

FIRE RUSH

플레이 가이드


게임의 흐름

(1) 준비 단계




1. 플레이할 스테이지 카드를 선택합니다.
2. 스테이지 카드에 그려진 것과 동일한 스테이지 패널을 가져와, 게임 패널의 스테이지 영역에 붙입니다.
3. 스테이지 카드에 그려진 것과 동일한 오브젝트들을 가져와, 게임 패널의 오브젝트 영역에 놓습니다. (오브젝트의 방향을 유지해야 합니다!)



(2) 배치 단계

1. 불덩이 다섯 개를 포개서, 출발 지점()에 올려 놓습니다.
2. 오브젝트 영역에 준비된 오브젝트들을 적절히 배치합니다. (오브젝트 배치 규칙 참고)

(3) 채점 단계

1. 불덩이를, 밧줄을 따라 한 칸씩 이동시킵니다.
2. 불덩이가 오브젝트의 영향을 받는 칸에 들어오면, 그에 따른 적절한 행동을 취합니다. (오브젝트 상호작용 규칙 참고)
3. 한 개 이상의 불덩이가 도착 지점(  )에 들어오면, 스테이지 카드에 적힌 등급표를 참고하여 성공 여부를 확인합니다.
 - 3-1. 성공했다면, 당신의 승리입니다. 친구들에게 자랑하고, 다른 스테이지도 도전해보세요!
 - 3-2. 실패했다면, 배치 단계부터 다시 진행합니다.
4. 불덩이가 도착 지점에 들어오지 못하거나, 들어오기 전에 불덩이를 전부 소모했다면, 배치 단계부터 다시 진행합니다.

오브젝트 배치 규칙

(1) 밧줄

1. 밧줄은 빈 칸, 물, 장작, 종이 위에 놓을 수 있습니다. 밧줄의 양 끝이 각 칸의 중앙에 와야 합니다.
2. 밧줄의 방향은 스테이지 카드에 그려진 것과 동일해야 합니다.
3. 밧줄 두 개의 끝이 한 칸에서 만나면, 두 밧줄은 연결됩니다.
4. 밧줄 세 개 이상이 한 칸에서 만나게 놓을 수는 없습니다. (여러 갈래로 연결될 수 없습니다.)
5. 밧줄은 벽, 선풍기, 스프레이와 겹쳐서 놓을 수 없습니다.
6. 밧줄과 밧줄이 교차하거나, 밧줄 끝이 다른 밧줄의 허리에 연결될 수는 없습니다. (반드시 끝과 끝이 만나야 합니다.)

(2) 선풍기, 스프레이

1. 선풍기, 스프레이는 빈 칸에만 놓을 수 있습니다. (다른 오브젝트와 겹칠 수 없습니다.)
2. 선풍기, 스프레이의 방향은 스테이지 카드에 그려진 것과 동일해야 합니다.

오브젝트 상호작용 규칙



(1) 빗줄

1. 불덩이는 연결된 빗줄을 타고 한 칸씩 이동합니다.
2. 빗줄을 타고 이동하던 불덩이가 빗줄 끝에 도달하면, 불덩이는 사라집니다. (다른 빗줄과 연결되지 않은 경우)
3. 빗줄 밖에서 이동하던 불덩이가 빗줄 끝에 닿으면, 다시 빗줄을 타고 이동합니다.
4. 빗줄 밖에서 이동하던 불덩이가 빗줄의 중간으로 들어올 수는 없습니다. 이 경우에는 빗줄을 가로질러 통과합니다. (연결된 빗줄의 교차점도 빗줄의 중간으로 취급)



(2) 벽

1. 불덩이와 닿으면, 불덩이가 사라집니다.



(3) 물

1. 불덩이와 닿으면, 불덩이가 사라집니다.
2. 종이가 타서 만들어진 재에 의해 덮일 수 있습니다. ('종이', '재' 항목 참고)
3. 재가 덮인 상태면, 불덩이가 통과할 수 있습니다.



(4) 장작

1. 불덩이와 닿으면, 불덩이 하나가 소모되고 장작이 활성화됩니다.
2. 활성화된 장작과 불덩이가 닿으면, 불덩이는 세 칸까지 위로 이동합니다.
3. 이동 후 아무런 오브젝트의 영향을 받지 않는다면, 불덩이는 사라집니다.



(5) 선풍기

1. 선풍기가 바라보는 곳 바로 앞 칸에 불덩이가 들어오면, 발동합니다.
2. 불덩이를 옆으로 세 칸 이동시킵니다. (선풍기가 바라보는 방향)
3. 이동 후 아무런 오브젝트의 영향을 받지 않는다면, 불덩이는 사라집니다.



(6) 스프레이

1. 스프레이가 바라보는 곳 바로 앞 칸에 불덩이가 들어오면, 발동합니다.
2. 불덩이를 소모하지 않고 불덩이 옆으로 세 칸까지 불꽃을 퍼뜨립니다. (스프레이가 바라보는 방향)
3. 불꽃에 닿은 오브젝트들은 불덩이에 닿은 것과 동일한 행동을 취합니다.



(7) 종이

1. 불덩이와 닿으면, 불덩이 하나가 소모되고 재로 바뀝니다.



(8) 재

1. 빗줄을 제외한 오브젝트를 만날 때까지 아래로 떨어집니다. (빗줄은 통과합니다.)
2. 물을 만나면, 물 위에 덮어 놓습니다.
3. 다른 오브젝트를 만나면, 사라집니다.

* 참고 사항

1. 불덩이가 빗줄, 장작, 선풍기를 통해 이동하는 도중에 다른 오브젝트의 영향을 받는 칸에 들어오게 되면, 이동을 잠시 멈추고 새로 만난 오브젝트의 처리를 먼저 수행합니다.
2. 항상 불덩이를 소모하는 행동을 먼저 처리합니다.