

FLASH POINT: FIRE RESCUE
2nd STORY

LOBBANÁSPONT:
LÁNGLOVAGOK
KÉTSZINTES
TÖRTÉNET



fordította: BECMM (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

FLASH POINT: FIRE RESCUE

2nd STORY

A **2nd Story** a **Flash Point: Fire Rescue** társasjáték kiegészítője. A dobozban találsz 2 új játéktáblát (mindegyik egy-egy kétszintes épületet ábrázol), számos új játéktartozékot, valamint ezt a szabálykönyvet (amit épp a kezekben 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.

A JÁTÉKTÁBLÁK

A **2nd Story** doboza 2 új játéktáblát tartalmaz, mindkettő egy-egy kétszintes épületet ábrázol. Mindegyik emelet önálló táblára került, így egy komplett épületet 2 játéktáblán szerepel. A játéktáblákat megjelöltük, hogy segítsenek eligazodni. A „villa” földszintjét az „A1”, az emeletét az „A2” táblán találod. A „hotel” földszintjét a „B1”, az emeletét pedig a „B2” táblán ábrázoltuk. Minden épület második emeletére a belső lépcsőkhöz keresztül, vagy a külső falaknak támasztott létrákon lehet feljutni.

Megjegyzés: áldozatot, gyúlékony anyagot, stb. nem lehet „ledobni” a második emeletről!

Belső lépcső:

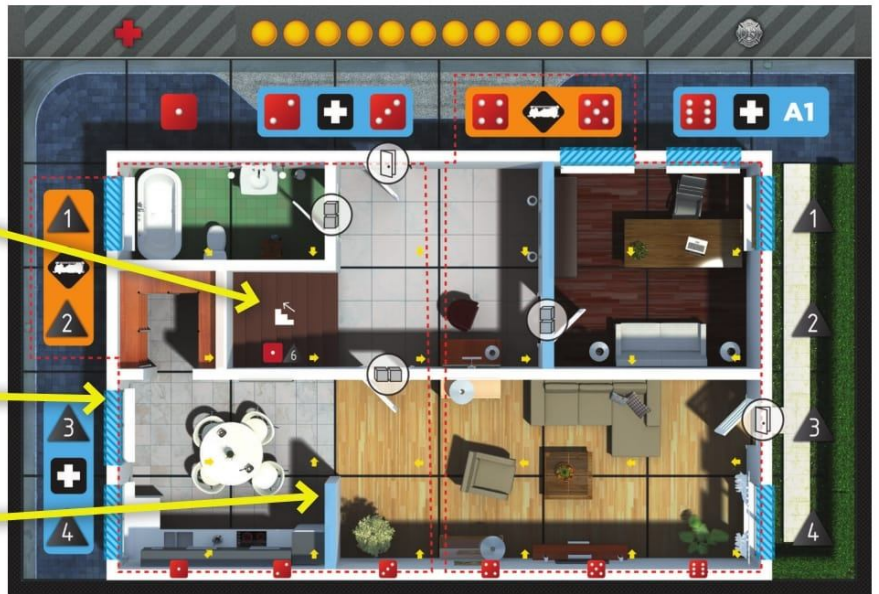
A lépcső mezőjével a megfelelő irányba a második emeleti lépcső szomszédos.

Ablak (sraffozott falsáv):

A falban lévő ablak 1 sérüléstől megsemmisül. Egy ablak 1 AP-ért nyitható (mozgás akció). A nyitott ablak a két oldalán lévő mezőket szomszédossá teszi.

Könnyűszerkezetű falak (kék):

A könnyűszerkezetű falak már 1 sérülés hatására is megsemmisülnek.



JÁTÉKTARTOZÉKOK

Hordozható létrajelző



4 felső rész

4 alsó rész



12 nyitott ablakjelző



AP követőjelző



6 ajtójelző



robbanásjelző



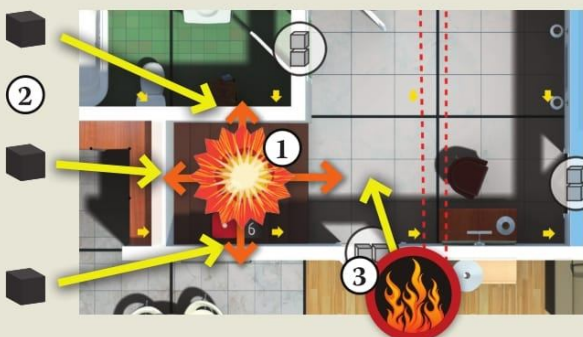
BELSŐ LÉPCSŐ

A belső lépcső egy új épületelem, amely átjárást biztosít az épület egyik emeletéről a másikra. Egy belső lépcső két részből áll: az alsó szinten lévő lépcsőmezőből és a felső szinten lévő lépcsőmezőből. A felső- és alsó lépcsőmezők szomszédosak egymással. (Ez azt jelenti, hogy mindkét lépcsőmezővel 5-5 mező szomszédos, valamint mind a tűzoltók, mind a tűz is képes közöttük mozogni / terjedni.) Minden más szempontból a lépcsőmezőket úgy kell kezelni, mint bármelyik más normál mezőt. Egy tűzoltó az alsó lépcsőmezőről a felsőre mozoghat (és viszont) egy sima mozgás akció keretében (AP büntetés nélkül). A lépcsőmezőkön is lehet MCP, gyúlékony anyag, tűzfészek, tűz, füst és egyéb jelző. A lépcsőt körülvevő falak is sérülhetnek, illetve meg tudnak semmisülni.

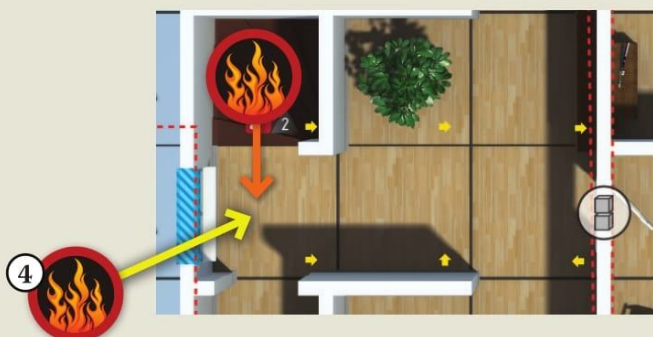
A lépcsőmezőket mező koordinátákkal jelöltük meg, hogy emlékeztessen titeket arra, hogy a két lépcsőmező szomszédos egymással, valamint segítsen észben tartani, hogy a szomszédos lépcsőmezőt is ellenőrizni kell egy robbanás, belobbanás, vagy láncreakció esetén.

Egy robbanás egy lépcső mind az 5 szomszédos mezőjének irányába okozhat láncreakciót. Ha egy robbanás történik az egyik lépcsőmezőn és a másik lépcsőmezőn egy tűzjelző található, akkor láncreakció jön létre abba az irányba, ahol a másik lépcsőmezőt nem veszi körbe fal.

Villa - földszint



Villa - emelet



1. Robbanás történik a villa földszintjének lépcsőmezőjén. A robbanás mind az 5 irányba terjed, az alábbiak szerint.
2. A robbanással szomszédos 3 falra (fent, balra és lent) 1-1 sérülésjelző kerül.
3. Egy új tűzjelző kerül a robbanástól jobbra lévő eddig üres mezőre.
4. A robbanás hulláma eléri az emeleti lépcsőmezőt. Mivel itt ég már egy tűz, ezért láncreakció következik be. A láncreakció abba az irányba terjed, amerre nincs fal (lefelé), és emiatt az eddigi üres emeleti mezőre is egy új tűzjelző kerül. Tartsd észben azt, hogy ha a felső lépcsőmező körüli egyik, vagy másik fal már megsemmisült volna, akkor a láncreakció ezekbe az irányokba is terjedt volna!

Ha egy láncreakció elér egy lépcsőmezőn lévő tűzjelzőt, akkor az csak egy irányba terjedhet. Ha a lépcsőmező körül lévő valamelyik fal már megsemmisült, akkor a láncreakció folytatódik ugyanazon az emeleten. Ha azonban a lépcsőmező körül lévő egyik fal sem semmisült meg még, akkor a láncreakció a másik emelet lépcsőmezőjére terjed át. Ha ezen a másik lépcsőmezőn van már egy tűzjelző, a láncreakció folytatódik tovább egy irányba (lásd az előbb leírtakat). Azaz egy láncreakció mindig a legkisebb ellenállás irányába terjed tovább: ha tud, akkor ugyan azon az emeleten, ha nem tud, akkor átsap a másik emelet lépcsőmezőjére.



1. Egy robbanás által létrehozott láncreakció eléri a lépcsőmezőt, ahol már van egy tűzjelző.
2. A láncreakció a legkisebb ellenállás irányába halad (a megsemmisült falon keresztül), így egy új tűzjelző kerül az eddig üres mezőre.

Megjegyezzük, hogy ha a lépcső mögötti fal nem semmisült volna még meg, akkor a láncreakció átterjedt volna a másik emelet lépcsőmezőjére.

HORDOZHATÓ LÉTRA

A tűzoltóautó 4 hordozható létrát is visz magával, amiket arra lehet használni, hogy a tűzoltók kívülről közvetlenül elérhessék egy épület emeletét. Bármely tűzoltó, aki a tűzoltóautó mezőjén tartózkodik, 0 AP-ért elvehet egy hordozható létrát. A hordozható létrák összecusokott állapotban kezdenek (az alsó és felső részének jelölője egy mezőre kerül), így ki kell nyitni őket ahhoz, hogy a tűzoltó fel tudjon mászni rajta. A létrát hordozó tűzoltó normálisan hajthat végre akciókat (tűzoltás, falbontás, stb.).

Egy áldozat, vagy egy objektum (gyúlékony anyag) nem hagyható egy létra felső részén. A létrára vonatkozó akciók a következők.

Hordozható létra mozgatása (mozgás akció):

Egy tűzoltó normál mozgási költségért átmozoghat egy szomszédos mezőbe, miközben a kezében viszi a hordozható létrát (nincs semmilyen AP büntetés). Egy tűzoltó nem cipelheti a hordozható létrát, ha egy áldozatot, vagy gyúlékony anyagot hordoz. A tűzoltó viszont cipelheti a hordozható létrát, ha vezet (támogat) egy áldozatot.

Hordozható létra felállítása (mozgás akció): 2 AP

A tűzoltó felállíthatja a nála lévő hordozható létrát, és leteheti arra az épület körüli mezők egyikére, ahol éppen tartózkodik. Tedd a hordozható létra alsó részét a tűzoltó mezőjére, a felső részét pedig az emelet megfelelő mezőjére! Egy hordozható létrát csak az épületen kívül lehet felállítani.

A tűzoltó nem cipelhet egy felállított (szétnyitott) állapotú hordozható létrát.

Hordozható létrára mászás (mozgás akció): 1 AP, 2 AP ha áldozatot, vagy gyúlékony anyagot cipel, illetve ha áldozatot vezet

A tűzoltó a hordozható létra alsó részéről a felsőre, vagy a felső részéről az alsóra normál mozgási költséggel (1 AP) tud mozogni (nincs AP büntetés). Ha viszont valamit cipel a kezében (áldozatot, vagy gyúlékony anyagot), illetve ha egy áldozatot vezet (támogat), ez a költség 2 AP-re nő.

Például: a tűzoltó a földszintről felmászik a létrán az emeletre 1 AP-ért, és az emeleten behatol az épületbe (egy megsemmisült falon, vagy nyitott ablakon keresztül) további 1 AP-ért. A tűzoltó az emelet mezőjéről egy áldozatot cipelve a létra felső részére 2 AP-ért mozoghat, és innen további 2 AP-ért mászhat le a létrán a földszintre az áldozattal együtt.

A tűzoltó nem mászhat a létra felső részére, ha ott éppen egy másik tűzoltó tartózkodik.

Hordozható létra összecukása (mozgás akció): 1 AP

Egy tűzoltó a földszinten összecukhatja a hordozható létrát, ha azzal azonos (külső) mezőn tartózkodik. Tedd a létra alsó és felső részének jelölőjét a tűzoltóval egy mezőre! Ha a tűz áterjed egy olyan mezőre, ahol éppen egy szétnyitott létra jelző van, akkor a létra automatikusan összecukódik.

ABLAKOK

Az ablak egy új játékelem, amely hozzáférést biztosít az épület belső terei felé anélkül, hogy a falat le kellene rombolni. Egy ablak úgy viselkedik, mint egy ajtó, azaz a tűzoltók nyitni és zárni tudják 1-1 AP-ért. Azonban az ablak annyiban különbözik egy ajtótól, hogy egy robbanás, amelyik 1 sérülést okoz, elpusztítja az ablakot (akár nyitva van, akár nem).

Minden ablak zárt állapotban kezdi a játékot.

Ablak nyitása / zárása (mozgás akció): 1 AP

A tűzoltó kinyithat, vagy bezárhat egy ablakot, amivel azonos mezőn tartózkodik. Tedd a nyitott ablakjelzőt a falrészre, jelölve, hogy az ablakot kinyitottad! Távolítsd el ezt a jelzőt, ha az ablakot bezártad!

JÁRMŰ AKCIÓK VÁLTOZÁSAI

Tűzoltó fecskendő: A fecskendővel a tábla egyik negyedére tudsz célozni (az egyik emelet/tábla egyik felére), az épületet határoló egyik fecskendősi kocsit helyről. A dobás után átfordíthatod a piros kockát a másik oldalára, ahogy az alapszabálykönyvben szerepel. Nem fordíthatod át a fekete kockát. Emlékezz rá, hogy a megcélzott negyedben nem lehet tűzoltó (egyik emeleten sem).

A fecskendősi kocsit az egyik parkolóhelyről a másikra 2 AP-ért vezetheted át (4 AP helyett).

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK VÁLTOZÁSAI

Családi játék: kövesd a családi játék előkészületi szabályait az alábbiak kivételével!

1. Dobj és hajts végre 3 robbanást, mindenféle sérülés okozás nélkül!
2. Dobj és helyezz el 3 MCP jelzőt!

Haladó játék: kövesd a haladó játék előkészületi szabályait az alábbiak kivételével!

1. Első robbanás: dobj és hajts végre egy robbanást a célpont mezőn. (A robbanás előkészületei után legalább egy robbanás legyen az épület mind a két emeletén.)
2. MCP elhelyezése: legfeljebb 2 MCP-t helyezhetsz el ugyanazon az emeleten. Ha szükséges, dobj újból!

AP KÖVETŐJELZŐK (OPCIONÁLIS)

Az AP követőjelzőket arra használhatjátok, hogy az egyes játékosok rendelkezésére álló akciópontjait (AP-it) nyomon tudjátok követni. A speciális AP követőjelzők arra szolgálnak, hogy a specialisták által kapott ingyenes AP-kat is nyomon tudjátok követni. Egyszerűen forgasd át az AP követőjelzőt, ha használtad!

**Köszönet mindenkinek, aki az ötleteivel segítette ezen kiegészítő elkészültét! Külön köszönet az alábbiaknak:
Thomas, Jutta, Roland, Kerstin, Ulrike és Michael!**