

OGNISTY PODMUCH

GRA PLANSZOWA

Gra kooperacyjna Kevina Lanzinga

Dzwoni telefon. -998, w czym mogę pomóc? - Po drugiej stronie słychać paniczny krzyk: POŻAR! Kilka chwil później jesteście już ubrani w stroje ochronne, łapiecie sprzęt i pędzicie na spotkanie ognistego piekła.

Drużyna ma tylko kilka chwil, aby ocenić sytuację i przygotować plan ataku, po czym żwawo rusza do akcji. Tego oczekuje się od profesjonalistów tej klasy. Musicie zmierzyć się ze swoim strachem, nigdy się nie poddawać, a ponad wszystko działać jako drużyna, gdyż płomienie szaleją, budynek grozi zawaleniem, a życie ludzkie jest zagrożone. Musi wam się udać. Jesteście dzielnymi członkami brygady strażackiej, ludzie na was polegają. Tym właśnie zajmujecie się każdego dnia.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- 6 STRAŻAKÓW -



- 34 ŻETONY ZAGROŻENIE -



Strona płomienia Strona dymu

- 18 ŻETONÓW POI -



POI 6 fałszywych 12 ofiar
(punkty alarmów zainteresowania)

- 24 ZNACZNIKI ZNISZCZEŃ -



- 9 ŻETONÓW DRZWI -



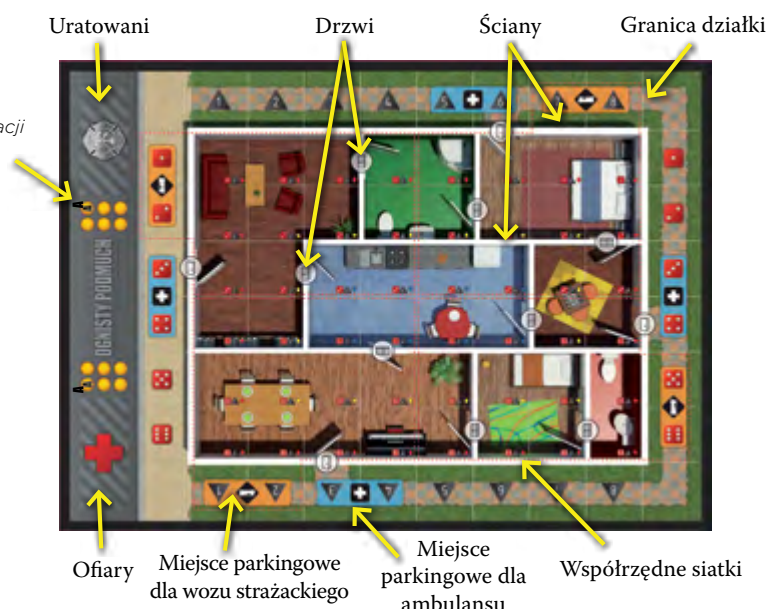
Zamknięte drzwi Otwarte drzwi

- 24 ŻETONY PUNKT ZAPALNY -



- 1 PLANSZA -

(dwustronna, na ilustracji pokazano front)



- INNE ŻETONY -



21 Akcji

3 żetony Leczenie

6 żetonów Materiały niebezpieczne

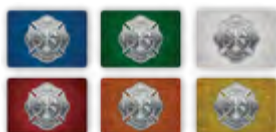
- POJAZDY -



Wóz strażacki

Ambulans

- 6 KART GRACZY -



- 2 KOSTKI -



sześćścienna i ośmiościenna

- 6 POMOCY GRACZA -



- 8 KART SPECJALISTÓW -



CEL GRY

Ognisty podmuch jest grą kooperacyjną. Wszyscy gracze są członkami jednej drużyny i razem wygrywają lub przegrywają grę. Aby wygrać, gracze muszą uratować ofiary uwięzione w płonącym budynku, zanim ogień wymknie się spod kontroli albo budynek się zawali.

NAUKA GRY

Gra *Ognisty podmuch* zawiera dwa zestawy zasad. Pierwszym zestawem są zasady rodzinne, przeznaczone do nauki gry oraz grania z młodszymi graczami. Drugi zestaw to zasady zaawansowane dla bardziej doświadczonych graczy. Zasady są napisane w przystępny i prosty sposób, a przed rozgrywką z innymi można je najpierw poćwiczyć samemu solo.

Do gry dołączono pomoce dla graczy. Ułatwią one naukę gry i są przypomnieniem dla graczy, którzy już wcześniej grali w *Ognisty podmuch*. Z ich pomocą rodziny i osoby bez doświadczenia z grami planszowymi w grach planszowych z łatwością nauczą się zasad.

PLANSZA

Plansza gry jest dwustronna. Każda ze strony symbolizuje inny budynek. Obszar poza budynkiem składa się z ponumerowanych pól, symboli kostek oraz czterech pól narożnych. Pola zewnętrzne mogą być używane w trakcie gry.

Każde pole wewnątrz budynku jest opisane koordynatami siatki. Są one zaznaczone w dolnej prawej części każdego pola łatwymi do zrozumienia symbolami. Symbole opisują umiejscowienie pola w siatce i odpowiadają kostkom. Często gracz będzie rzucał kostkami, aby określić gdzie należy rozmieścić znaczniki (Na przykład kiedy ogień zajmuje kolejne pola lub gdzie znajdować się będą ofiary, które należy uratować). Czerwony symbol (■) oznacza czerwoną kostkę sześciocienną. Czarny symbol (▲) oznacza czarną kostkę ośmiocienną. Połączone symbole (■▲) oznaczają lokację na planszy (na przykład to pole w pierwszym rzędzie i trzeciej kolumnie siatki).

SĄSIADUJĄCE POLA

Za sąsiadujące uznaje się pola, które stykają się przynajmniej jednym bokiem. Pola nie sąsiadują ze sobą po skosie.

Zamknięte drzwi oraz ściany blokują sąsiedowanie, – chyba, że fragment ściany zostanie zniszczony. Ściana jest zniszczona jeśli znajdują się na niej dwa znaczniki zniszczeń. Ściana z jednym znacznikiem jest uszkodzona.

PRZYGOTOWANIE GRY – ZASADY RODZINNE

1. Planszę należy umieścić na środku stołu tak, aby była dostępna dla wszystkich graczy.

W pierwszej rozgrywce zalecane jest użycie frontu planszy.

2. Żetony *Drzwi* należy umieścić stroną *Zamknięte* we wszystkich ośmiu przejściach (drzwi zewnętrzne nie są liczone. Są to zawsze już znajdujące się na planszy, otwarte drzwi.).



3. Żetony *Zagrożenie* należy umieścić stroną *Ogień* na polach:



4. 2 spośród żetonów *POI z Ofiarami* oraz 1 żeton *Fałszywy alarm* należy odłożyć do pudełka, nie będą brały udziału w tej rozgrywce. Pozostałe 15 żetonów *POI* należy odwrócić stroną ze znakiem zapytania (?) ku górze i wymieszać. Następnie po jednym (?) należy umieścić na polach:



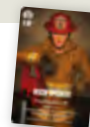
5. Znaczniki zniszczeń, żetony *Akcja*, pozostałe żetony *POI* oraz żetony *Zagrożenie* należy umieścić obok planszy.



6. Każdy z graczy dobiera kartę gracza i strażaka w wybranym przez siebie kolorze. Niewykorzystane figurki oraz karty graczy należy odłożyć do pudełka, nie będą brały udziału w grze.



7. Żetony *Leczenie*, *Materiały niebezpieczne*, *Punkty zapalne*, *Ambulans*, *Wóz strażacki* oraz karty specjalistów należy odłożyć do pudełka.



8. Każdy z graczy umieszcza swojego strażaka na dowolnym polu planszy, na zewnątrz budynku.

9. Gracze wspólnie decydują, kto zacznie. Jeżeli podjęcie decyzji okaże się niemożliwe, zaczyna gracz, którego ostatnio obudził sygnał karetki lub wozu strażackiego.

PRZYGOTOWANIE GRY W SKRÓCIE

1. Do pudełka należy odłożyć:

2x żeton POI - Ofiara
1x żeton POI - Fałszywy alarm



2. Na planszy należy umieścić:

9x żeton Drzwi – Zamknięte
10x żeton Zagrożenie – Ogień
3x żeton POI – Znak zapytania



3. Każdy z graczy otrzymuje:

1x strażak
1x karta gracza



4. Obok planszy należy umieścić:

12x żeton POI – Znak zapytania
24x znaczniki zniszczeń
23x żeton Zagrożenie
21x żeton Akcja
2 kostki



5. Nieużywane komponenty należy odłożyć do opakowania:

żetony Leczenie
żetony Materiały
niebezpieczne
żetony Punkt zapalny
karty specjalistów
żeton Wóz strażacki
żeton Ambulans



6. Strażaków należy umieścić na dowolnych polach na zewnątrz budynku. Rozgrywka może zostać rozpoczęta!

Zadaniem drużyny jest uratowanie 7 osób!

PRZEBIEG TURY

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują swoje tury, aż do zakończenia rozgrywki:

- 1 Wykonywanie akcji** - w tej fazie gracz wydaje punkty akcji na ruch, gaszenie płomieni, przebijanie się przez ściany etc.
- 2 Rozprzestrzenianie się płomieni** - rzut na dym.
- 3 Uzupełnienie żetonów POI**

1 Wykonywanie akcji

Gracz w swojej turze ma do wykorzystania 4 punkty akcji (PA). Wykonanie każdej akcji kosztuje określoną liczbę PA. Gracz może wybrać dowolne akcje i wykonać je w dowolnej kolejności, wydając odpowiednią liczbę PA. Akcję można wykonać więcej niż raz na turę, pod warunkiem posiadania wystarczającej liczby PA, aby zapłacić za jej każdorazowe wykonanie. Gracze mogą pasować. Niewydane PA przechodzą na następną turę. Gracz może zachować maksymalnie 4 PA na koniec tury. Za każdy zachowany PA gracz bierze żeton *Akcja*. Zachowane PA gracz może wydać w kolejnych turach, aby wykonać więcej akcji.

AKCJE

Ruch - Gracz może przemieścić swojego strażaka na sąsiadujące pole:

- 1 Ruch na pole bez ognia: 1 PA
- 2 Ruch na pole z ogniem: 2 PA
- Przeniesienie ofiary na puste pole lub pole z dymem: 2 PA

Jeżeli gracz przemieści swojego strażaka na pole z żetonem POI jest on odwracany, aby sprawdzić czy jest to *Ofiara* czy też *Fałszywy alarm*. Jeżeli jest to *Fałszywy alarm* jest on umieszczany na polu *Uratowani* na zewnątrz budynku. Odkrycie żetonu POI jest darmową akcją (0PA). Wyniesienie *Ofiary* poza budynek jest równoznaczne z jej uratowaniem, gratulacje! Jej żeton jest umieszczany na polu *Uratowani* po lewej stronie planszy.

Wolno poruszać się przez zniszczone ściany (fragmenty ściany z dwoma znacznikami zniszczeń).

Nie wolno wnieść *Ofiary* na pole z *Ogniem*. Nie wolno również na takim polu zakończyć ruchu.

Otwieranie/Zamykanie drzwi

Gracz odwraca żeton Drzwi na polu, na którym znajduje się jego strażak (koszt: 1 PA).

Gaszenie

Gracz używa sprzętu strażackiego do gaszenia ognia na polu, na którym znajduje się jego strażak lub na polu z nim sąsiadującym:

- Usunięcie żetonu *Zagrożenie – Dym* z planszy: 1 PA
- Odwrócenie żetonu *Zagrożenie – Ogień* na stronę z Dymem: 1 PA
- Usunięcie żetonu *Zagrożenie – Ogień* z planszy: 2 PA

Zazwyczaj najlepszym rozwiązaniem jest całkowite wygaszenie ognia (2 PA).

Rąbanie

Wszyscy strażacy noszą siekiery. Używają ich do rozbijania ścian, gdy trzeba szybko dotrzeć do uwięzionych ofiar lub stworzyć drogę ucieczki z budynku.

W tym celu gracz umieszcza znacznik zniszczeń na ścianie na polu, na którym znajduje się jego strażak płacąc: 2 PA.

Ściana z dwoma znacznikami zniszczeń jest zniszczona. Strażacy oraz ogień mogą przemieszczać się przez zniszczoną ścianę, tak jakby jej tam nie było. Uwaga: jeżeli nie ma już wolnych (nie umieszczonych na planszy) znaczników zniszczeń, budynek się zawala, zabijając wszystkich w środku.

Przykład 1



- 1 Ruch na pole z ogniem: 2 PA
- 2 Ruch na puste pole: 1 PA
- 3 Otwarcie drzwi: 1 PA

4 PA wydane

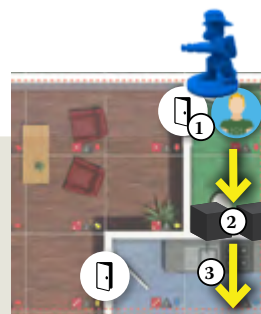
Przykład 2



1. Gaszenie ognia po lewej: 2 PA
2. Ruch na puste pole po prawej: 1 PA
Odwrócenie żetonu POI, aby odnaleźć ofiarę.

3 PA wydane
1 PA zachowany

Przykład 3



- 1 Przeniesienie ofiary na puste pole: 2 PA.
- 2 Rąbanie ściany: 2 PA (1 znacznik zniszczeń należy umieścić na ścianie).
Ściana ma teraz 2 znaczniki zniszczeń i jest zniszczona.
- 3 Ruch przez zniszczoną ścianę na puste pole: 1 PA.

5 PA wydane – 1 zachowany PA wydany

2 Rozprzestrzenianie się płomieni

Po wykonaniu akcji, gracz rozgrywający swoją turę musi wykonać rzut kostkami, aby stwierdzić, gdzie rozprzestrzenił się ogień. Na polu wskazanym przez rzut umieszczany jest żeton *Zagrożenie – Dym*. Czasami umieszczenie żetonu ma poważniejsze skutki. Po umieszczeniu żetonu należy sprawdzić, czy nie został spełniony któryś z poniższych warunków:

- **Jeżeli Dym zostanie umieszczony na polu, gdzie już jest Dym** – już umieszczony żeton jest odwracany na stronę *Ogień*. Drugi z żetonów jest usuwany z planszy. **W skrócie:** *Dym + Dym = Ogień*.
- **Jeżeli Dym zostanie umieszczony na polu sąsiadującym z Ogniem** – żeton *Dym* jest odwracany na stronę *Ogień*. **W skrócie:** *Dym sąsiadujący z Ogniem = Ogień*.
- **Jeżeli Dym zostanie umieszczony na polu z Ogniem** – następuje eksplozja! Eksplozje zostały opisane poniżej.

Przykład rozprzestrzeniania się płomieni

- 1 Wynikiem rzutu na rozprzestrzenianie się płomieni jest . Na tym polu jest już żeton *Zagrożenie – Dym*. Żeton na polu  jest obracany na stronę *Ogień*.
- 2 W następnej turze wynik rzutu na rozprzestrzenianie się ognia to . Pole to sąsiaduje z *Ogniem*. Żeton *Zagrożenie-Dym* jest umieszczany na  i natychmiast odwracany na stronę *Ogień*.



Eksplozje

Eksplozja następuje, gdy płomień rozprzestrzenił się na pole, na którym już znajduje się żeton *Zagrożenie – Ogień*. Eksplozje błyskawicznie rozprzestrzeniają ogień, mogą uszkadzać ściany i drzwi, ogłuszyć strażaków, a nawet zabijać ofiary.

Eksplozja promieniuje we wszystkich czterech kierunkach (góra, dół, lewo i prawo) od pola, gdzie nastąpiła (wyrzucony na kostkach wynik). Na sąsiadujących z eksplozją polach bez *Ognia*, umieszczany jest żeton *Zagrożenie – Ogień*, a żetony z dymem są odwracane na stronę z *Ogniem*, nawet jeżeli pole znajduje się poza budynkiem. Na ścianach graniczących z polem, na którym nastąpiła eksplozja, umieszczany jest znacznik zniszczeń (po jednym na każdy graniczący segment ściany). Graniczące z polem drzwi są zniszczone, ich żeton jest usuwany z planszy.

Jeżeli którekolwiek z sąsiadujących z eksplozją pól już płonie, powstaje fala uderzeniowa. Fala przemieszcza się przez wszystkie pola z *Ogniem* w linii prostej od eksplozji, dopóki nie napotka na puste pole, ścianę lub zamknięte drzwi. Skutki uderzenia fali zależą od tego, na czym się ona zatrzyma:

- **Puste pole (bez żetonu *Zagrożenie*)** – na polu umieszczany jest żeton *Zagrożenie – Ogień*, nawet jeżeli pole znajduje się na zewnątrz budynku.
- **Pole z *Dymem*** – żeton jest odwracany na stronę *Ogień*.
- **Ściana** – na ścianie umieszczany jest znacznik zniszczeń. **Uwaga:** Jeżeli na ścianie znajdują się dwa znaczniki zniszczeń jest ona zniszczona i nie zatrzymuje fali uderzeniowej.
- **Zamknięte drzwi** – żeton *Drzwi* jest usuwany z planszy: drzwi zostały zniszczone. Przejście bez żetonu *Drzwi* jest traktowane jak zniszczona ściana. **Uwaga:** W przejściu gdzie były drzwi nie umieszcza się znaczników zniszczeń.

Fala uderzeniowa przemieszcza się przez zniszczone oraz otwarte drzwi. Jeżeli fala uderzeniowa przekroczy otwarte drzwi, żeton *Drzwi* jest usuwany z planszy – zostały one zniszczone. **Uwaga:** W przejściu gdzie były drzwi nie umieszcza się znaczników zniszczeń.

- 1 Wynik rzutu na rozprzestrzenianie się ognia to . Ponieważ na tym polu już jest żeton *Zagrożenie – Ogień* następuje eksplozja. Rozprzestrzenia się ona we wszystkich czterech kierunkach i jest rozpatrywana w następujący sposób:
- 2 **W dół:** Na sąsiadującym polu umieszczany jest żeton *Zagrożenie – Ogień*. Żeton *POI* z tego pola jest stracony (zobacz: *Zapłon* na następnej stronie).
- 3 **W górę:** Na górnej krawędzi pola znajduje się ściana, należy na niej umieścić znacznik zniszczeń.
- 4 **W lewo:** Na lewej krawędzi pola znajdują się zamknięte drzwi, które zostają zniszczone, a ich żeton jest usuwany z gry. Od tego momentu są one traktowane jak zniszczona ściana.
- 5 **W prawo:** Sąsiadujące pole już płonie, w związku z czym powstaje fala uderzeniowa. Podróżuje ona przez dwa płonące pola, aby dotrzeć na puste pole. Na polu jest umieszczany żeton *Zagrożenie – Ogień*, a strażak, który również się tam znajdował, zostaje ogłuszony (patrz następna strona)!

Przykład eksplozji:



Dodatkowe efekty

Kiedy ogień się rozprzestrzenił, a eksplozje zostały rozpatrzone, należy sprawdzić czy nastąpiły jakieś zniszczenia, takie jak: pomieszczenia pełne ognia, w których nastąpi *Zapłon*, ogłuszeni strażacy czy utracone ofiary.

Zapłon: żetony *Zagrożenie* – *Dym* na polach sąsiadujących z *Ogniem* są odwracane na stronę z *Ogniem*. Ten krok należy powtórzyć tyle razy, ile to możliwe, tak aby na koniec tury na planszy nie pozostał *Dym* sąsiadujący z *Ogniem*. **Przypomnienie:** *Dym* sąsiadujący z *Ogniem* = *Ogień*.

Wszyscy strażacy znajdujący się na polu z *Ogniem* zostają ogłuszeni. Opis konsekwencji ogłuszenia znajduje się poniżej. Jakiegokolwiek żetony *POI* (odkryte i zakryte) na polach z *Ogniem* są stracone. Żeton *POI* jest umieszczany na polu *Utraceni* po lewej strony planszy. Jeżeli żeton nie był odkryty, jest odkrywany w tym momencie, a następnie umieszczany na polu *Utraceni*. Żetony *Ogień* na zewnątrz budynku są odrzucane.

Przykład zapłonu:



Ogień na polu 1 zapala *Dym* na sąsiadującym z nim polu, rozpoczynając wielokrotny zapłon, który przenosi *Ogień* przez pomieszczenie i otwarte drzwi. Sześć żetonów *Zagrożenie* jest odwracanych na stronę *Ogień*.

Siódmy *Dym* jest odizolowany od zapłonu przez ścianę i w związku z tym nie zostaje odwrócony.

Ogłuszenie

Strażak zostaje ogłuszony, gdy ogień rozprzestrzeni się na pole, na którym się znajduje. Czy to na skutek eksplozji, czy zapłonu *Dymu*, ogłuszony strażak musi udać się do ambulansu, aby uzyskać pomoc.

Kiedy strażak zostanie ogłuszony jego figurka jest zabierana z budynku i umieszczana na najbliższym (w linii prostej) polu parkingowym dla ambulansów na zewnątrz budynku. Jeżeli dwa pola są tak samo blisko, gracze wybierają dowolne z nich.

Żeton *Ogień* pozostaje na swoim miejscu.

Jeżeli ogłuszony strażak niósł ofiarę jest ona stracona, a jej żeton jest umieszczany na polu *Utraceni*.

3 Uzupełnienie POI

Przed zakończeniem swojej tury, gracz musi uzupełnić żetony *POI*: ofiary, które zostały utracone lub uratowane i zbadane fałszywe alarmy.

Na koniec każdej tury na planszy powinny się znajdować 3 żetony *POI* (w budynku lub na zewnątrz). Wliczane są w to niezidentyfikowane *POI* oraz ofiary. Jeżeli na planszy jest ich mniej niż 3, należy je uzupełnić rzucając kostkami i umieszczając losowy żeton *POI* stroną z ? na wskazanym przez rzut polu. Jeżeli na polu znajduje się żeton *Zagrożenie*, jest on usuwany z planszy przed umieszczeniem żetonu *POI*. Jeżeli na wskazanym polu znajduje się strażak, żeton *POI* jest natychmiast odwracany i – jeżeli jest to fałszywy alarm – usuwany. Jeżeli na wskazanym polu jest już żeton *POI*, rzut należy powtórzyć.

Koniec tury

Kiedy wszystkie żetony *POI* zostaną uzupełnione tura gracza dobiega końca. Gracz po jego lewej zaczyna swoją turę. W ten sposób gra toczy się aż do końca.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy zawali się budynek, gracze zwyciężą (uratuja 7 ofiar) lub przegrają (4 lub więcej utraconych ofiar).

Zawalenie budynku

Gra kończy się natychmiast, gdy wszystkie 24 znaczniki *Zniszczenia* są na planszy, a budynek się zawala. Wszystkie pozostałe ofiary i *POI* (wewnątrz lub na zewnątrz budynku) są umieszczane na polu *Utraceni*.

Zwycięstwo

Gracze wygrywają, jeżeli uratują 7 ofiar. Po uratowaniu 7 ofiar można kontynuować grę i podjąć próbę uratowania wszystkich 10 ofiar!

Porażka

Gracze przegrywają, kiedy utraconych zostanie 4 lub więcej ofiar.

W TYM MOMENCIE MOŻNA JUŻ ROZPOCZĄĆ GRĘ! Koniec zasad rodzinnych.

ZASADY ZAAWANSOWANE

Zasady zaawansowane wprowadzają kilka nowych elementów rozgrywki: losowe rozmieszczenie, wiele poziomów trudności, pojazdy i akcje pojazdów, specjalistów, materiały niebezpieczne oraz punkty zapalne. Ponadto zmodyfikowane zostały zasady dotyczące dodatkowych efektów oraz uzupełniania POI.

Dalsza część instrukcji zakłada znajomość zasad rodzinnych. Zasady zaawansowane wprowadzają kilka pomniejszych modyfikacji do zasad rodzinnych, ale dotyczy to tylko zasad wyraźnie opisanych jako zmienionych, w innym wypadku obowiązują zasady rodzinne. **Modyfikacje zasad są wyróżnione.**

PRZYGOTOWANIE GRY – ZASADY ZAAWANSOWANE

1. Planszę należy umieścić na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy.

2. Żetony *Drzwi* są umieszczane stroną *Zamknięte* we wszystkich przejściach.



3. Gracze wybierają poziom trudności rozgrywki:

- Rekrut – 3 początkowe eksplozje, 3 żetony *Materiały niebezpieczne*
- Weteran – 3 początkowe eksplozje, 4 żetony *Materiały niebezpieczne*
- Heros – 4 początkowe eksplozje, 5 żetonów *Materiały niebezpieczne*

(Poziom rekrut odpowiada trudności rozgrywki rodzinnej, weteran jest umiarkowanie trudny, a heros wymaga dużego obycia z grą).

Niewykorzystane żetony *Materiały niebezpieczne* są odkładane do pudełka.

4. Pierwsza eksplozja. Rzut czarną kostką określający pole docelowe:

1= 3, 2= 4, 3= 5, 4= 6, 5= 6, 6= 5, 7= 4, 8= 3.

Gracz umieszcza żetony *Ogień* oraz *Punkt zapalny*, a następnie rozpatruje dla tego pola eksplozję.

5. Druga eksplozja: rzut obiema kostkami, aby określić pole docelowe. Jeżeli na wylosowanym polu jest już *Ogień* należy powtórzyć rzut. Po wylosowaniu pola należy na nim umieścić *Ogień*, *Punkt zapalny*, a następnie rozpatrzyć dla tego pola eksplozję.



6. Trzecia eksplozja. Czarną kostkę z poprzedniego rzutu należy odwrócić tak, aby na wierzchu znalazła się ścianka, która była na spodzie. Czerwoną kostkę należy przerzucić. Otrzymany wynik określa pole eksplozji. Jeżeli na tym polu jest już *Ogień* należy przerzucić czerwoną kostkę. Na polu umieszczane są żetony *Zagrożenie – Ogień* i *Punkt zapalny*, a następnie rozpatrywana jest eksplozja.

7. W rozgrywce na poziomie heros, wykonywany jest rzut obiema kostkami, aby określić pole czwartej eksplozji. Jeżeli na wylosowanym polu jest już *Ogień*, należy przerzucić obie kostki. Na polu umieszczane są żetony *Zagrożenie – Ogień* i *Punkt zapalny*, a następnie rozpatrywana jest eksplozja.

8. Rozmieszczenie żetonów *Materiały niebezpieczne*. Dla każdego żetonu wykonywany jest rzut obiema kostkami. Jeżeli na wylosowanym polu jest *Ogień* należy przerzucić obie kostki. Na polu docelowym umieszczany jest żeton *Materiały niebezpieczne*.



9. Usunięcie 2 żetonów *Ofiara* i 1 żetonu *Fałszywy alarm*. Żetony są odkładane do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce. Pozostałe 10 żetonów *Ofiara* i 5 żetonów *Fałszywy alarm* jest odwracane stroną ku górze. Następnie żetony są mieszane. Gracze wykonują trzy rzuty kostkami i umieszczają po jednym zakrytym żetonie POI na wylosowanych polach. Jeżeli na wylosowanym polu jest *Ogień* należy przerzucić obie kostki.

10. Każdy z graczy wybiera kartę specjalisty, strażaka i kartę gracza w tym samym kolorze. Gracz może prowadzić więcej niż jednego strażaka jeżeli wszyscy uczestnicy wyrażą na to zgodę. Niewykorzystanych strażaków i karty należy odłożyć do pudełka.

11. Wykonywane są rzuty w celu umieszczenia dodatkowych żetonów *Punkt zapalny*. Jeżeli na wylosowanym polu jest *Punkt zapalny* należy przerzucić obie kostki:

- Na poziomach weteran i heros umieszczane są **3 dodatkowe żetony Punkt zapalny**
- Jeżeli w rozgrywce bierze udział 3 strażaków umieszczane są **2 dodatkowe żetony**
- Przy 4 lub więcej strażakach umieszczane są **3 dodatkowe żetony**

6 (12 na poziomie heros) pozostałych żetonów *Punkt zapalny* umieszczane jest na planszy (na żółtych polach po lewej stronie), do wykorzystania później w rozgrywce. Pozostałe żetony są odkładane do pudełka.

12. Niewykorzystane znaczniki zniszczeń, żetony POI, *Leczenie*, *Akcja* oraz *Zagrożenie* należy umieścić obok planszy.



13. Każdy z graczy ustawia swojego strażaka na dowolnym polu na zewnątrz budynku.



14. Gracze razem decydują, gdzie umieścić ambulans i wóz strażacki (zapasowy żeton jest odkładany do pudełka).



15. Gracze wspólnie decydują, kto zacznie. Jeżeli podjęcie decyzji okaże się niemożliwe, zaczyna gracz, którego ostatnio obudził sygnał karetki lub wozu strażackiego.

POJAZDY

W zasadach zaawansowanych do gry wprowadzane są dwa pojazdy: wóz strażacki oraz ambulans. Każdy pojazd jest symbolizowany przez żeton umieszczony na jednym z 4 pól parkingowych dla danego pojazdu, na zewnątrz budynku. Strażacy mogą przemieszczać pojazdy, ale tylko pomiędzy polami parkingowymi. Pojazdy zapewniają strażakom dodatkowe akcje, które mogą wykonać jeżeli znajdują się na tym samym polu, co dany pojazd. **Uwaga: Każdy pojazd zajmuje 2 pola.** W zasadach rodzinnych ratowanie ofiar to łatwizna, wystarczy je wynieść na zewnątrz budynku. **W zasadach zaawansowanych ofiary muszą być doniesione do ambulansu, dopiero wtedy zostają uratowane.**

1 Wykonywanie akcji – akcje pojazdów

Jazda

Strażak używa wozu strażackiego lub ambulansu, aby szybko przemieszczać się dookoła budynku.

Jazda pojazdem: 2 PA.

Strażacy mogą jeździć wozem strażackim tylko jeżeli znajdują się na tym samym polu, co jego żeton. Mogą natomiast przemieszczać ambulans z innego pola za pomocą komunikatów radiowych. Strażak prowadzący wóz strażacki musi przemieścić się z wozem. Nie ma takiej konieczności w przypadku ambulansu.

Pojazdy mogą jechać w dowolną stronę, (zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara). Pojazdy zawsze muszą rozpoczynać i kończyć jazdę na odpowiadających im polach parkingowych.

Strażacy znajdujący się na tym samym polu parkingowym, co pojazd, który będzie jechał, mogą do niego wsiąść jako pasażerowie za 0 PA. Jest to akcja opcjonalna. Pojazdem może jechać dowolna liczba strażaków. Po dojechaniu na nowe pole parkingowe strażacy mogą wybrać dowolne z dwóch pól, na które wysiądą.

Jeżeli ambulans przejedzie na pole, na którym znajduje się ofiara, jest ona ratowana za 0 PA.

Użycie działka wodnego

Strażak używa działka wodnego, aby szybko ugasić Ogień.

Użycie działka wodnego: 4 PA.

Działko wodne może ugasić duże skupiska płomieni jednym strumieniem. Celem działka zawsze jest jedna z ćwiartek planszy. Ćwiartki są oddzielone przerywanymi, czerwonymi liniami na planszy.

Strażacy mogą używać działka tylko jeżeli znajdują się na tym samym polu, co wóz strażacki.

Działko może być użyte tylko na ćwiartce, która graniczy z polem parkingowym, na którym w danym momencie znajduje się wóz strażacki.

Działko może być użyte tylko na ćwiartce, gdzie nie ma żadnych strażaków.

Pole docelowe dla działka ustala się wykonując rzut obiema kostkami. Ponieważ pojedyncza ćwiartka nie obejmuje wszystkich możliwych wyników rzutu, wynik może wskazywać pole poza ćwiartką. W takiej sytuacji należy odwrócić kostkę lub kostki (tak, aby ścianka z dołu była na górze), które są „poza zasięgiem” (nie w danej ćwiartce).

Działko gasi Ogień i Dym na wycelowanym polu i rozpryskuje wodę na pola sąsiadujące, również gasząc Ogień i Dym, które się na nich znajdują. Rozprysk może wykraczać poza granice ćwiartki i nie ma żadnego wpływu na strażaków, żetony POI, Ofiar oraz Materiałów wybuchowych.

Przykład użycia działka wodnego

Strażak po prawej stronie planszy postanawia użyć działka wodnego na sąsiadującej ćwiartce. Rzuca kostkami otrzymując wynik czyli pole poza wybraną ćwiartką. W związku z tym odwraca czerwoną kostkę na drugą stronę z (na), Pole docelowe to .

- 1 Ogień na polach i jest gaszony, żetony są zdejmowane z planszy.
- 2 Rozprysk nie wywołuje żadnego efektu dla żetonu POI na polu .
- 3 Brak efektu. Ściany zatrzymują rozprysk, w związku z czym nie gasi on ognia na polach i .



SPECJALIŚCI

W grze zaawansowanej wprowadzani są również wyspecjalizowani strażacy. Na początku gry każdy z graczy bierze jedną z kart specjalistów. Każdy z nich ma inne, unikatowe umiejętności, które pozwalają mu lepiej radzić sobie w określonych sytuacjach oraz poprawiają ogólną skuteczność grupy. Gracze mogą wybrać specjalistów lub zdecydować się na losowanie. Poniżej opisane zostały specjalne umiejętności i akcje dostępne dla poszczególnych specjalistów.

Paramedyk

4 PA na turę.

Leczenie: Resuscytacja ofiary; 1 PA



Pod żetonem wyleczonej ofiary umieszczany jest żeton *Leczenie*.

Wyleczona ofiara może być przemieszczana przez strażaków bez noszenia. Ruch z wyleczoną ofiarą nie kosztuje dodatkowych PA. Strażak może prowadzić tylko jedną wyleczoną ofiarę. Może natomiast nieść ofiarę i prowadzić wyleczoną ofiarę naraz, płacąc koszt PA jak przy niesieniu (2 PA). Wyleczona ofiara nie może przemieścić się na pole z *Ogniem*.

Paramedyk płaci podwójny koszt PA za gaszenie *Ognia* i/ lub *Dymu*.

Operator CAFS

3 PA + 3 dodatkowe PA na gaszenie.

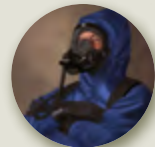
Dodatkowe PA na gaszenie nie mogą zostać zachowane.



Specjalista ADR

4 PA na turę.

Zabezpieczenie: Gracz usuwa żeton *Materiały niebezpieczne* z pola na którym znajduje się jego strażak, a następnie umieszcza go na polu *Uratowani*; 2 PA.



Wszechstronny

5 PA na turę.

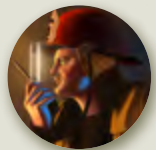
Wszechstronny strażak nie ma żadnych specjalnych akcji czy umiejętności.



Kapitan brygady

4 PA + 2 PA dowodzenia na turę.

Kapitan może wykorzystać swoje PA, aby rozkazać innemu strażakowi ruch i/ lub otwarcie/zamknięcie drzwi w turze kapitana.



Dowodzeni strażacy mogą nieść ofiary, materiały wybuchowe lub przemieszczać się z wyleczonymi ofiarami. Akcje z rozkazu mają taki sam koszt jak w sytuacji, gdy wykonywałby je sam strażak.

Dodatkowe PA na dowodzenie nie mogą być zachowane. *W turze wolno wydać maksymalnie 1 PA dowodzenia na operatora CAFS.*

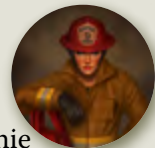
Ratownik

4 PA + 3 dodatkowe PA na ruch na turę.

Rąbanie: 1 PA

Ratownik płaci podwójny koszt PA za gaszenie *Ognia* i/ lub *Dymu*.

Dodatkowe PA na ruch nie mogą zostać zachowane.



Technik wizualizacji

4 PA na turę.

Identyfikacja: Gracz odwraca żeton *POI* w dowolnym miejscu na planszy; Koszt: 1 PA.



Kierowca/Operator

4 PA na turę.

Użycie działka wodnego: 2 PA

Używając działka kierowca może przerzucić jedną lub obie kostki. Po przerzuceniu jednej kostki może zdecydować się na przerzucenie drugiej kostki. Każdą z kostek wolno przerzucić tylko raz. Drugi wynik zawsze jest wiążący (nawet jeżeli jest gorszy niż pierwszy).



1 Wykonywanie akcji – zmiana załogi

Zmiana załogi – zmiana specjalistów w ogniu walki (Zmiana załogi: 2 PA).

Gracz może wymienić swoją kartę specjalisty na dowolną inną nie będącą w tym momencie w grze. Strażak gracza ma PA (minus 2 PA wydane na zmianę załogi) i umiejętności nowo wybranego specjalisty. Aby wykonać tę akcję, strażak musi rozpocząć turę na polu, na którym znajduje się wóz strażacki. Zmiana załogi musi być pierwszą akcją jaką gracz wykona w turze.

2

Rozprzestrzenianie się ognia

Materiały niebezpieczne

W zasadach zaawansowanych do gry wprowadzane są materiały niebezpieczne – źle przechowywane materiały łatwopalne, które łatwo mogą spowodować eksplozję!

Po sprawdzeniu i rozpatrzeniu wszystkich zapłonów, wszystkie żetony *Materiały niebezpieczne* znajdujące się na polach z *Ogniem* powodują eksplozję.

Materiały niebezpieczne mogą powodować wiele eksplozji (np. wysadzając kolejne materiały niebezpieczne) w tej samej fazie. Jeżeli wystąpi taka sytuacja, gracze decydują, którą z nich rozpatrzą pierwszą. Żeton wysadzonych materiałów niebezpiecznych jest usuwany z planszy, a na jego miejscu umieszcza się żeton *Punkt zapalny*.

Materiały niebezpieczne mogą być przenoszone takim samym kosztem oraz z takimi samymi ograniczeniami jak ofiary (2 PA za przenoszenie. Przenosić wolno tylko jedną rzecz naraz. Nie wolno przenosić na pole z *Ogniem*). Materiały niebezpieczne mogą być zabezpieczane poprzez wyniesienie na zewnątrz budynku. Zabezpieczone materiały niebezpieczne są usuwane z gry i umieszczane na polu *Uratowani* na planszy.

Punkty zapalne i wybuchy

Prawdziwy pożar staje się coraz trudniejszy do opanowania im dłużej trwa – budynek się nagrzewa, a palne materiały zbliżają się coraz bardziej do temperatury zapłonu. Aby odwzorować ten proces w rozgrywce zaawansowanej, do gry wprowadzane są punkty zapalne i wybuchy.

Kiedy pole docelowe rozprzestrzeniającego się ognia zawiera punkt zapalny, następuje wybuch i wykonywany jest kolejny rzut na rozprzestrzenianie się ognia. Najpierw do końca rozpatrywane jest bieżące rozprzestrzenianie, a następnie wykonywany jest drugi rzut i rozpatruje się drugie rozprzestrzenianie. Nie ma limitu możliwych wybuchów w turze. Zliczane są wszystkie wybuchy, a następnie rozpatrywana jest odpowiednia liczba rozprzestrzenień.

Dodatkowo, wybuchy zwiększają liczbę punktów zapalnych, sprawiając, że w późniejszej części rozgrywki wybuchy następują dużo częściej. Po rozpatrzeniu wybuchu (wybuchów) na ostatnim polu docelowym rozprzestrzeniania się ognia jest umieszczany żeton *Punkt zapalny*. **Uwaga:** w turze umieszczany jest tylko jeden punkt zapalny. Żetony punktów zapalnych są dobierane z małych żółtych pól, gdzie zostały umieszczone na początku rozgrywki. Jeżeli nie ma tam już żadnych żetonów, kolejne punkty zapalne nie są dodawane.

Punkty zapalne nie mają wpływu na *Dym* i *Ogień*.

Umieszczone Punkty zapalne nie są usuwane z planszy, nie można ich zgasić.

Ogłoszenie

Ogłoszony strażak jest umieszczany na jednym z dwóch pól zajmowanych przez ambulans.

Kolejność wykonywania etapów fazy

W rozgrywce zaawansowanej faza rozprzestrzeniania się ognia ma kilka nowych oraz zmodyfikowanych kroków. Porządek ich rozpatrywania jest następujący:

1. Rzut i rozpatrzenie rozprzestrzeniania się ognia.
2. Rozpatrzenie eksplozji.
3. Rozpatrzenie zapłonów.
4. Rozpatrzenie eksplozji materiałów niebezpiecznych.
 - Dodanie żetonu *Punkt zapalny* na pole, gdzie znajdowały się materiały niebezpieczne jeżeli nastąpiła ich eksplozja.
5. Rozpatrzenie wybuchów (powtórzenie całego procesu od punktu 1).
 - Dodanie żetonu *Punkt zapalny* na pole docelowe rozprzestrzeniania się ognia jeżeli nastąpił wybuch.
6. Rozpatrzenie ogłoszeń, utraconych POI oraz ofiar.

3

Uzupełnienie POI

W rozgrywce zaawansowanej POI mogą być umieszczane tylko na polach, gdzie nie ma żetonów *Zagrożenie* (*Dym* lub *Ogień*), strażaków czy innych żetonów POI.

Jeżeli pole docelowe dla umieszczenia POI zawiera jedną z rzeczy wymienionych powyżej, należy użyć diagramu po prawej, aby ustalić miejsce docelowe dla żetonu. Poczynając od pola, które zostało wylosowane, należy podążać za strzałkami z diagramu, aż do dotarcia na wolne pole. Strzałki są również umieszczone na planszy, aby było je łatwo zastosować w trakcie rozgrywki. Jeżeli na ścieżce nie ma wolnych pól, należy przerzucić kostki.



JUŻ MOŻNA GRAĆ! To jest koniec zasad zaawansowanych..

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Chcę ponownie rozegrać grę na zasadach rodzinnych, czy muszę używać tego samego schematu przygotowania do gry?
Można wykorzystać ten sam schemat lub wprowadzić do niego element losowy. Najłatwiej osiągnąć to poprzez wykonanie rzutów i rozpatrzenie trzech eksplozji (bez umieszczania znaczników zniszczeń), a następnie wykonanie rzutów na umieszczenie początkowych żetonów POI. Alternatywnie można zastosować kroki 4-6 i 9 przygotowania do gry zaawansowanej (strona 7).

Czy rozgrywkę na zasadach rodzinnych można przeprowadzić na drugiej stronie planszy?

Tak, można – do tego celu użyć przygotowania do gry ze strony 2 i 3 instrukcji lub zalecanego powyżej przygotowania losowego.

Rozgrywka zaawansowana wprowadza wiele nowych zasad, czy można używać tylko części z nich?

Tak, można stosować tylko wybrane zasady. Dobrym sposobem stopniowego wprowadzania zasad zaawansowanych jest rozpoczęcie od specjalistów i materiałów niebezpiecznych. Następnie, kiedy gracze będą już bardziej doświadczeni można, dodać pojazdy (akcje pojazdów, nowe zasady ogłuszania i zmiany ratowania), a na końcu punkty zapalne.

Co się dzieje jeżeli na planszy są już wszystkie żetony *Zagrozenie*?

Oznacza to, że ogień szaleje, a dom wkrótce się zawali. W takiej sytuacji nie są już dodawane kolejne żetony *Zagrozenie*. W przypadku eksplozji nadal dodawane są znaczniki zniszczeń.

Nie rozumiem czym są i jak działają punkty zapalne.

Punkty zapalne wymuszają wielokrotne rzuty na rozprzestrzenianie się ognia, dodając kolejne żetony *Zagrozenie* na planszę. Jeżeli gracz wylosuje pole z punktem zapalnym, najpierw dodaje żeton *Dym/Ogień* lub rozpatruje eksplozję, następnie rzuca kolejny raz i dodaje więcej *Dymu/Ognia* czy eksplozji. Gracz rzuca, dopóki nie trafi pola bez punktu zapalnego, następnie dodaje *Dym/Ogień* lub rozpatruje eksplozję dla ostatniego wylosowanego pola.

ZMIENIANIE ZASAD – WARIANTY

Wspaniałą cechą *Ognistego podmuchu* jest elastyczność zasad. Gracze mogą zmieniać lub dodawać nowe zasady. Jedynym limitem jest wyobraźnia. Chętnie przeczytamy ciekawe pomysły graczy, a może nawet zostaną one dodane do przyszłych dodatków do gry.

Poniżej zamieszczono kilka wariantów, które gracze mogą przetestować:

Samotna brygada strażacka.

Ochotnicza brygada pożarna graczy musi bezzwłocznie odpowiedzieć na wezwanie, mając do dyspozycji ograniczone środki.

- Przygotowanie gry: Gracze wybierają karty specjalistów losowo.
- W tym wariantcie akcja zmiany załogi jest niedostępna.

Nieoznaczone materiały niebezpieczne.

Nigdy nie wiadomo, co kryje się po drugiej stronie nieodkrytego żetonu POI.

- Przygotowanie gry: Gra rozpoczyna się bez żetonów *Materiały niebezpieczne* na planszy.
- Fałszywe alarmy: Kiedy gracze odkryją fałszywy alarm, na jego miejscu umieszczany jest żeton *Materiały niebezpieczne*. Jeżeli fałszywy alarm został odkryty podczas rozprzestrzeniania się ognia na polu, na którym znajdował się żeton, rozpatrywana jest eksplozja.

Prawa Murphiego

zepsuty hydrant utrudnia walkę z ogniem.

- Akcja użycie działka wodnego nie jest dostępna.

1. PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy przygotować tak, aby wyglądała jak na ilustracji na stronie 3 instrukcji. Teraz wystarczy wybrać gracza, który rozpocznie ratowanie ludzi i walkę z ogniem.

2. WYKONYWANIE AKCJI – POCZĄTEK TURY

Gracz ma do wykorzystania 4 PA. Może je wydać na:

- Ruch o jedno pole (1 PA). Nie wolno ruszać się na skos, przez ściany i zamknięte drzwi. Jeżeli gracz przemieści strażaka na pole z nieodkrytym żetonem POI ? należy go odwrócić. Jeżeli jest pusty, usuwa się go z planszy.
- Otwarcie lub zamknięcie drzwi (1 PA).
- Niesienie osoby (ofiary) przez jedno pole (2 PA) – Ofiary należy wydostać na zewnątrz budynku, aby je uratować!
- Zdjęcie żetonu *Ogień* na polu gracza lub sąsiednim polu z planszy (2 PA).
- Odwrócenie żetonu *Ogień* (na polu gracza lub sąsiednim polu) na stronę *Dym* (1 PA).
- Rąbanie – umieszczenie czarnego znacznika (znacznika zniszczeń) na ścianie (2 PA).

Gracz nie musi wydać wszystkich PA w swojej turze. Za każdy niewykorzystany PA gracz dobiera zielony żeton, który w kolejnych turach może wymienić na PA.

3. ROZPRZESTRZENIENIE OGNI

Gracz rzuca kostką i odnajduje wskazane pole na planszy.

- Jeżeli na polu nie ma *Ognia* ani *Dymu*, umieszczany jest tam *Dym*.
- Jeżeli na polu jest *Dym*, odwracany jest na stronę z *Ogniem*.
- Jeżeli na polu jest już *Ogień*, należy otworzyć instrukcję na stronie 5 i przeczytać sekcję dotyczącą eksplozji. Eksplozja zawsze wywołuje jeden (i tylko jeden) efekt w każdym kierunku:
 1. Umieszczenie żetonu *Ogień*.
 2. Umieszczenie znacznika zniszczeń.
 3. Usunięcie żetonu *Zamknięte drzwi*.

Następnie należy sprawdzić czy na jakimś polu znajduje się *Dym* sąsiadujący z *Ogniem*. Jeżeli tak jest, odwraca się go na stronę *Ogień*. Jeżeli *Ogień* jest na tym samym polu, co ofiara, jest ona tracona i trafia na pole *Utraceni*.

4. UZUPEŁNIENIE DO TRZECH ŻETONÓW POI NA PLANSZY

Jeżeli na planszy są mniej niż trzy żetony POI, należy wykonać rzut kostkami i na wskazanym polu umieścić żeton POI ku górze.

5. POCZĄTEK TURY KOLEJNEGO GRACZA

Gracze rozgrywają swoje tury do momentu uratowania (wyniesienia poza budynek) siedmiu lub utracenia czterech ofiar, albo do momentu zawalenia się budynku (wszystkie znaczniki zniszczeń są na planszy).

URATUJ 7 OFIAR ABY WYGRAĆ!

REJESTR REMIZY STRAŻACKIEJ

#	GRACZE	POZIOM	BUDYNEK (A/B)	URATOWANI	STRACENI
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					