VELKOMĚSTO

ZÁCHRANÁŘI - BOJ S OHNĚM

ROZŠÍŘENÍ ZÁCHRANÁŘI

BOJ S OHNĚM

NELZE HRÁT SAMOSTATNĚ.

MINDOK

0-3

CE

8 595558 301393

Obsah: oboustranný herní plán, nová karta specializace, pravidla hry

Autor hry: Travis Worthington

Ilustrace: Luis Francisco, George Patsouras a Eugene Mogilevich

MINDOK

VELKOMĚSTO

ZÁCHRANÁŘI - BOJ S OHNĚM

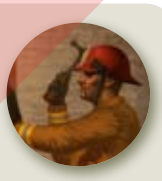
Toto rozšíření představuje doplňující sadu k základní hře a umožní vám zažít obtíže se zdoláváním požáru ve velkoměstské zástavbě. Obsahuje dvě nové verze herního plánu, novou specializaci člena týmu a brožurku s pravidly, včetně několika nových volitelných pravidel.

Toto rozšíření nelze hrát samostatně – budete potřebovat základní hru „Záchranáři – Boj s ohněm".

Pravidla obsažená v tomto rozšíření doplňují pravidla základní hry a v některých ohledech je upravují.

SPECIALIZACE STATIK

Statik



4 AB za tah

Zchlazení rozžhavené konstrukce: 1 AB
Odstraňte žeton rozžhavení z pole, na němž se statik nachází, a umístěte ho na jeden ze žlutých bodů vyznačených na okraji herního plánu. Takto odstraněné žetony rozžhavení mohou být v dalším průběhu hry znovu umístěny na herní plán.

Podepření poškozené stěny: 2 AB
Odstraňte jednu kostičku poškození z poškozené stěny sousedící s polem, na němž se nachází tento hasič. Z již zničených stěn není možné kostičku odstranit. Odstraněné kostičky poškození mohou být v dalším průběhu hry znovu umístěny na herní plán.
Statik smí provádět svoji činnost (akce Zchlazení i Podepření stěny) jen na takových polích, na nichž se nenachází žeton ohně. Žetony ohně se nesmějí vyskytovat ani na žádném ze sousedících polí. Žetony kouře zde nemají žádný vliv.
Statik nesmí provádět žádné akce hašení požáru (ohně ani kouře).

HERNÍ PLÁN – ŘADOVÝ BYTOVÝ DŮM (C)

Tato strana herního plánu představuje městský řadový bytový komplex. Jeho vlastností je omezený přístup k budově a z toho vyplývající obtíže při koordinaci prací záchranného týmu.

Zvláštní pravidla pro tento herní plán:
Vedle bytů zasažených požárem se po obou stranách nacházejí podobné byty v sousedních budovách. Hasiči nesmějí vstupovat na vyznačená pole v sousedních bytech na horním a dolním okraji herního plánu.

Stěny (vyznačené na obr. černou čarou) mezi byty zasaženými požárem a vedlejšími byty představují normální vnitřní stěny budovy, které mohou být poškozeny požárem – kostičky poškození se na ně umisťují jako obvykle. Ovšem ani v případě, že je takováto stěna zcela zničena, nemají hasiči přístup do vedlejšího bytu.

Změna pravidel o používání vozidel
Přesun vozidla na druhé vyznačené stanoviště na téže straně budovy stojí 2 AB, na jakékoliv stanoviště na opačné straně budovy 4 AB.

Na tato pole nemají hasiči přístup.

Na tato pole nemají hasiči přístup.

VZOREK

HERNÍ PLÁN – MRAKODRAP (D)

Tento herní plán představuje výškovou kancelářskou budovu, v níž zdolávání požáru přináší specifické výzvy a obtíže. Přístup k požáru je možný jen speciálním požárním výtahem nebo po výsuvném hydraulickém žebříku osazeném na hasičském voze.
Výtah představují dvě zvláštní pole herního plánu. Zavřené dveře do výtahu znamenají, že kabina je ve vstupní hale v přízemí, otevřené dveře do výtahu znamenají, že kabina je v poschodí, kde zuří požár. Otevřením a zavřením dveří se přesouvá kabina výtahu mezi zasaženým podlažím a vstupní halou.

Velmi důležité upozornění: Používání výtahu v případě požáru je velmi nebezpečné. Většina výtahů v současných budovách se při požáru automaticky vypne. Některé výtahy mohou být uzpůsobeny pro funkci i v případě požáru, kdy je mohou hasiči manuálně ovládat. Ve většině nově stavěných výškových budov po celém světě včetně České republiky se nyní začínají instalovat speciální požární výtahy, pro které se používají pokročilé technologie a odolné stavební materiály, takže umožňují rychlý únik i z velmi vysoké hořící budovy. Ovšem přestože technický pokrok postupuje neustále kupředu, nejlepší rada stále zní: ***V případě požáru raději nepoužívejte výtah nikdy. Je to smrtelně nebezpečné!***

Tenké příčky:
Stěny vyznačené světle modrou barvou představují tenké vnitřní příčky. Ke zničení takové stěny stačí jediná kostička poškození. Nenechte se zmást obrázkem na herním plánu – samostatné kanceláře poblíž horního okraje skutečně nemají žádné dveře, je třeba se do nich vždy prosekat!

Protipožární stěny:
Protipožární stěny kolem výtahové šachty jsou zvlášť odolné a požár je nemůže poškodit. Na tyto stěny se v průběhu hry nikdy neumisťují kostičky poškození.

Výtahy

MRAKODRAP - PŘÍPRAVA HRY

Prvotní exploze: Cílové pole prvotní exploze č. 1 je vždy ve sloupci 2 (2). Hoďte jen červenou kostkou pro určení řady. Cílové pole prvotní exploze č. 2 je vždy ve sloupci 7 (7). Opět házejte jen červenou kostkou. Cílové pole třetí prvotní exploze je vždy v řadě 5 (⚄), házejte jen černou kostkou k určení sloupce. Při hře na úrovni pro hrdiny je cílové pole čtvrté prvotní exploze vždy v řadě 1 (⚀), opět házejte pouze černou kostkou.

Nebezpečné látky, ohrožené osoby, žetony rozžhavení ani žetony požáru se nikdy neumisťují po hodu kostkami do výtahu, a to ani v případě exploze. Vyjde-li vám hodem kostkami cílové pole ve výtahu, hoďte znovu. Výtah (ani zničený, viz dále) nemůže být cílovým polem zásahu vodním dělem, i v takovém případě házejte znovu.

Na začátku hry umístí každý hráč svou figurku na libovolné pole vně budovy NEBO do výtahu. Dveře výtahu jsou na začátku hry zavřené – kabina je v hale.

1 Použití žebříku

Pohyb do budovy a z budovy ven: 2 AB, 4 AB při přenášení ohrožené osoby nebo nebezpečných látek – uvedené náklady již zahrnují i náklady na přesun z výchozího na cílové pole.

Nástup na žebřík je možný z okrajových polí uvnitř budovy (pole sousedící s vnější stěnou), je-li příslušná vnější stěna budovy na tomto poli zničená, a zároveň jen tehdy, nachází-li se hasičský vůz na téže straně budovy. Výchozí pole může být kdekoliv po celé délce příslušné strany budovy, nemusí přímo sousedit se stanovištěm vozu.

Pohyb hasiče sestupujícího po žebříku začíná na poli uvnitř budovy a skončí vždy na jednom ze dvou polí aktuálního stanoviště hasičského vozu (žebřík vede z vozu, ale horní konec má dosah po celé příslušné straně budovy). Po ukončení pohybu je hasič ve voze. Stejně tak při pohybu po žebříku směrem nahoru začíná pohyb vždy na jednom z polí stanoviště vozu a končí na libovolném poli uvnitř budovy, které sousedí s vnější stěnou na téže straně budovy.

Vstoupit do budovy ze žebříku lze pouze zničenou stěnou. AB vynaložené na pohyb po žebříku už zahrnují i samotný přesun z pole na pole.

Hasič nemůže pohyb po žebříku přerušit a zůstat na něm stát. Nemá-li již dost AB k tomu, aby provedl celý pohyb až dolů do vozidla nebo až nahoru do budovy, nemůže na žebřík vůbec vstoupit – nemůže po provedení své

akce zůstat stát na žebříku. **Pozor, toto pravidlo je rozdílné od použití žebříku v rozšíření 2. podlaží, dejte proto pozor, aby se vám to nepletlo.**

Za vedení ošetřené osoby není žádný zvýšený náklad AB pohybu oproti pravidlům základní hry. Zničenou vnější stěnou nelze bez použití žebříku procházet ani nic vyhazovat či vynášet ven nebo dovnitř.

Hašení požáru a strhávání stěn z vnější strany budovy: Obvyklé náklady plus 1 AB za použití žebříku.
Strhávat obvodové stěny budovy z vnější strany a hašení bez pomoci děla zvenčí je možné jen s použitím žebříku. Bez použití žebříku není možné zvenčí zasahovat. Použití žebříku pro hašení a strhávání stěny zvenčí musí vždy začínat na jednom z polí aktuálního stanoviště hasičského vozu (dole na ulici / ve vozidle) a po provedení akce je hasič opět dole ve vozidle. Nemá-li dost AB na provedení celé činnosti, nesmí na žebřík vstoupit, stále platí, že hasič nemůže po ukončení své akce zůstat stát na žebříku.

Pohyb z výtahu v přízemí ven z budovy a opačně: 2 AB
Hasič se smí přesunout z výtahu ve vstupní hale v přízemí (zavřené dveře výtahu) na libovolné pole stanoviště vozu na kterékoliv straně budovy bez ohledu na to, zda se na něm vůz aktuálně nachází, a stejně tak i opačným směrem.

Otevření a zavření dveří výtahu: 2 AB (to symbolizuje časovou prodlevu přesunu kabiny výtahu mezi přízemím a podlažím zachváceným požárem). Výtah může ovládat pouze hasič uvnitř výtahu.
Ohrožené osoby jsou zachráněny v okamžiku, kdy jsou sneseny po žebříku vně budovy nebo odvezeny výtahem do přízemí (jsou na poli výtahu a dveře výtahu jsou zavřeny). K záchraně osoby výtahem není nutno ji přemístit z výtahu mimo budovu. Ohroženou osobu (ani ošetřenou) nelze spustit výtahem dolů samotnou bez doprovodu hasiče, ani není možné výtahem odeslat samostatně nebezpečné látky bez dozoru hasiče. Ovšem ve výtahu může jeden hasič nést či doprovázet více než jeden objekt - osobu či nebezpečné látky. Nosnost kabiny výtahu je neomezená a vždy stačí, když do přízemí s výtahem odjede jeden hasič.

2 Rozšíření požáru

Jak už je uvedeno výše, výtah nemůže být cílovým polem hodu na rozšíření požáru. V případě potřeby házejte znovu.

Jsou-li dveře výtahu zničeny explozí (dveře výtahu se od běžných dveří co do režimu zničení neliší), je příslušný výtah zničen a vyřazen z provozu po zbytek hry. Označte takový výtah nějakým vhodným způsobem, např. dvěma žetony ohně na sobě (ty však nepředstavují oheň ve zničené kabině, dále platí, že oheň se do výtahu nerozšiřuje). Výtah nelze do konce hry nijak opravit. Oheň může do otevřené kabiny výtahu v patře zašlehnout jen v okamžiku exploze, kdy byly dveře otevřené. Může tam způsobit obvyklé škody (zranění hasiče, usmrcení ohrožené osoby atd.), ale ani tehdy dál v kabině nehoří. Pokud ke zničení dveří výtahu došlo v okamžiku, kdy se ve výtahu nacházel hasič v přízemí (dveře byly zavřené), přemístěte hasiče na jedno ze dvou polí aktuálního stanoviště hasičského vozu. Hasič není zraněn (zničeny byly horní dveře výtahové šachty), ale výsledek je stejný.

V případě, že dojde ke zranění hasiče, přemístěte ho na jedno z obou polí, kde se zrovna nachází hasičský vůz.

3 Doplňování žetonů ohrožených osob

Opakujeme, že ani nové žetony ohrožených osob se neumisťují do výtahu. V případě nutnosti hod kostkami opakujte.

VARIANTY HRY

Chcete si zahrát Záchranáře podle různých variant a scénářů?
Najdete je na stránce hry Záchranáři na webu www.mindok.cz!

Poznámka k českému překladu: V původních pravidlech zůstala některá pravidla neujasněná. Taková místa byla proto po konzultaci s autorem a původním vydavatelem upravena a vyjasněna.

Český překlad: Karel Vlasák
Výhradní zastoupení pro ČR a SR: MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10, www.mindok.cz

ZÁCHRANÁŘI

BOJ S OHNĚM

HRA PODLE RŮZNÝCH SCÉNÁŘŮ

Následuje několik scénářů hry podle mírně upravených pravidel. Je možno použít jednu či více úprav současně. Většinu z nich je také možno hrát na libovolném herním plánu (ze základní hry či kteréhokoliv rozšíření) a ve všech režimech obtížnosti.
Zapojte svou fantazii a vymyslete si další vlastní úpravy!

Malá zásahová jednotka – Váš malý tým dobrovolných hasičů musí pracovat s omezenými zdroji.
- Příprava hry: karty specializací přidělte hráčům náhodně.
- Možnost střídání hasičů není po celou dobu hry k dispozici.

Skryté nebezpečí – Nikdy nevíte, co se skrývá pod žetonem s otazníkem.
- Příprava hry: Na začátku hry neumisťujte na herní plán žádné žetony nebezpečných látek.
- Planý poplach: Identifikovaný žeton planý poplach nahraďte žetonem nebezpečných látek. Dojde-li k rozšíření požáru na pole s žetonem planý poplach, dojde na něm k explozi. Vyřešte ji obvyklým způsobem.

Žhářský útok – Požár nevznikl nešťastnou náhodou, ale byl založen úmyslně. Je třeba zajistit důkazy sloužící k dopadení žháře.
- Příprava hry: Umístěte na herní plán 6 žetonů nebezpečných látek.
- Zajištění důkazů: Hasiči musejí pro vítězství ve hře zachránit alespoň 7 ohrožených osob jako obvykle, a navíc ještě vynést z budovy alespoň 3 žetony nebezpečných látek.

Porucha vodního děla – Porucha stříkačky v nejméně vhodnou chvíli značně komplikuje úsilí hasičů.
- Akce Použití vodního děla není po celou dobu hry k dispozici.

Superhrdinové – Myslíte si, že jste opravdu dobří? Zkuste vyhrát podle pravidel, které jsme zamýšleli stanovit původně.
- Příprava hry: Po umístění žetonů rozžhavení na herní plán podle pravidel v režimu pro hrdiny umístěte na herní plán další 3 žetony rozžhavení navíc. Pro použití v dalším průběhu hry připravte vedle herního plánu všechny zbývající žetony rozžhavení.

V nouzi poznáš přítele – Po zranění hasiče je třeba, aby ho ostatní členové jednotky dopravili k ošetření.
- Je-li váš hasič zraněn, položte figurku na bok. Tento hasič se bude nyní chovat jako ohrožená osoba s tou výjimkou, že mu nebude vadit ani žeton ohně na témže poli
- Přijde-li na tah hráč, jehož hasič je zraněn, provádí pouze hod na rozšíření ohně, případně doplňuje nové žetony ohrožených osob. Jiné akce neprovádí, dokud není ošetřen zdravotníkem, dopraven na libovolné stanoviště sanitky (režim rodinné hry), nebo dopraven přímo do sanitky (režim pro pokročilé) či do hasičského vozu (rozšíření Velkoměsto).
- Zdravotník může ošetřit zraněného hasiče, ovšem nikoliv na poli, kde se zároveň vyskytuje žeton ohně.

Někdo to rád horké
- Leží-li na cílovém poli hodu na rozšíření ohně žeton rozžhavení, neumisťujte sem žeton kouře, nýbrž žeton ohně.

Záchrana budovy – Hoří budova, z níž už byly všechny ohrožené osoby evakuovány. Cílem hráčů v tomto scénáři je zachránit budovu před zřícením.
- Příprava hry: Na herní plán neumisťujte žádné žetony ohrožených osob ani nebezpečných látek, jen 18 (na úrovni pro hrdiny 24) žetonů rozžhavení (jejich rozmístění určete hodem kostkami, vždy max. jeden žeton na jednom poli).
- Rozšíření ohně a exploze probíhají jako obvykle, jen už nepřidávejte na herní plán žádné další žetony rozžhavení.
- Odstraněné žetony rozžhavení se do hry nevracejí.
- Hráči zvítězí, jakmile se jim podaří odstranit všechny žetony rozžhavení. Hráči prohrávají, pokud se budova zřítí nebo je kterýkoliv z hasičů zraněn.

MINDOK