület két szintes, a dobás után fordítsátok meg (ellenkező oldalára) a piros 6-oldalú kockát, ha szükséges az alapszabálynak megfelelően. Amennyiben a 8-oldalú kocka dobás után 5 vagy annál nagyobb értéket mutat, adjatok az eredményhez 4-et, hogy a 2. szinten található célmezőt meghatározzátok. Ne feledd, hogy a fecskendő csak a tábla azon negyedére képes locsolni, amelyen nem tartózkodik Tűzoltó (ebben az esetben mind a 2 szinten).



PINCE

(VÁLASZTHATÓ KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA):

A pince egy opcionális kiegészítő tábla, amelyet együtt használhatsz a javítóműhely vagy a laboratórium játéktáblával, hogy egy plusz szintet adj hozzájuk. A pince szintén együtt használható a 2nd Story kiegészítőben található 2 épülettel is.

A pince használatához szükséges egy belső lépcső jelző is, amely lehelyezve megmutatja, hogy a felsőrész melyik pontjáról lehetséges lejutni oda.

A pince kiegészítő táblával megjelenik egy új játékelem is, a padlókárosodás, amelyet a pincében bekövetkezett robbanások eredményezhetnek. A padlókárosodás az épület strukturális károsodása, amely megnehezíti a tűzoltók mozgását, valamint ennek következtében az épület összedőlése is nagyobb eséllyel megtörténhet.

VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÜLETEK SORÁN:

- Használd a mellékelt 12-oldalú kockát a 8-oldalú helyett a mezők meghatározásához.
- Hajtsatok végre plusz egy előzetes robbanást, amelynek helyszínére kerüljön tűzfészek jelző is.
- Amennyiben Haladó játékot választottatok dobjatok a 3 plusz tűzfészek jelző lehelyezése érdekében, valamint helyeztetek további 3 tűzfészek jelzőt is tábla szélére, amelyek a játék során kerülhetnek a táblára a többi ott található jelzővel együtt.
- Helyezd a belső lépcső jelzőt a megfelelő helyre (🔴▲ mindkét táblán).

MEGVÁLTOZOTT AKCIÓK:

Tűzoltó fecskendő használata

Használd a 8-oldalú kockát és annak eredményét, ahogyan az alapjátékban.

Megjegyzés: a pince nem lehet célpontja sem a tűzoltó fecskendőnek, sem a hidraulikus emelőkosárnak.

A TŰZ TERJEDÉSE SORÁN:

- A pince külső falai (feketével alászínezve a játékerületen) nem kaphatnak sérülés jelzőket a játék során.
- Amennyiben a pincében robbanás következik be, az alapszabályok szerint hajtsd végre annak hatását, majd helyezz egy károsodott padló jelzőt közvetlenül a pince azon mezője fölé, ahol a robbanás bekövetkezett. A padlókárosodásnak a játékmenetre nincs más hatása.
- A károsodott padló rész megsemmisül, amennyiben az alatt vagy pontosan azon a mezőn robbanás következik be.

Amennyiben egy padló rész megsemmisül az alábbi lépéseket hajtsd végre:

- a)** Fordítsd át a károsodott padló jelzőt a másik oldalára, majd vedd ki végleg a játékból 2 sérülés jelzőt. Ennek hatására akár az épület össze is dőlhet (nem marad már lehető sérülésjelző a készletben).
- b)** Távolítsd el a rajta lévő füst vagy tűz jelzőt. A vele szomszédos mezőkön található füst jelzők átfordulnak a tűz oldalukra, valamint ennek hatására végre kell hajtani a belobbanás(oka)t, ha szükséges.
- c)** A mezőn található MCP vagy felfedett áldozat meghal, tűzoltó elájul és a gyúlékony anyag felrobban.
- d)** Helyezz egy tűzfészek jelzőt is a játék elején létrehozott készletből arra a helyre.

• A játék folytatásában az alábbi szabályok érvényesülnek a megsemmisült padlószakasz következtében:

- a)** A megsemmisült padlószakasz átjárhatatlan, tűzoltó arra a mezőre lépni, átmozogni rajta nem képes.
- b)** A megsemmisült padlószakasz alatt közvetlenül található pince mezőt a tűzoltók fentről képesek oltani.
- c)** Tűzoltófecskendő használatakor amennyiben a célmező pontosan a megsemmisült padlószakasz, akkor közvetlenül az alatti pince mezőn hajtsd végre az alapszabályoknak megfelelően a fecskendő oltási hatását. Ha a célmező szomszédos a megsemmisült padlószakasszal, akkor annak szétfolyás hatása érvényesül a megsemmisült padlószakasz alatt közvetlenül található pince mezőjére is.
- d)** Amennyiben a megsemmisült padlószakasz alatt közvetlenül található pince mezőn robbanás történik, annak hatására az alapszabályban megismert hatásokon felül még a megsemmisült padlószakasszal szomszédos pince feletti mezőkön található füst jelzőket át kell fordítani tűz felükre, egyben a szükséges belobbanás(oka)t is végre kell hajtani.
- e)** Amennyiben láncreakció éri el a megsemmisült padlószakaszt, az alábbi két dolgot hajtsd végre:
 - Helyezz a megsemmisült padlószakasz alatt közvetlenül található pince mezőre is egy tűz jelzőt. Amennyiben azon már van tűz jelző, hajts végre egy robbanást azon a mezőn.
 - Folytasd tovább a láncreakciót a megsemmisült padlószakaszon keresztül és hajtsd végre a robbanás hatásait abban az irányban is az alapszabálynak megfelelően.
- f)** Amennyiben a megsemmisült padlószakaszra kellene helyezni MCP-t, azt helyezd a közvetlenül alatt található pince mezőre.
 - A játék abban az esetben is veszéssel ér véget, ha egy tűzoltó csapdába esik (vagy a pincében vagy a földszinten nem tud mozogni egy bejárat felé).

MEGSEMMISÜLT PADLÓSZAKASZ ÁTHIDALÁSA HORDOZHATÓ LÉTRÁVAL (VÁLASZTHATÓ)

Áthidalás (2 AP) - a hordozható létrát cipelő tűzoltó leteheti azt egy szomszédos mezőn található megsemmisült padlószakaszra. A létrát tartalmazó mezőn keresztül mozgás hajtható végre. Amennyiben a megsemmisült padlószakasz alatt közvetlenül található pince mezőn robbanás történik, annak végrehajtása után a létrát vedd ki a játékból (megsemmisült).

PINCE ELÉRÉSE HORDOZHATÓ LÉTRÁVAL A MEGSEMMISÜLT PADLÓSZAKASZON KERESZTÜL (VÁLASZTHATÓ)

Hordozható létrát cipelő tűzoltó felállíthatja azt egy szomszédos mezőn található megsemmisült padlószakaszon 2 AP-ért. Helyezd a létra felső részét a tűzoltó mezőjére, annak alsó részét pedig a pince azon mezőjére, amely közvetlenül a megsemmisült padlószakasz alatt található.

PADLÓSZAKASZ JAVÍTÁSA (VÁLASZTHATÓ)

A Strukturális Mérnök képes a károsodott (de nem a megsemmisült) padlószakasz javítására a károsodott padlószakasz mezőjéről vagy a közvetlenül alatta található pince mezőről. A javítani kívánt mezőn és a vele szomszédos mezőkön nem lehet füst vagy tűz jelző.

HÁZI SZABÁLYOK (NEM HIVATALOS):

1. Mind a tetőtér, mind a pince használható az alapjátékkal, amennyiben a csapat megegyezik ebben. Egyszerűen a kiegészítőben található belső lépcső jelzőket használjátok a belső lépcső megjelölésére.

2. Padlózat bontása 3AP(2 AP a mentési specialistának). A felső szinteken lévő tűzoltó 3 AP-ért egy sérülés kockát tehet a szomszédos mező padlójára. Két sérülés jelzővel ellátott mezőn a padlószakasz megsemmisül.

Variáns:

1. A szabályban szereplő beragadás jelző helyett használj sérülés jelzőket a beragadt ajtókon. Levételük után természetesen visszakerülnek a közös készletbe, azonban addig nem és ez kihívás is egyben, hiszen a készlet elfogyásakor az épület összedőlhet, így a csapat veszíthet.

2. Az itt található szabályok alapján 2 AP-ért bármelyik helyre átmozgathatod a járművek egyikét (ez különösen hatékony a szerelőműhely játéktáblánál). Amennyiben ezt túl erősnek érzitek vagy csak kisebb nehezítést szeretnétek a játékban, 2 AP-ért csak egy szomszédos parkolóhelyre mozoghat a jármű.

Fordította: Gubirobi*

Szerkesztette és lektorálta: Artax

*a fordítás Acetate 2012-es fordításában található kifejezések, valamint a vonatkozó BGG fórumon megjelent kérdések-válaszok használatával történt.