

# 2. PODLAŽÍ

ZÁCHRANÁŘI - BOJ S OHNĚM



## ROZŠÍŘENÍ ZÁCHRANÁŘI

BOJ S OHNĚM

NELZE HRÁT SAMOSTATNĚ.

**MINDOK**

**Obsah:** dva oboustranné herní plány, dodatečné žetony, pravidla

**Autor hry:** Lutz Pietschker

**Ilustrace:** Luis Francisco, George Patsouras a Eugene Mogilevich



# 2. PODLAŽÍ

## ZÁCHRANÁŘI - BOJ S OHNĚM

Toto rozšíření představuje doplňující sadu k základní hře a přináší dva nové herní plány představující dvoupodlažní budovy, nové žetony různého druhu a brožurku s pravidly. 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.

### HERNÍ PLÁNY

V tomto rozšíření máte k dispozici dva nové dvoudílné herní plány, které představují dvě různé dvoupodlažní budovy. Každé podlaží má vždy svůj herní plán, takže jedna budova se skládá ze dvou herních plánů. Jejich strany jsou náležitě označeny, abyste věděli, který plán patří ke které budově. Vila je označena jako E 1 – přízemí a E 2 – patro, hotel je označen F 1 a F 2. Přístup do 2. podlaží každé budovy umožňují schody v budově nebo přenosné skládací žebříky.

**Upozornění:** Ohrožené osoby, nebezpečné látky ani nic jiného nelze vyhazovat z oken budovy ve 2. podlaží! Také hasiči nesmějí z oken vyskakovat ven nebo do nich šplhat zvenčí bez žebříku.

#### Schodiště:

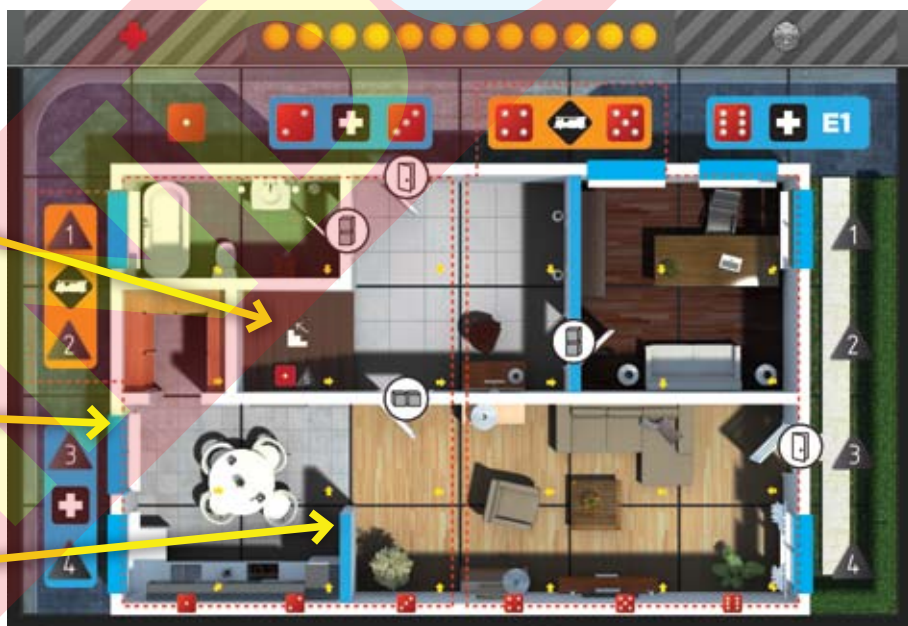
Pole se schodištěm sousedí s odpovídajícím polem schodiště na druhé části herního plánu.

#### Okna (vyznačená šrafováním):

Stěna s oknem je zničena již při umístění jedné kostičky poškození. Okno lze otevřít za 1 AB pohybu. Je-li mezi dvěma poli otevřené okno, považujeme je za sousedící.

#### Příčky (vyznačené světle modrou barvou):

Příčka je rovněž zničena již při umístění první kostičky poškození.



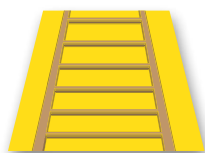
### ŽETONY

přenosné skládací žebříky



4 horní díly

4 spodní díly



12 žetonů otevřených oken



6 žetonů dveří



žetony pro zaznamenávání počtu AB různého druhu



žeton exploze (slouží pro označení epicentra exploze)

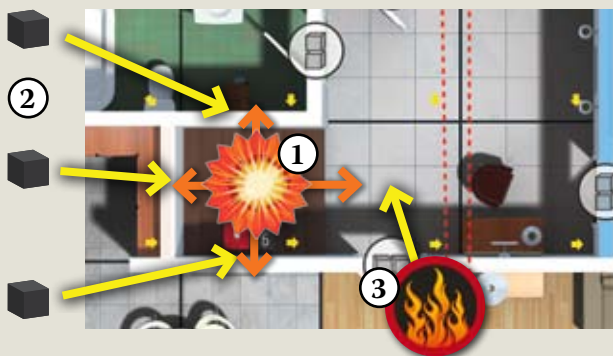


# SCHODIŠTĚ

Schodiště představují nový prvek ve hře a umožňují přechod mezi oběma podlažími budovy. Schodiště má dvě části, jednu v přízemí a jednu v patře. Obě tato pole spolu sousedí. To znamená, že pole schodiště může teoreticky sousedit až s 5 poli, mezi nimiž je možný pohyb hasičů, ale může se tudy také šířit požár. Ve všech ostatních ohledech jsou pole schodiště považována za obvyklá pole herního plánu. Hasiči mohou chodit nahoru a dolů po schodech s normálními náklady na pohyb (nepředstavují pro ně žádnou zvýšenou námahu) a na schodech se mohou jako na jiných polích vyskytovat ohrožené osoby, nebezpečné látky, žetony rozžhavení i žetony požáru. Stěny obklopující schodiště mohou být poškozeny i zničeny obvyklým způsobem. Na polích schodiště jsou vyznačeny souřadnice jeho druhé části, aby vám pomohly při názorné představě o uspořádání budovy a při ověřování efektů na sousedících polích při vyhodnocování explozí, šíření požáru apod.

Exploze na schodišti se šíří všemi 5 směry. Dojde-li k explozi na schodišti, přičemž na druhé části schodiště již leží žeton ohně, šíří se fronta požáru ve směru volného konce schodiště (tj. ve směru, kde není stěna).

## Vila - přízemí



## Vila - patro



1. Exploze ve spodní části schodiště. Fronta požáru se šíří ve všech 5 směrech takto:
2. Po jedné kostičce poškození přidejte na každou stěnu sousedící se spodní částí schodiště (nahore, vlevo a dole).
3. Přidejte žeton ohně vpravo vedle spodní části schodiště.
4. Tlaková vlna se šíří do patra. Na horní části schodiště však už leží žeton ohně. Vlna se dále šíří ve směru východu ze schodiště – položte žeton ohně na pole dolů pod pole horní části schodiště. Tímto směrem se bude fronta požáru šířit i v případě, že by stěny obklopující horní část schodiště již byly poškozeny nebo i zničeny.

Pokud fronta požáru dosáhne pole schodiště s žetonem ohně, bude se odsud šířit jen jedním směrem. Pokud je protilehlá stěna zničena, pokračuje fronta požáru v šíření v původním směru na témže poschodí. Pokud však tato protilehlá stěna zničena není (na boční stěny se nebere žádný ohled), bude fronta pokračovat do opačného poschodí – položte žeton ohně na druhou část schodiště. Leží-li tam již jiný žeton ohně, fronta dále pokračuje ve směru východu ze schodiště bez ohledu na stav okolních stěn (viz obr. výše). *V zásadě platí, že fronta požáru postupuje cestou nejmenšího odporu – na témže poschodí, je-li to možné, a pokud není, pak namísto poškození stěny se požár rozšíří po schodišti do opačného poschodí.*



1. Exploze se šíří od svého ohniska, až dosáhne schodiště, kde již leží žeton ohně.
2. Fronta požáru cestou nejmenšího odporu postoupí zničenou protilehlou stěnou na sousedící pole na témže poschodí – položte sem žeton ohně.

Pokud by protilehlá stěna schodiště nebyla zničena, fronta požáru by postoupila na pole druhé části schodiště v opačném poschodí.

# PŘENOSNÉ SKLÁDACÍ ŽEBŘÍKY

Hasičský vůz je vybaven čtyřmi skládacími přenosnými žebříky, které lze využít pro přístup do 2. podlaží budov. **Pozor – tyto žebříky jsou jiného charakteru než velký teleskopický žebřík používaný v rozšíření Velkoměsto. Platí pro ně jiná pravidla, dejte pozor, aby se vám to nepletlo.**

Hasič na poli s vozem může za 0 AB uchopit žebřík. Žebříky jsou transportovány v rozloženém stavu, je nutno je nejprve přenést na místo určení a před použitím je složit dohromady. Hasič může stát na žebříku (na jeho horní části) a může z něj provádět hašení požáru a strhávání stěn jako obvykle. Ohrožené osoby a nebezpečné látky však nelze nechat ležet opuštěné na poli s horní částí žebříku. Hasič na poli se spodní částí žebříku se považuje za stojícího na zemi. Akce s použitím žebříku jsou následující (jedná se vždy o akce typu pohyb pro účely různých zvláštních schopností specialistů a jejich omezení):

### **Přenášení žebříku:**

Hasič s žebříkem se pohybuje na sousední pole jako obvykle za stejných nákladů v AB (nesení žebříku pro něj nepředstavuje žádnou zvýšenou námahu). Hasič však nemůže nést žebřík a zároveň ohroženou osobu nebo nebezpečné látky nebo dva žebříky najednou. Hasič však může nést žebřík a přitom vést ošetřenou ohroženou osobu. A ještě něco – sanitka není nákladák! Hasič nesoucí žebřík nemůže nastoupit do sanitky ani ho do ní naložit. Chce-li se svézt, musí žebřík nechat venku.

### **Složení žebříku do použitelného stavu: 2 AB**

Hasič může složit (vztyčit) žebřík na poli, na němž se právě nachází. Položte žeton spodní části žebříku na příslušné pole a žeton horní části žebříku na odpovídající vnější pole herního plánu 2. podlaží. Žebříky lze vztyčovat výhradně mimo budovu.

Hasič nemůže nikdy přenášet vztyčený (složený) žebřík.

Žebřík v přízemí nikdy nebrání průchodu do budovy a ven ani provozu vozidel a nadále se na toto pole vejde neomezený počet hasičů, osob či předmětů jakéhokoliv druhu.

### **Pohyb po žebříku: 1 AB; 2 AB** při nesení ohrožené osoby, nebezpečných látek nebo doprovázení ošetřené osoby.

Přesun z budovy na horní část žebříku a přesun mezi poli s horní a spodní částí žebříku oběma směry má obvyklé náklady na pohyb, až na jedinou výjimku – i vedení ošetřené osoby stojí 2 AB. Příklad: Hasič může vylézt po žebříku z přízemí do patra za 1 AB a za další 1 AB vstoupit na sousedící pole do budovy (zničenou stěnou nebo otevřeným oknem). Hasič ve 2. podlaží musí vést ošetřenou osobu na pole s horní částí žebříku za 2 AB a doprovodit ji na pole se spodní částí žebříku za další 2 AB. Hasič nesmí vstoupit na pole s horní částí žebříku, je-li obsazeno jiným hasičem.

### **Rozebrání žebříku: 1 AB**

Hasič na poli se spodní částí žebříku může žebřík rozložit. Položte oba žetony žebříku na spodní pole. Pokud dojde k rozšíření požáru na pole s libovolným žetonem žebříku, takový žebřík se automaticky rozloží (spadne) a pro hasiče a ohrožené osoby má zásah ohněm obvyklé důsledky, nesené nebezpečné látky explodují. Zasažne-li požár spodní část žebříku, na jehož horní části se někdo nacházel, je hasič zraněn, ohrožená osoba usmrcena a případné nesené nebezpečné látky způsobí explozi na poli se spodní částí žebříku! Ke zneškodnění nebezpečných látek je třeba jejich žeton dopravit mimo budovu do přízemí.

## **OKNA**

Okna jsou nový prvek ve hře a umožňují snazší vstup do budovy bez nutnosti ničit stěny. Okna fungují jako dveře, hasiči je mohou otvírat a zavírat (i zvenčí) za 1 AB. Na rozdíl ode dveří však i stěna s otevřeným oknem má určitou pevnost, kterou může ztratit. Proto projde-li fronta požáru při explozi otevřeným oknem, položte i na takovou stěnu 1 kostičku poškození (stěny s oknem jsou zničeny už 1. kostičkou poškození).

Na začátku hry jsou všechna okna zavřená.

### **Otevření a zavření oken (akce typu pohyb): 1 AB**

Hasič může otevřít nebo zavřít okno ve stěně sousedící s polem, kde se právě nachází, a to i zvenčí. Otevřené okno označte položením žetonu otevřeného okna. Dojde-li k zavření okna, žeton odstraňte.

## **ZMĚNA PRAVIDEL O POUŽÍVÁNÍ VOZIDEL**

**Použití vodního děla: Vodní dělo lze zamířit jen na tu stranu budovy (do přízemí i patra), kde se zrovna hasičský vůz nachází. Vyjde-li hod na opačnou polovinu budovy, obraťte červenou kostku na protilehlou stranu jako obvykle. Černou kostku neobracejte. Nezapomeňte, že vodní dělo nelze použít, pokud se kterýkoliv z hasičů vyskytuje v cílové oblasti – v tomto rozšíření je to celá příslušná polovina budovy – přízemí i patro!**

**Řízení vozu:** Přesun vozidla na jakémkoliv nové stanoviště stojí 2 AB.

## **PŘÍPRAVA HRY**

**Rodinný režim:** Hru připravte podle obvyklých pravidel, jen můžete pro zvýšení variability provést následující změny:

1. Namísto rozmístění žetonů ohně podle připraveného obrázku v základních pravidlech proveďte tři náhodné exploze, při nichž nebudete umísťovat žádné kostičky poškození.
2. První tři žetony ohrožených osob umístěte na herní plán také náhodně.
3. Protože se v tomto režimu nevyskytuje hasičský vůz, můžete hrát buď bez použití žebříků, nebo je můžete na začátku hry všechny složit na jedno konkrétní stanoviště hasičského vozu, odkud si je mohou hasiči v průběhu hry brát.

**Režim pro pokročilé:** Opět postupujte podle obvyklých pravidel s následujícími úpravami:

1. Prvotní exploze – výsledkem zvoleného počtu prvotních explozí by měla být alespoň jedna na každém podlaží budovy.
2. Umístění žetonů ohrožených osob – také u nich by mělo platit, že by na každém podlaží měl být umístěn alespoň jeden. V případě potřeby házejte kostkami znovu.

## **ŽETONY UŠETŘENÝCH AB**

V pravidlech základní hry bylo uvedeno jen ve shrnutí pravidel, že k zaznamenávání AB zbylých do dalšího tahu slouží zelené žetony akcí. Nové žetony slouží k udržení přehledu o tom, kolik AB zvláštního druhu ve svém tahu spotřebovali specialisté – vezměte si na začátku svého tahu příslušný počet odpovídajících žetonů (poznáte je podle piktogramu) a při provedení dané akce je odhazujte.