

ZÁCHRANÁŘI

BOJ S OHNĚM



kooperativní hra Kevina Lanzinga

„Linka tísňového volání 112, jak vám mohu pomoci?“ Ve sluchátku se ozve panický výkřik „HOŘÍ!!!“ V mžiku si zapínáte ochranný oděv, berete přilbu a řtíte se k místu ohnivého pekla.

Vaše družstvo má jen vteřiny na to, aby vyhodnotilo situaci a zvolilo postup zásahu. Okamžitě poté přecházíte přímo k akci, jak se na dobře trénované profesionály sluší. Musíte překonat svůj strach a pracovat jako sehraný tým, protože plameny šlehají, budova hrozí zřícením a lidské životy jsou v ohrožení. Nesmíte se vzdát. Musíte uspět. Jste stateční muži a ženy, příslušníci hasičského záchranného sboru, na nichž závisejí životy lidí. Je to váš denní chleba.

HERNÍ MATERIÁL

- 6 FIGUREK HASIČŮ -



- 34 ŽETONŮ POŽÁRU -



strana ohně strana kouře
(dále samostatně jen „žeton ohně“ a „žeton kouře“)

- 18 ŽETONŮ OHROŽENÝCH OSOB -



rub líc
6x planý poplach 12x ohrožená osoba

- 24 KOSTIČEK POŠKOZENÍ -



- 9 ŽETONŮ DVEŘÍ -



zavřené dveře otevtřené dveře

- 24 ŽETONŮ ROZŽHAVENÍ -



- 1 HERNÍ PLÁN -

(oboustranný, vyobrazena je strana A)



- DALŠÍ ŽETONY -



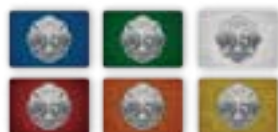
21x akce 3x ošetření 6x nebezpečné látky

- VOZIDLA -

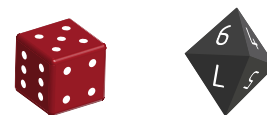


hasičský vůz sanitka

- 6 ŽETONŮ HRÁČŮ -



- 2 HRACÍ KOSTKY -



šestistěnná a osmistěnná

- 6 PŘEHLEDOVÝCH KARET -



- 8 KARET SPECIALIZACÍ -







CÍL HRY

Záchranáři – Boj s ohněm je kooperativní hra. Všichni hráči hrají spolu v jednom týmu a vítězí nebo prohrají společně. K dosažení vítězství je třeba zachránit předepsaný počet ohrožených osob z hořícího domu dříve, než se požár vymkne kontrole nebo než se budova zřítí.

REŽIMY HRY

Hru **Záchranáři – Boj s ohněm** lze hrát ve dvou režimech. Prvním z nich je rodinný režim, jenž je určen pro seznámení se s hrou a také pro hru s dětmi. Zkušenější hráči mohou rovnou zkusit režim pro pokročilé. Pravidla jsou dobře srozumitelná (doufáme) a je také možné si hru zahrát nejprve sólově, než přistoupíte k vysvětlování pravidel ostatním spoluhráčům. Hra také obsahuje přehledové karty se seznamem nejdůležitějších pravidel, které umožní novým hráčům hru snadno a rychle pochopit nebo si pravidla připomenout při hraní po určité odmlce. S jejich pomocí se během několika minut naučí hru hrát i přátelé a členové rodiny s minimálními herními zkušenostmi. Existuje i instruktážní video ke hře, které můžete shlédnout na internetu na www.mindok.cz a www.hrajeme.cz.

HERNÍ PLÁN

Herní plán je oboustranný – každá strana představuje jinou budovu (Označeny A/B). Vně budovy se nacházejí pole s vyznačenými čísly (hodnotami hodu kostkou) a čtyři rohová pole. Tato pole jsou rovněž součástí herního prostoru. Každé pole uvnitř budovy má své souřadnice. Jsou vyznačeny symboly v pravém dolním rohu a odpovídají výsledkům hodu oběma hracími kostkami. Ve hře budete velmi často házet kostkami, abyste určili, kam je třeba položit příslušné žetony – například žetony požáru při jeho rozšíření nebo žetony ohrožených osob, které máte zachránit. Červený symbol hrací kostky () představuje červenou šestistěnnou kostku. Černý trojúhelník () označuje černou osmistěnnou kostku. Hodem oběma kostkami tak vždy určíte přesně jedno konkrétní pole v budově – např. při výsledku hodu   jde o pole v první řadě, ve třetím sloupci zleva.

SOUSEDÍCÍ POLE

Ve hře označujeme za **sousedící** to pole, které sousedí s příslušným polem jednou svojí stranou – nahoře, dole, vlevo nebo vpravo. Diagonálně sousedící pole za **sousedící** nepovažujeme.

Pole také nepovažujeme za **sousedící**, pokud jsou **oddělena stěnou** nebo **zavřenými dveřmi**, a to do té doby, než je **stěna zničena nebo dveře otevřeny či zničeny**. Úsek stěny mezi dvěma poli je zničen tehdy, jakmile je na něj položena druhá kostička poškození. Stěna s jednou kostičkou poškození je **poškozená**.

RODINNÝ REŽIM HRY - PŘÍPRAVA HRY

1. Herní plán položte doprostřed stolu tak, aby na něj všichni dobře dosáhli.


Doporučujeme, abyste při první hře použili stranu označenou A.

2. Položte na každý z osmi dveřních otvorů na herním plánu uvnitř budovy po jednom žetonu dveří nahoru stranou se zavřenými dveřmi.



3. Položte po jednom žetonu ohně na pole  2,  3,  2,  3,  4,  5,  4,  6,  7,  6.



4. Vraťte do krabice dva žetony ohrožených osob a jeden žeton planý poplach – ty ve hře nepoužijete. Zbýlých 15 žetonů ohrožených osob (10x osoba a 5x planý poplach) otočte rubem  nahoru, zamíchejte a umístěte tři náhodně vybrané žetony na herní plán, po jednom na pole  4,  1,  8, stále rubem  nahoru.

5. Utvořte obecnou zásobu kostiček poškození, žetonů akce, zbylých žetonů ohrožených osob a žetonů požáru a spolu s oběma kostkami je umístěte poblíž herního plánu, abyste na ně během hry dobře dosáhli.



6. Každý z hráčů si vezme jednu figurku hasiče a žeton hráče v příslušné barvě dle své volby. Nepoužité figurky a žetony hráčů vraťte do krabice.



7. Žetony ošetření, nebezpečných látek, rozžhavení, obou vozidel ani karty specializací v tomto režimu hry nepoužijete – vraťte je do krabice.



8. Každý z hráčů umístí svou figurku hasiče na libovolné pole herního plánu **vně** budovy.

9. Dohodněte se, kdo bude začínat. Pokud se nedohodnete, začíná hru nejmladší hráč.

PŘÍPRAVA HRY – SHRUTÍ A GRAFICKÉ ZNÁZORNĚNÍ

1. Vraťte do krabice:

2 žetony ohrožených osob
1 žeton planý poplach



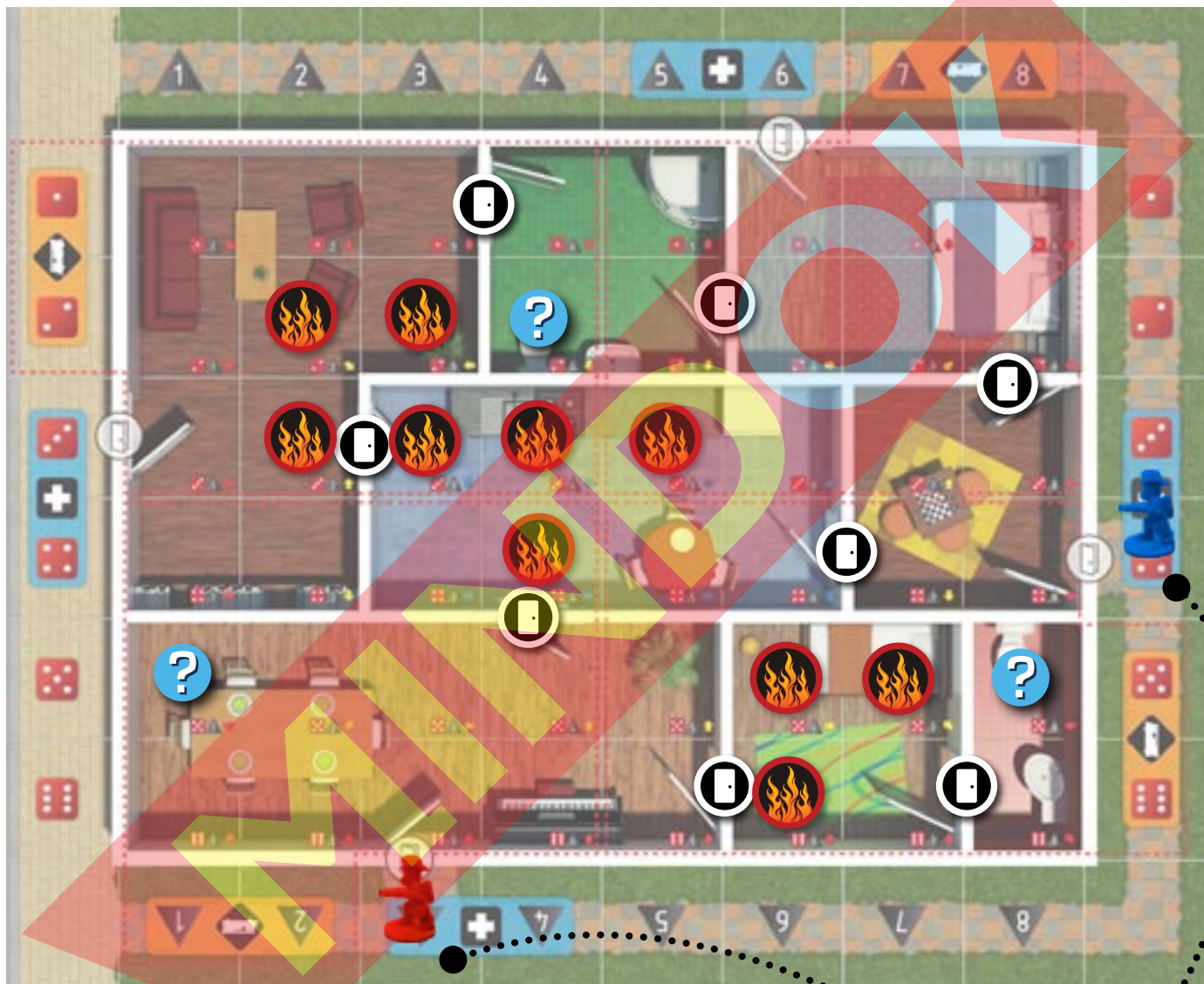
2. Umístěte na herní plán:

8 žetonů zavřených dveří
10 žetonů ohně
3 žetony ohrožených osob rubem nahoru



3. Každý si vezměte:

1 figurku hasiče
1 žeton hráče v příslušné barvě



4. Umístěte poblíž herního plánu:

12 žetonů ohrožených osob rubem nahoru
24 kostiček poškození
24 žetonů požáru
21 žetonů akce
2 kostky



5. Vraťte do krabice nepoužitý materiál:

žetony ošetření
žetony nebezpečných látek
žetony rozžhavení
karty specializací
žeton hasičského vozu
žeton sanitky



6. Rozmístěte figurky hasičů na vnější pole herního plánu a můžete začít hru!

Vášim úkolem je zachránit 7 ohrožených osob!

TAH HRÁČE

Počínaje začínajícím hráčem probíhá hra ve směru hodinových ručiček, jednotliví hráči se střídají na tahu až do konce hry. Ve svém tahu musí hráč provést následující kroky:

- 1 Provedení akcí** - hráč využije své dostupné akce k pohybu, hašení požáru, strhávání stěn atd.
- 2 Rozšíření požáru** - hráč hodí kostkami a umístí žetony požáru
- 3 Doplnění žetonů ohrožených osob**

1 Provedení akcí

Každý hráč má ve svém tahu k dispozici **4 akční body** (dále jen **AB**). Každá z akcí, které provede, stojí určitý počet AB. Hráč může provést dostupné akce v libovolném pořadí a může je libovolně opakovat, dokud mu na ně vystačí počet AB, které má k dispozici. Hráč se může také vzdát svého tahu. Hráč si může nevyužité AB ušetřit do příštího tahu, avšak nikdy ne více než 4. V příštím tahu tak může mít k dispozici maximálně 4 ušetřené AB navíc.

POPIS JEDNOTLIVÝCH AKCÍ

Pohyb

Přesun hasiče na sousedící pole stojí:

- 1 AB, nenachází-li se na něm žeton ohně,
- 2 AB, leží-li na cílovém poli žeton ohně,
- 2 AB, neleží-li na poli žeton ohně a zároveň hasič nese ohroženou osobu.

Leží-li na cílovém poli žeton ohrožené osoby, otočte ho lícem nahoru. Je-li to planý poplach, přemístěte žeton na odkládací pole zachráněných. Otočení žetonu ohrožené osoby nestojí žádný AB.

Pokud hasič přenášel ohroženou osobu a dostal se na pole vně budovy, gratulujeme. Ohrožená osoba byla právě zachráněna. Umístěte žeton na odkládací pole zachráněných. Pohyb může vést skrz **zničenou stěnu** (úsek stěny, na němž již leží dvě kostičky poškození). Hasič smí projít polem s žetonem ohně, ale nesmí přes něj přenášet ohroženou osobu, ani na něm nesmí jeho pohyb skončit (i když ohroženou osobu nenese). Hasič může nést maximálně jednu ohroženou osobu. Na jednom poli může zároveň stát neomezený počet hasičů.

Otevření / zavření dveří

Otočení žetonu dveří na jedné ze čtyř stran pole, kde se hasič na tahu právě nachází, stojí 1 AB.

Hašení

Hasič může použít své vybavení k hašení požáru na poli, kde **právě stojí, nebo na poli sousedícím**.

- 1 AB stojí odstranění žetonu kouře z herního plánu,
- 1 AB stojí otočení žetonu ohně na stranu kouře,
- 2 AB stojí odstranění žetonu ohně z herního plánu.

Obvykle je nejlepší oheň uhasit úplně (náklad 2 AB), protože kouř je náchylný k opětovnému vznícení.

Strhávání stěn

Každý hasič je vybaven hasičskou sekerou, kterou může použít k rozebírání konstrukce budovy, aby se rychle dostal k ohroženým osobám, nebo k vytváření únikových cest z hořící budovy. 2 AB stojí položení jedné kostičky poškození na jednu ze čtyř stěn pole, kde hasič právě stojí.

Úsek stěny se dvěma kostičkami poškození je zničen. Hasiči (i požár) takovou stěnou prochází, jako by neexistovala. Buďte však opatrní – jakmile spotřebujete (umístíte na herní plán) všechny kostičky poškození, budova se zřítí a všichni, kdo se v ní nacházejí, mohou zahynout.

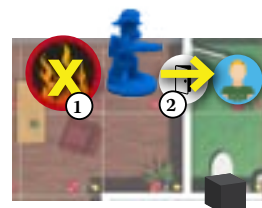
Příklad 1



- 1 Pohyb vpravo na pole s žetonem ohně: 2 AB
- 2 Pohyb vpravo na volné pole: 1 AB
- 3 Otevření dveří: 1 AB

použity 4 AB

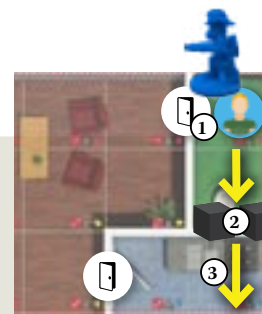
Příklad 2



- 1 Úplné uhašení ohně na sousedícím poli vlevo: 2 AB
 - 2 Pohyb vpravo otevřenými dveřmi na volné pole: 1 AB
- Otočení žetonu ohrožené osoby je zdarma.

**použity 3 AB
ušetřen 1 AB**

Příklad 3



- 1 Nesení ohrožené osoby o 1 pole dolů na volné pole: 2 AB.
- 2 Přidání druhé kostičky poškození k poškozené stěně: 2 AB.
Stěna má dvě poškození a je tedy zničená.
- 3 Pohyb bez ohrožené osoby zničenou stěnou o 1 pole dolů na volné pole: 1 AB.

použito 5 AB (4 + 1 ušetřený)

2 Rozšíření požáru

Poté, co hráč na tahu provede všechny své akce, **musí** hodit kostkami na rozšíření požáru. Hráč hodí oběma kostkami, čímž určí souřadnice pole, na něž položí nový žeton kouře. Při tom však mohou nastat komplikace:

- **Pokud již na cílovém poli žeton kouře leží** – nepřidávejte nový, ale otočte původní žeton kouře na stranu ohně. Pamatujte, že vždy: kouř + kouř = oheň.
- **Pokud cílové pole sousedí s polem, kde leží žeton ohně**, položte nový žeton nahoru stranou ohně. Pamatujte, že vždy: kouř na poli sousedícím s polem s ohněm = oheň.
- **Pokud na cílovém poli již leží žeton ohně**, došlo k explozi (viz dále).

Příklad rozšíření ohně

- 1 Na kostkách padlo **2-3**. Na cílovém poli již leží žeton kouře. Nepřidávejte nový žeton, ale otočte původní žeton stranou ohně nahoru.
- 2 V příštím tahu padlo na kostkách **2-3**. Cílové pole je sousedící s polem, na němž leží žeton ohně, nový žeton proto položte rovnou stranou ohně nahoru.



Exploze

Rozšíří-li se oheň na pole, na němž již leží žeton ohně, dojde k explozi. V důsledku exploze se požár šíří rychleji, může poškodit stěny nebo zničit dveře, zranit hasiče nebo dokonce usmrtit ohroženou osobu.

Exploze se šíří ve všech čtyřech směrech (doleva, doprava, nahoru a dolů) od svého ohniska (cílového pole určeného hodem kostkami). Na všechna sousedící pole (i vně budovy! – upozorňujeme však, že pole oddělená stěnou či zavřenými dveřmi za sousedící nepovažujeme) umístěte žeton ohně (je-li tam již žeton kouře, otočte ho stranou ohně nahoru). Na každou stěnu cílového pole položte po jedné kostičce poškození. Všechny dveře ve stěnách cílového pole (otevřené i zavřené) jsou zničeny – odstraňte příslušné žetony ze hry.

Leží-li již na některém poli sousedícím s cílovým polem žeton ohně, postupuje fronta požáru rychleji, a to v daném směru stále dál po polích, na nichž leží žeton ohně, dokud nedosáhne pole volného, zakouřeného (pole, na němž leží žeton kouře), stěny nebo zavřených dveří.

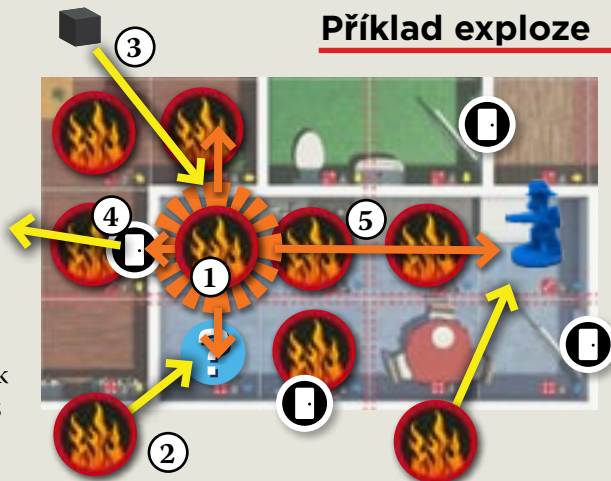
Dosáhne-li fronta požáru

- **volného pole (bez žetonu požáru)** – i vně budovy, položte na toto pole žeton ohně – fronta požáru se zastaví.
- **zakouřeného pole**, otočte žeton kouř nahoru stranou ohně – fronta požáru se zastaví.
- **stěny**, položte na stěnu kostičku poškození. Připomínáme, že stěna, na níž již ležely dvě kostičky poškození, je zničená a postup fronty požáru nezastaví – tento úsek stěny již neexistuje.
- **zavřených dveří**, jsou dveře zničeny – odstraňte žeton dveří ze hry, fronta požáru se zastaví. Dveřní otvor bez žetonu dveří se považuje za zničenou stěnu. Na zničené dveře žádnou kostičku poškození neumísťte.

Zničenou stěnou a otevřenými dveřmi se šíří fronta požáru bez omezení. Projde-li fronta požáru otevřenými dveřmi, jsou dveře zničeny – odstraňte žeton dveří ze hry a fronta požáru může dále postupovat. Na zničené dveře žádnou kostičku poškození neumísťte.

- 1 Výsledek hodu na rozšíření ohně je **2-3**. Na cílovém poli již leží žeton ohně, takže dojde k explozi. Fronta požáru postupuje ve všech čtyřech směrech takto:
- 2 **Dolů** – položte na sousedící pole žeton ohně. Žeton ohrožené osoby je ztracen (viz dále).
- 3 **Nahoru** – cílové pole má na svém horním okraji stěnu. Položte na ni kostičku poškození (na vedlejším poli nahoře již sice leží žeton ohně, ale je za zatím nezničenou stěnou, takže není považováno za sousedící).
- 4 **Vlevo** – cílové pole má na svém levém okraji zavřené dveře. Dveře jsou zničeny, od této chvíle považujte tento úsek stěny za zničenou stěnu. Vedlejšího pole se exploze v tomto tahu netýká.
- 5 **Vpravo** – na sousedícím poli vpravo již leží žeton ohně. Fronta požáru se tak v tomto směru šíří dále. Požár postupuje po obou polích vpravo, na nichž již ležely žetony ohně, až dosáhne volného pole, na němž stojí modrá figurka hasiče. Položte na toto pole žeton ohně, hasič je zraněn (viz dále).

Příklad exploze



Sekundární efekty

Poté, co vyřešíte šíření požáru a případné exploze, je potřeba se podívat, zda vznikly nějaké škody. Těmi může být vznícení v zakouřených prostorech, zranění hasičů či ztráty na životech ohrožených osob.


Vznícení v zakouřených prostorech – Všechny žetony kouře na polích sousedících s poli, na nichž leží žeton ohně, otočte stranou ohně nahoru. Pokračujte tak dlouho, dokud není na herním plánu žádný žeton kouře, který by sousedil s polem s žetonem ohně.

Opět platí pravidlo - kouř na poli sousedícím s ohněm = oheň. Všichni hasiči nacházející se na poli s žetonem ohně jsou zranění (viz dále).

Všechny dosud zakryté žetony ohrožených osob na polích s žetonem ohně jsou ztraceny. Přemístěte je na odkládací pole ztrát. Ztracené, dosud zakryté žetony můžete otočit lícem nahoru, ztráta žetonů planý poplach nevedí.

Příklad vznícení v zakouřených prostorech



Oheň na poli  způsobí vznícení v zakouřeném prostoru na sousedícím poli, což vyvolá řetězové vznícení na všech dalších sousedících zakouřených polích podle čísel 1 – 6 na obr. Požár se rozšíří i otevřenými dveřmi do sousedící místnosti. Otevřené dveře jsou tímto zničeny – odstraňte žeton ze hry. Všechny šest dotčených žetonů kouře otočte stranou ohně nahoru.


Poslední žeton kouře je izolován za zdí a k vznícení na tomto poli tak nedojde.

Zranění hasiče

Rozšíří-li se oheň na pole, na němž stojí figurka hasiče, je hasič zraněn. K tomu může dojít v důsledku exploze nebo při vznícení v zakouřených prostorech. Zraněného hasiče je třeba přemístit k ošetření. Figurku zraněného hasiče přemístěte na stanoviště sanitky, které je vzdušnou čarou nejbližší. Jsou-li dvě stanoviště stejně daleko, můžete si vybrat jedno z nich. Žeton ohně zůstává dále ležet na poli, kde došlo ke zranění hasiče. Pokud zraněný hasič zrovna přenášel ohroženou osobu, je tato usmrcena. Přemístěte žeton na odkládací pole ztrát. Zraněný hasič se může v příštím tahu běžným způsobem zapojit do hry, jen jeho pohyb začíná z příslušného stanoviště sanitky. Měl-li v tu chvíli hasič ušetřeny nějaké AB z minulých kol, ztrácí je.

Požár se může výjimečně dočasně rozšířit i mimo budovu - viz Oheň mimo budovu, strana 10.

3 Doplnění žetonů ohrožených osob

Poslední věcí před ukončením tahu hráče je doplnění žetonů ohrožených osob za ty, které byly zachráněny, ztraceny nebo identifikovány jako planý poplach. Na konci každého tahu by se měly na herním plánu (nepočítaje obě odkládací pole) nacházet vždy **tři žetony** ohrožených osob. Je-li jich méně, doplňte je ze zásoby zakrytých žetonů  tak, že jejich umístění určíte hodem kostkami jako obvykle. Vyjde-li umístění na pole, na němž leží nějaký žeton kouře nebo ohně, odstraňte ho z herního plánu a **teprve** poté sem umístěte žeton ohrožené osoby. Nachází-li se na cílovém poli figurka hasiče, můžete žeton ohrožené osoby **ihned otočit lícem nahoru**. Je-li to planý poplach, odhoďte ho a doplňte na herní plán novým hodem kostkami další žeton. Jde-li o osobu, položte žeton na pole k figurce hasiče – hasič bude mít svou úlohu snazší. Leží-li na cílovém poli jiný žeton ohrožené osoby, hodte kostkami znovu a umístěte žeton jinam.

Po doplnění žetonů ohrožených osob je tah hráče u konce. Na řadě je jeho soused po levici. Hráči se střídají na tahu stejným způsobem až do konce hry.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy se **buď** budova zřítí, nebo hráči dosáhli vítězství (zachránili 7 ohrožených osob), nebo hráči prohráli (došlo k usmrcení 4 či více ohrožených osob).

Zřícení budovy

Hra okamžitě končí, jakmile dojde ke zřícení budovy. To nastane, je-li na herní plán umístěna poslední z 24 kostiček poškození. Všechny žetony ohrožených osob dosud ležící na herním plánu jsou ztraceny – přemístěte je na odkládací pole ztrát. Rovněž všichni hasiči nalézající se dosud v budově jsou usmrceni při výkonu služby.

Vítězství ve hře

Hráči zvítězí, podaří-li se jim zachránit alespoň 7 ohrožených osob. Chcete-li, můžete pokračovat ve hře a zkusit zachránit osob více, ideálně všech 10!

Porážka

Hráči prohráli, pokud dojde k usmrcení čtyř nebo více ohrožených osob.

NYNÍ JIŽ NIC NEBRÁNÍ TOMU, ABYSTE MOHLI ZAČÍT HRÁT! Zde končí pravidla pro rodinný režim hry.

REŽIM HRY PRO POKROČILÉ

Režim pro pokročilé zavádí některá nová pravidla. Mezi ně patří náhodná příprava hry, volitelná úroveň obtížnosti, vozidla a pravidla pro jejich pohyb, různé specializace hasičů, nebezpečné látky a pravidla o rozžhavení. Kromě toho jsou lehce upravena pravidla o sekundárních efektech a o doplňování žetonů ohrožených osob.

Hra v režimu pro pokročilé předpokládá znalost pravidel rodinného režimu hry. Platí, že pokud není pravidlo v režimu pro pokročilé výslovně upraveno, postupuje se podle pravidel rodinného režimu. **Změny základních pravidel jsou pro lepší názornost zvýrazněny.**

HRA PRO POKROČILÉ - PŘÍPRAVA HRY

1. Herní plán položte doprostřed stolu tak, aby na něj všichni dobře dosáhli.

2. Položte na každý z osmi dveřních otvorů na herním plánu uvnitř budovy po jednom žetonu dveří nahoru stranou se zavřenými dveřmi.

3. Zvolte si úroveň obtížnosti:

- základní úroveň – 3 prvotní exploze, 3 žetony nebezpečných látek
 - střední úroveň – 3 prvotní exploze, 4 žetony nebezpečných látek
 - úroveň pro hrdiny – 4 prvotní exploze, 5 žetonů nebezpečných látek
- Nepoužité žetony nebezpečných látek můžete vrátit do krabice.

(Úroveň základní je svou obtížností podobná rodinnému režimu hry, úroveň střední je obtížnější a úroveň pro hrdiny je velmi obtížná.)

4. Exploze č. 1: hodte jedenkrát černou osmistěnnou kostkou. Podle výsledku hodu určete cílové pole (ohnisko) první exploze takto: 1= 3, 2= 4, 3= 5, 4= 6, 5= 7, 6= 8, 7= 9, 8= 10. Na cílové pole umístěte žeton ohně, žeton rozžhavení (jeho význam viz dále) a vyřešte explozi podle obvyklých pravidel popsaných výše.

5. Exploze č. 2: Hodte oběma kostkami a určete ohnisko. Je-li na něm již žeton ohně, hodte znovu. Na cílové pole umístěte žeton ohně, žeton rozžhavení a vyřešte explozi podle obvyklých pravidel.

6. Exploze č. 3: Vezměte černou osmistěnnou kostku z předchozího hodu a otočte ji na odvrácenou (protilehlou) stranu (1 - 6, 2 - 5, 3 - 8, 4 - 7). Červenou šestistěnnou kostkou hodte znovu a určete tak ohnisko této exploze. Je-li na něm již žeton ohně, hodte znovu jen červenou kostkou. Na cílové pole umístěte žeton ohně, žeton rozžhavení a vyřešte explozi dle obvyklých pravidel.

7. Pokud jste zvolili úroveň pro hrdiny, hodte ještě jednou oběma kostkami, abyste určili ohnisko čtvrté exploze. Je-li na něm již žeton ohně, házejte znovu tak dlouho, dokud nepadnou souřadnice pole, kde dosud žeton ohně neleží. Na cílové pole umístěte žeton ohně, žeton rozžhavení a opět vyřešte explozi podle obvyklých pravidel.

8. Hodte kostkami a umístěte žetony nebezpečných látek podle zvolené úrovně obtížnosti. Opakujte tak dlouho, až každý z žetonů nebezpečných látek leží na poli, na němž není žádný žeton ohně. Na žádném poli také nesmí být umístěny dva či více žetonů nebezpečných látek zároveň.

9. Vraťte do krabice dva žetony ohrožených osob a jeden žeton planý poplach – ty ve hře nepoužijete. Zbýlých 15 žetonů ohrožených osob (10x osoba a 5x planý poplach) otočte rubem nahoru, zamíchejte a umístěte náhodně vybrané tři z nich na herní plán. Jejich umístění opět určíte hodem kostkami, na cílových polích opět nesmí být žeton ohně.

10. Každý z hráčů si vezme jednu figurku hasiče a žeton hráče v příslušné barvě dle své volby a dále jednu kartu specializace. V menším počtu hráčů můžete každý hrát i za více hasičů než jednoho, pokud se tak dohodnete. Nepoužité figurky a žetony hráčů vraťte do krabice. Nepoužité karty specializací můžete ještě později využít.

11. Proveďte hody kostkami na umístění dodatečných žetonů rozžhavení. Leží-li na cílovém poli již nějaký žeton rozžhavení (Pozor! Na žetony ohně se v tomto případě nebere zřetel), hodte znovu. Umístěte:

- 3 dodatečné žetony rozžhavení při hře na střední úrovni a úrovni pro hrdiny a zároveň
- 2 dodatečné žetony rozžhavení při hře s minimálně třemi hasiči

nebo

- 3 dodatečné žetony rozžhavení při hře se čtyřmi a více hasiči

Ze zbylých žetonů rozžhavení vyberte 6 (na úrovni pro hrdiny 12) a umístěte je pro pozdější použití na žluté puntíky vyznačené v odkládací levé části herního plánu. Zbylé žetony rozžhavení vraťte do krabice.

12. Utvořte obecnou zásobu kostiček poškození, žetonů akce, zbylých žetonů ohrožených osob a žetonů požáru a spolu s oběma kostkami je umístěte poblíž herního plánu.

13. Každý z hráčů umístí svou figurku hasiče na libovolné pole herního plánu vně budovy.

14. Dohodněte se, kde bude počáteční stanoviště hasičského vozu a sanitky. Přebytný žeton vozidel vraťte do krabice.

15. Dohodněte se, kdo bude začínat. Není-li dohoda možná, začíná hru nejmladší hráč.



Režim pro pokročilé zavádí do hry **dvě vozidla** – hasičský vůz a sanitku. Jsou představovány příslušnými žetony, které na začátku hry umístíte na jedno z odpovídajících stanovišť vně budovy. Vozidla poskytují hasičům nové možnosti, jak je popsáno dále. Vozidlo vždy zaujímá dvě pole herního plánu.

Záchrana ohrožených osob v rodinném režimu byla snadná – stačilo je vynést ven z budovy.

V režimu pro pokročilé je třeba ohrožené osoby dopravit až do sanitky.

1 Provedení akcí – akce vozidel

Přesun vozidla

Vozidel lze mimo jiné využít pro rychlé přemístění hasičů kolem budovy.

2 AB stojí přesunutí jednoho vozidla na jeho následující stanoviště za rohem v kterémkoli směru.

K přesunu hasičského vozu je nutné, aby ho řídil jeden z hasičů. Ten musí být na začátku přesunu hasičského vozu na jednom z obou polí obsazených vozem a musí se přesunout na nové stanoviště spolu s ním.

K přesunu sanitky není třeba, aby ji řídil hasič – může využít k přivolání sanitky své vysílačky, a je tak jedno, na kterém poli hasič stojí. Chce-li však, může se hasič sanitkou svézt na nové stanoviště.

Vozidla se mohou pohybovat libovolným směrem – jejich natočení nehraje roli. Přesun vždy proběhne z jednoho příslušného vyhrazeného stanoviště na druhé. Na jiných polích se žádné z vozidel nikdy nevyskytuje, ani tam v rámci přesunu nestaví. Přesun na stanoviště na protilehlé straně budovy je možný, jedná se však o dva po sobě následující přesuny celkem za 4 AB. Každé z vozidel může v rámci svého přesunu svézt libovolný počet hasičů nacházejících se na začátku přesunu na kterémkoliv ze dvou polí obsazených vozidlem.

„Nastoupení“ a „vystoupení“ z vozidla je zdarma – nestojí žádné AB. Po ukončení přesunu může každý hasič libovolně zvolit, na kterém ze dvou polí nového stanoviště se bude nacházet.

Dorazí-li sanitka na stanoviště, na němž (na libovolném z obou polí) se nachází ohrožená osoba, je tato zachráněna – naložení osoby do sanitky nestojí žádné AB.

Použití vodního děla

Hasičský vůz je osazen výkonným vodním dělem, kterého lze použít k efektivnímu hašení rozsáhlejšího požáru.

Hašení pomocí vodního děla stojí hráče 4 AB.

Vodní dělo lze zaměřit pouze na pole, která se nacházejí v kvadrantu herního plánu přilehlému k aktuálnímu stanovišti hasičského vozu a v tomto kvadrantu se zároveň nesmí nacházet žádný z hasičů. Kvadranty jsou vyznačeny červenými čárkovanými čarami. K použití vodního děla je nutné, aby se hasič obsluhující dělo nacházel na jednom z obou polí obsazených hasičským vozem.

K určení cílového pole hašení dělem hodíte kostkami. Padne-li na některé či na obou kostkách souřadnice pole mimo cílový kvadrant, otočte kostku na protilehlou stranu.

Vodní dělo zcela uhasí oheň i kouř na cílovém poli (žeton obojího typu odhodte) a na sousedících polích ve všech čtyřech směrech – dojde k rozstříknutí vody. K rozstříknutí může dojít i mimo hranice cílového kvadrantu. Rozstříknutá voda nemá žádný vliv na figurky hasičů, žetony ohrožených osob, žetony rozžhavení nebo žetony nebezpečných látek.

Příklad hašení pomocí vodního děla

Hasič na pravé straně herního plánu se rozhodne hasit pomocí vodního děla v přilehlém kvadrantu. Hodí kostkami, na nichž padne 6 a 7, což je mimo výseč. Hráč otočí 6 na protilehlou stranu 8, čímž dostane pole 8 a 7, které se v cílovém kvadrantu nachází.

- ① Zásah vodou uhasí oheň na polích 8 a 7. Odstraňte oba žetony ohně.
- ② Rozstřík nemá žádný efekt na žeton ohrožené osoby na poli 6.
- ③ Pole 8 a 7 voda nezasáhne, protože jsou oddělena stěnou.



FUNKCE SPECIALISTŮ

Režim pro pokročilé zavádí hasiče různých specializací. Na začátku hry každý z hasičů dostane jednu z karet specializace. Každá z nich poskytuje hasiči určitou zvláštní schopnost vhodnou pro určitou konkrétní situaci, což ovšem klade větší nároky na optimální souhru týmu. Hráči si svou specializaci mohou zvolit, nebo si specializace můžete přidělit náhodně.

Zdravotník

4 AB za tah

Zvláštní schopnost: 1 AB stojí ošetření ohrožené osoby na poli, na němž se tento hasič nachází.

Ke znázornění ošetření položte pod takovou ohroženou osobu žeton ošetření.

Ošetřená osoba se může v doprovodu hasiče pohybovat sama – není třeba ji nést. Pohyb hasiče v doprovodu ošetřené osoby tak nemá žádný postih k obvyklým nákladům na pohyb. Hasič může vést vždy jen jednu ošetřenou osobu, ale další osobu může za obvyklého nákladu (2 AB) nést. Ani ošetřená osoba nesmí vstoupit na pole s žetonem ohně.

Zdravotník musí vynaložit dvojnásobek obvyklých nákladů v AB na hašení ohně či kouře.



Hasič vybavený PHP

(pěnovým hasicím přístrojem)

3 AB + další 3 AB na hašení ohně a kouře

Dodatečné 3 AB nelze použít na nic jiného než na hašení požáru za obvyklých pravidel a nelze je ušetřit do příštího tahu.



Technik chemické služby

4 AB za tah

Zvláštní schopnost: 2 AB stojí přemístění žetonu nebezpečných látek z pole, na němž se tento hasič nachází, rovnou na odkládací pole zachráněných.



Univerzál

5 AB za tah

Tento hasič nemá žádnou další zvláštní schopnost.



Velitel zásahu

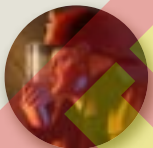
4 AB + další 2 AB na vydávání povelů za tah

Zvláštní schopnost: Může spotřebovat své AB na udílení povelů ostatním hasičům. Těmito povely může být pouze pohyb a zavírání či otvírání dveří. Hasiči při tom mohou zároveň přenášet ohrožené osoby, nebezpečné látky nebo doprovázet ohrožené osoby. Náklady tohoto pohybu v AB nese velitel zásahu (na samotné vydání povelu se žádné AB nespotřebovávají).

Velitel zásahu může ve svém tahu spotřebovat všechny své AB na udílení povelů, avšak dva AB navíc nesmí použít na jiné činnosti než na vydávání povelů.

2 AB na povely nelze ušetřit do příštího tahu.

K vydání povelu hasiči vybavenému PHP (viz dále) smí využít maximálně 1 AB za tah.



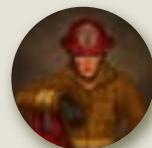
Specialista na vyprošťování

4 AB + další 3 AB na pohyb za tah

Zvláštní schopnost: Strhávání stěn stojí jen 1 AB místo obvyklých 2 AB. Další 3 AB smí využít jen k pohybu.

Tento hasič musí vynaložit dvojnásobek obvyklých nákladů v AB na hašení ohně či kouře.

AB na pohyb nelze ušetřit do příštího tahu.



Hasič vybavený termovizí

4 AB za tah

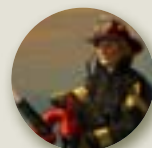
Zvláštní schopnost: 1 AB stojí otočení zakrytého žetonu ohrožené osoby kdekoli na herním plánu.



Strojník

4 AB za tah

Zvláštní schopnost: Hašení pomocí vodního děla stojí jen 2 AB. Při házení kostkami na cílové pole vodního děla může opakovat hod jednou nebo oběma kostkami. Smí nejprve opakovat hod jednou kostkou, a teprve poté se rozhodnout, zda bude házet znovu i druhou kostkou. Pro určení cílového pole platí výsledek případného druhého hodu kostkou či kostkami.



1 Provedení akcí – střídání hasičů

2 AB stojí vystřídání hasičů v akci

Nachází-li se hasič na začátku svého tahu na jednom z polí obsazených hasičským vozem, může jako první akcí svého tahu provést vystřídání – vymění svou stávající kartu specializace za některou z těch, které právě nejsou využity. Od tohoto okamžiku má hasič svou novou specializaci a v tomto tahu počet AB k dispozici podle ní, snížený o 2 AB nutné na vystřídání.

Nebezpečné látky

V tomto režimu se ve hře vyskytují vznětlivé, hořlavé a výbušné látky. Jsou-li zasaženy ohněm, způsobí explozi!

Poté, co dojde při rozšíření požáru ke vznícení v zakouřených prostorech podle obvyklých pravidel, dojde k explozi na všech polích, kde se vyskytuje **zároveň** žeton ohně a žeton nebezpečných látek. V témže tahu může dojít na různých polích herního plánu k několika explozím současně. V takovém případě si můžete vybrat, v jakém pořadí exploze vyřešíte. Poté odstraňte žeton nebezpečných látek ze hry a nahraďte ho žetonem rozžhavení. Žetony rozžhavení přitom berte ze zásoby odložených v rámci přípravy hry v levé odkládací části herního plánu. Jakmile zde žetony dojdou, další už nedoplňujte.

Hasiči mohou odstranit nebezpečné látky stejným způsobem a za stejných podmínek, jaké platí pro přenášení ohrožených osob (náklad na pohyb s žetonem 2 AB, nelze přenášet více žetonů najednou ani zároveň nebezpečné látky a ohrožené osoby, nelze vstupovat či procházet přes pole s žetonem ohně). Dorazí-li hasič s žetonem nebezpečných látek mimo budovu, přemístěte žeton na odkládací pole zadržaných.

Žetony rozžhavení a další vzplanutí

Skutečný požár je tím obtížnější zdotat, čím déle hoří. Konstrukce budovy se postupně rozžhavuje a teplota vznětlivých materiálů se stále více blíží bodu vzplanutí. Režim pro pokročilé simuluje tuto skutečnost.

Leží-li na cílovém poli hod na rozšíření požáru žeton rozžhavení, dojde k vzplanutí požáru s novou intenzitou – proveďte další hod na rozšíření požáru (jeho cílové pole určíte hodem kostkami jako obvykle, nesouvisí přímo s polem, na němž ležel žeton rozžhavení, který toto nové rozšíření požáru vyvolal). V jednom tahu tak může dojít k řetězu několika nových vzplanutí. Kdykoli na cílovém poli hod na rozšíření požáru leží žeton rozžhavení, následuje další hod na rozšíření požáru. Po vyřešení všech důsledků hodu na rozšíření požáru navíc položte na ohnisko posledního nového vzplanutí nový žeton rozžhavení. Žetony rozžhavení leží na herním plánu až do konce hry – nelze je nijak odstranit ani uhasit. Na jednom poli nesmí nikdy být více než jeden žeton rozžhavení.

Zranění hasiče

Zraněný hasič je přemístěn rovnou do sanitky (na jedno z obou polí obsazených sanitkou), odkud začíná svůj následující tah.

Pořadí průběhu jevů v rámci rozšíření požáru

V režimu pro pokročilé může dojít v rámci rozšíření požáru k současnému výskytu vícero různých jevů. Vyřešte je v následujícím pořadí:

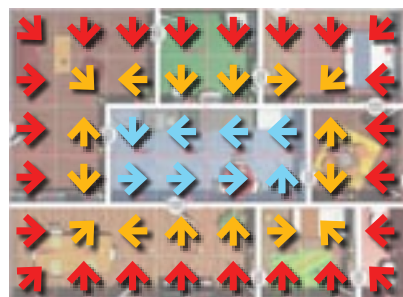
1. Proveďte hod kostkami na rozšíření požáru.
2. Vyřešte explozi, pokud k ní došlo.
3. Vyřešte vznícení v zakouřených prostorech.
4. Vyřešte eventuální exploze nebezpečných látek (pořadí explozí můžete zvolit).
 - Přidejte žeton rozžhavení (je-li ještě k dispozici) na pole, kde došlo k explozi nebezpečných látek.
5. Vyřešte eventuální další vzplanutí (opakujte postup od bodu 1 výše).
 - Přidejte žeton rozžhavení na cílové pole posledního hodu.
6. Vyřešte zranění hasičů a ztráty žetonů ohrožených osob (odkrytých i dosud zakrytých).

Oheň mimo budovu

Oheň se může rozšířit i vně budovy. Na konci kola ale takové žetony ohně odstraňte, oheň mimo budovu dále nehoří. Může pouze v příslušném kole způsobit zranění hasičům mimo budovu nebo usmrtit ohrožené osoby mimo budovu. Oheň mimo budovu nemá žádný vliv na vozidla nacházející se na příslušných polích. Dojde-li v důsledku exploze k rozšíření ohně na pole mimo budovu, na němž se nachází žeton ohrožené osoby, která dosud nebyla dopravena do sanitky, dojde k jejímu usmrcení! S ohněm mimo budovu se můžete setkat i v režimu rodinné hry. Tam však může pouze způsobit zranění hasiče, pokud se právě na tomto místě nachází.

V tomto režimu umísťujete nové žetony ohrožených osob jen na taková pole, na nichž neleží žádný žeton požáru (ohně či kouře), jiný žeton ohrožené osoby či nestojí žádný hasič.

Nesplňuje-li tuto podmínku výsledek hodu kostkami, přesuňte žeton ve směru šipek dle tohoto diagramu. Postupujte tak dlouho, až najdete vhodné pole. Není-li to možné a dojde k zacyklení, hodte kostkami znovu.



ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Rádi bychom si hru v rodinném režimu zahráli znovu. Máme použít stejný postup při přípravě hry?

Můžete hru připravit opět stejně, nebo můžete zvolit náhodnou přípravu hry. Nejsnáze to provedete tak, že prostě třikrát hodíte kostkami a vyřešíte exploze na takto určených polích – neumistujte však zatím žádné kostičky poškození. Poté pomocí dalších hodů určete náhodně umístění tří žetonů ohrožených osob. Jako alternativu můžete také provést kroky 4, 5, 6 a 9 přípravy hry v režimu pro pokročilé (viz strana 7).

Je možné použít pro hru v rodinném režimu stranu B herního plánu?

Ovšem. Můžete hru připravit dle popisu na stranách 2 a 3 nebo použít náhodnou přípravu hry popsanou v odstavci výše.

V režimu pro pokročilé se zavádí mnoho nových pravidel. Mohu si vybrat a použít jen některé z nich?

Ano, jistě, je to možné. Můžete některá pravidla použít a jiná vynechat. Vhodný způsob, jak zavádět pravidla pro pokročilé postupně, je začít s kartami specializací a s žetony nebezpečných látek. Později můžete přidat vozidla (akce vozidel, úpravu pravidel pro zranění hasičů a záchranu ohrožených osob) a jako poslední přidat pravidla o rozžhavení.

Existuje nějaký jednoduchý způsob, jak si zapamatovat správný postup při explozi a následném rozšíření požáru?

Ano, exploze má za následek pouze a výhradně jednu z následujících možností v každém ze čtyř směrů:

1. přidání žetonu ohně,
2. přidání kostičky poškození,
3. odstranění žetonu zavřených dveří.

Co se stane, když dojdou žetony ohně?

To je špatné. Oheň se vymkl kontrole a budova se patrně brzy zřítí. V takovém případě už nepřidávejte na herní plán další žetony ohně či kouře, ale kostičky poškození při explozi přidávejte dále jako obvykle.

ZMĚNY PRAVIDEL

Výhodná věc u hry Záchranáři je flexibilita pravidel. Je to Vaše hra a tak si můžete libovolně pravidla upravovat nebo si vymýšlet nová. Můžete být kreativní. Přijdete-li na nějaký opravdu dobrý nápad, dejte nám vědět. Možná to ve spolupráci s Vámi zařadíme do nějakého budoucího rozšíření hry.

Pár nápadů na změnu pravidel Vám nabízíme zde, abyste se mohli případně inspirovat:

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 neumistujte 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.

Porucha vodního děla

Porucha stříkačky v nejméně vhodnou chvíli značně komplikuje úsilí hasičů.

- Akce Použití vodního děla není po celou dobu hry k dispozici.

Rychlý začátek


STRUČNÝ PŘEHLED HRY PRO RYCHLÝ ZAČÁTEK

1. PŘÍPRAVA HRY

Otevřete si pravidla na straně 3 a připravte herní plán tak, aby vypadal jako na obrázku. Vyberte hráče, který bude hrát jako první.

2. TAH HRÁČE - PROVÁDĚNÍ AKCÍ

Máte k dispozici 4 akční body (AB), které můžete spotřebovat na provedení následujících akcí:

- Pohyb na sousedící pole – 1 AB. Je-li na něm žeton ohrožené osoby rubem nahoru , otočte jej. Je-li to falešný poplach, odstraňte jej z herního plánu.
- Otevření nebo zavření dveří – 1 AB.
- Nesení ohrožené osoby na sousedící pole – 2 AB. Ohrožené osoby musíte vynést z budovy, abyste je zachránili!
- Odstranění žetonu ohně z pole, na němž se Váš hasič nachází, nebo ze sousedícího pole – 2 AB.
- Otočení žetonu ohně na poli, na němž se Váš hasič nachází, nebo na sousedícím poli na stranu kouře – 1 AB.
- Odstranění žetonu kouře z pole, na němž se Váš hasič nachází, nebo ze sousedícího pole – 1 AB.
- Strhávání stěn – umístění jedné kostičky poškození na stěnu pole, na němž stojí hasič – 2 AB.

Ve svém tahu nemusíte spotřebovat všechny AB. Vezměte si jeden zelený žeton akce za každý ušetřený AB. Ušetřené AB můžete použít kdykoliv později.

3. ROZŠÍŘENÍ POŽÁRU

Hodem kostkami určete cílové pole.

- Není-li na něm žádný žeton ohně či kouře, položte na něj žeton kouře.
- Je-li na něm žeton kouře, otočte ho stranou oheň nahoru.
- Je-li na něm již žeton ohně, podívejte se na str. 5 pravidel a postupujte podle odstavce **Exploze**. Exploze má za následek pouze a výhradně jednu z následujících možností v každém ze čtyř směrů:
 1. Přidání žetonu ohně
 2. Přidání kostičky poškození
 3. Odstranění žetonu zavřených dveří

Leží-li někde žeton kouře vedle žetonu ohně, otočte ho stranou ohně nahoru. Je-li někde žeton ohrožené osoby na poli s žetonem ohně, je ohrožená osoba usmrcena – odstraňte příslušný žeton.

4. DOPLŇTE ŽETONY OHROŽENÝCH OSOB

Je-li na herním plánu méně žetonů ohrožených osob než tři, doplňte je do tří ze zásoby zakrytých žetonů. Cílové pole určíte hodem kostkami.

5. NA ŘADĚ JE DALŠÍ HRÁČ

Pokračujte dalšími tahy hráčů tak dlouho, až se Vám podaří zachránit alespoň 7 ohrožených osob (byly vyneseny z budovy), zahynou alespoň 4 ohrožené osoby, nebo se budova zřítila (na herní plán byly položeny všechny kostičky poškození).

**VYHRÁLI JSTE, POKUD SE VÁM PODAŘILO ZACHRÁNIT
ALESPŇ 7 OHROŽENÝCH OSOB!**

KNIHA ZÁZNAMŮ HASIČSKÉHO ZÁCHRANNÉHO SBORU

č.	NASAZENÍ HASIČI	ÚROVEŇ	BUDOVA (A/B)	ZACHRÁNĚNO OSOB	ZTRACENO OSOB
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					