

Gwen Ruelle & Sam Bryant

# FIRE TOWER™

## FIGHT FIRE WITH FIRE



2 - 4 игрока



14+



15 - 30 мин.

На горизонте поднимается дым. Где-то в глубине леса бушует пожар. С высоты пожарной вышки вы командуете обороной своей башни и расправляетесь с вашими соперниками. С каждым ходом пламя разрастается. Используйте силу ветра, чтобы направить огонь на другие башни, расчищайте участки земли для укрепления своих позиций, мешайте планам противников потоками воды и обрушьте на неприятелей целый арсенал огненных карт. Каждая карта имеет уникальный рисунок и свое тактическое преимущество. Вы должны эффективно распоряжаться ресурсами, находящимися в ваших руках и использовать грамотное пространственное планирование для их размещения.

Fire Tower - это стремительная, ожесточенная соревновательная игра с управлением картами и их тактической расстановкой. Приготовьтесь к уникальному опыту, напряженной борьбе за выживание с шокирующими поворотами и захватывающими победами.

**Переведено и адаптировано сообществом Dice Club.**



Artwork by Kevin Ruelle

©2018 Runaway Parade Games LLC. All rights reserved.

For a video on how to play Fire Tower and more, visit [www.runawayparade.com](http://www.runawayparade.com)

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Опасность удушья - мелкие детали. Не для детей младше 3 лет.  
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Не подражайте игровым действиям в реальной жизни.  
Пламя опасно. Не играйте с огнем.

# КОМПЛЕКТАЦИЯ



**135 жетонов огня**  
(оранжевые, хранятся в тканевом мешочке с принтом)



**24 жетона баррикад**  
(фиолетовые)



**3 карты пылающей башни**  
Поместите на уничтоженные вышки



**Флюгер** (двусторонний)  
Выберите желаемую сторону и совместите с направлением, указанным на доске.



**3 карты событий**  
Огненный шторм, Взаимопомощь, Тень леса



**52 карты действия**  
16 карт ветра, 14 карт огня, 12 карт воды, 10 карт баррикад



**Пламя и стрела (маркеры ветра)**  
Выберите один, чтобы обозначить направление ветра



**Кубик ветра**  
(восьмигранный)

**Чемпион леса**  
Получите эту карту, выиграв игру



**4 карты Ведро/ Безрассудного отступления**  
Положите по одной («ведром») вверх перед каждым игроком.

## Вы здесь!

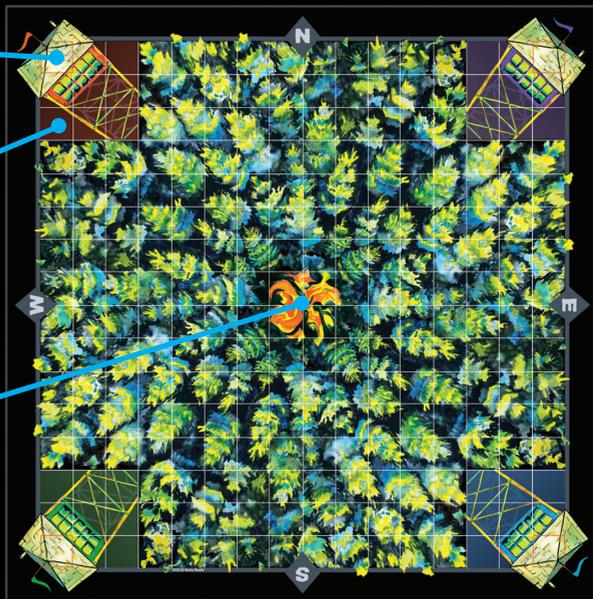
Защищайте это пространство. Как только ваш противник поместит жетон огня на эту клетку (оранжевая граница в дальнем углу), вы будете исключены из игры.

## Зона пожарной вышки

Эта зона, состоящая из девяти окрашенных в один цвет квадратов, является зоной вашей пожарной вышки. Здесь нельзя строить баррикады, а убирать жетоны огня в этой зоне можно только с помощью карты "Ведро".

## Негасимое пламя

Огонь возникает и распространяется из этих четырех клеток. Ни одну из этих клеток нельзя потушить и на них нельзя построить баррикады.



**Игровое поле**

# ПОДГОТОВКА

1. Разместите игровое поле в пределах досягаемости для всех игроков.
2. Выберите, какая пожарная вышка будет вашей, исходя из того, где вы сидите. При игре вдвоем выбирайте вышку, расположенную по диагонали от вашего соперника.
3. Разделите жетоны огня (оранжевые) и жетоны баррикад (фиолетовые) на две стопки рядом с игровым полем. Эти компоненты не являются ограниченными. Если они закончатся, замените их чем-нибудь, что есть под рукой.
4. Поместите флюгер рядом с доской и совместите направления на флюгере (N, E, S, W) с направлениями на доске.
5. Уберите из колоды четыре карты («Ведро/безрассудное отступление») и положите по одной («ведром») вверх перед каждым игроком. Оставшиеся карты ведер уберите из игры.
6. Уберите из колоды три карты событий (Огненный шторм, Взаимопомощь и Тень леса) и карту Чемпион леса. Чтобы добавить карты «Взаимопомощь» и/или «Тень леса», см. стр. 6. Чтобы добавить карту «Чемпион леса», см. стр. 7.
7. Перемешайте карты действий и раздайте по пять карт каждому игроку лицом вниз. Игроки могут смотреть на свои карты, но не должны показывать их другим игрокам. Верните «Огненный шторм» в колоду и положите колоду лицом вниз рядом с доской, чтобы образовалась колода розыгрыша. (Если во время игры у вас закончится колода розыгрыша, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду розыгрыша).
8. Бросьте кубик, чтобы определить направление ветра и первого игрока. Поместите выбранный вами маркер ветра на соответствующее направление на флюгере. Теперь ветер дует в этом направлении. **Обратите внимание: до конца игры направление ветра меняется с помощью карт действий. Не бросайте кубик в начале каждого хода.** Игрок, чья вышка находится ближе всего к стартовому направлению ветра, делает ход первым. Если ветер дует в сторону двух игроков, первым ходит игрок, для которого направление ветра находится слева. Например, в игре для четырех игроков, если направление ветра в начале игры западное, первым начинает игрок с зеленой вышкой. Ход игры передается по часовой стрелке, поэтому игрок, сидящий слева от первого игрока, делает следующий ход.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Последняя оставшаяся в игре вышка побеждает! Сожгите все пожарные вышки соперников, поместив жетон огня на дальний угловой квадрат (выделен оранжевым цветом) на крыше его вышки. Для победы в игре необходимо сжечь все вышки соперников. Для четырех игроков, которые ищут альтернативу уничтожению соперников, см. раздел Командный режим на странице 7.

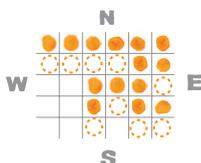
## ХОД ИГРЫ

**Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Ход каждого игрока состоит из двух шагов, которые необходимо выполнить по порядку: распространить пламя по направлению ветра и совершить действие со своей вышкой.**

**Шаг 1: Ветер распространяет пламя**

Выберите **одну пустую клетку**, ортогонально примыкающую к жетону огня или негасимому пламени в том направлении, куда дует ветер, и положите на нее жетон огня. Места являются ортогонально примыкающими, если они соприкасаются по одной из четырех сторон, но ни в коем случае не по диагонали. Смотрите пример ниже.

Выберите одну клетку



В примере слева жетоны огня на доске отмечены оранжевым цветом. Если текущее направление ветра - **ЮЖНОЕ**, выберите **ОДНУ** из клеток, отмеченных пунктирным кружком, чтобы поместить жетон огня (продлив пожар на одну клетку в южном направлении).

Вы должны продлевать пожар на одну клетку в начале каждого хода. Обратите внимание: если вы решили изменить направление ветра во время своего хода, новое направление ветра вступит в силу только на следующий ход.

**Шаг 2: Выполните действие с вашей вышки (выберите одно из нижеперечисленных)**

**Разыграйте одну карту с руки** и выполните ее действие (см. Карты ниже).

По завершении действия положите карту в стопку сброса и возьмите новую карту из колоды.

**ИЛИ**

**Сбросьте столько карт с руки, сколько вы захотите**, и возьмите из колоды столько карт, чтобы восполнить ваш размер руки. Карта ведра не считается частью вашей руки. Дополнительное действие по выбору: В любой момент во время своего хода вы можете сыграть свою карту ведра в дополнение к остальным действиям своего хода (см. раздел Ведро и Безрассудное отступление на стр. 5).

## ПОЖАР НА ВЫШКЕ

**Если вы поместите жетон огня в оранжевый квадрат на крыше вышки другого игрока, поздравляем! Вы вывели этого игрока из игры.** Его наблюдатель был вынужден бежать из горящей вышки и больше не может координировать свои действия. В качестве награды возьмите все его карты действий и объедините их со своими. Если это первое уничтожение в игре, выберите шесть карт, а остальные сбросьте. Все остальные игроки вытягивают по одной карте действий, и теперь каждый будет играть с шестью картами в руке. Если это второе уничтожение в игре, оставьте себе семь карт. Все остальные игроки берут дополнительную карту действия, и теперь все будут играть с семью картами в руке. **После каждого уничтожения происходит неполный огненный шторм** (см. Огненный шторм на стр. 6). **Ветер не может дуть в направлении, которое не воздействует на активные пожарные вышки.** Например, если красная и зеленая вышки исключены из игры, запад больше не сможет быть направлением ветра. Если выпала карта «Запад» или кубик показал западный ветер (в том числе во время огненного шторма), бросьте кубик, чтобы выбрать новое направление ветра. Вы по-прежнему можете использовать третью способность на карте запада (см. ниже), чтобы поместить один жетон огня в западном направлении.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда пожарная вышка останется только у одного игрока, игра заканчивается, и этот игрок побеждает!

## КАРТЫ

**Есть четыре разных типа карт действий: карты ветра, огня, баррикады и воды.**

**Карты ветра** (серые) можно использовать одним из трех способов. Выберите одно из следующих действий:

1. Измените направление ветра на то, которое указано на карточке.
2. Бросьте кубик, чтобы определить новое направление ветра. Новое направление должно отличаться от предыдущего направления ветра, поэтому продолжайте бросать кубик, пока не выпадет новое направление.
3. Поместите жетон огня на одну пустую клетку, ортогонально прилегающую к жетону огня или негасимому пламени в том направлении ветра, которое указано на карточке. Клетки являются ортогонально прилегающими, если они соприкасаются по одной из четырех сторон, но ни в коем случае не по диагонали.

**Карты огня** (оранжевые) используются для распространения пламени. Разместите жетоны огня на игровом поле в соответствии со схемой, указанной на карточке (вы можете разместить неполную схему, если нет подходящего места). Хотя бы один жетон огня в схеме должен ортогонально прилегать к ранее расположенному жетону огня.

**Карты огня не обязаны соотноситься с направлением ветра.**

**Карты баррикады** (фиолетовые) позволяют создавать защитные барьеры на любом свободном месте на доске, **за исключением зоны вашей пожарной вышки или негасимого пламени.**

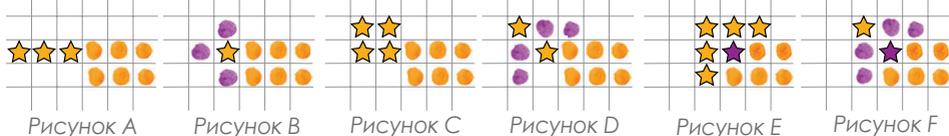
Разместите жетоны баррикад на поле в порядке, указанном на карточке, горизонтально или вертикально. Вы должны разместить все жетоны разрыва огня, включенные в схему. **Жетоны баррикад нельзя размещать ортогонально рядом с другими жетонами баррикады** (они могут соприкоснуться по диагонали).



Ветер      Огонь      Баррикады      Вода

Единственный способ получить два ортогонально примыкающих друг к другу жетона баррикады - использовать «Линию бульдозера» (Dozer Line) или «Взрыв» (Explosion). Баррикады не позволяют огню проходить или перепрыгивать через занимаемые ими клетки. Исключения составляют «Взрыв» и «Горящая ветка» (Burning Snag) (см. ниже). Баррикады можно удалить только с помощью карты «De/Reforest».

На рисунках А - F показаны шесть различных сценариев игры. Ранее размещенные жетоны огня отмечены оранжевыми точками, фиолетовыми точками отмечены жетоны баррикады, а новые жетоны отмечены звездочками.



### Flare Up (Вспышка) ●●●●

На рисунке А на доску выложена карта Flare Up (показана тремя звездами). Хотя бы один жетон огня должен быть размещен ортогонально рядом с ранее размещенным огненным камнем (оранжевые точки). На рисунке В тот же Flare Up заблокирован жетонами баррикад (фиолетовые), поскольку огонь не может пройти или перепрыгнуть через баррикады.

### Burning Snag (Горящая ветка) ●●●

Burning Snag - это падающее дерево, которое можно использовать для преодоления баррикад. На рисунке С карта Burning Snag расположена на доске без препятствий (показана четырьмя звездами). На рисунке D два жетона огня в Burning Snag заблокированы жетонами баррикад (фиолетовые), но два жетона все еще можно сыграть. Хотя бы один жетон должен быть расположен ортогонально рядом с ранее расположенным жетоном огня (оранжевые точки).

### Explosion (Взрыв) ●●●●

Explosion - необычная карта, потому что она требует превратить ранее размещенный жетон огня в жетон баррикады и окружить этот жетон новыми жетонами огня (где это возможно). На рисунке E показана карта Explosion (новые жетоны огня отмечены оранжевыми звездами, а новый жетон баррикад - фиолетовой звездой). На рисунке F показано, как Explosion может преодолеть жетоны баррикад на игровом поле. Хотя четыре жетона огня были заблокированы, один жетон огня все еще может быть помещен на доску.

**Карты воды** (синие) позволяют убрать с игрового поля жетоны огня в соответствии со схемой, указанной на карте (полную схему убирать необязательно). Вода может проходить сквозь баррикады. Карты воды не могут убирать жетоны огня из зоны пожарной вышки (см. "Ведро" (BUCKET) ниже).

Вот некоторые особые карты, которые нуждаются в **дополнительном объяснении**:

**Explosion (Взрыв)** - это тип карты огня. Замените расположенный на доске жетон огня жетоном баррикад и поместите жетоны огня на любое из восьми свободных мест вокруг него. Взрывы могут привести к тому, что жетон баррикад будет размещен ортогонально рядом с ранее размещенной баррикадой. Они также могут привести к тому, что жетон баррикад будет помещен внутрь зоны пожарной вышки.

**Smokejumper (Пожарный парашютист)** - это уникальный тип карты воды. Выберите существующий жетон огня и потушите все жетоны огня в восьми окружающих клетках. Жетон огня в центре должен остаться на игровом поле.



Explosion Smokejumper (Взрыв) (Пожарный)

## ВЕДРО И БЕЗРАССУДНОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

**Ведро** - единственная карта, которая позволяет вам убирать жетоны огня с территории вашей пожарной вышки. У каждого игрока есть одно ведро, которое можно сыграть один раз за игру (ведра не включают в состав вашей руки карт действий). Переверните ведро, как только оно будет использовано. Ведро должно потушить хотя бы один жетон огня в зоне пожарной вышки, но может и выходить за ее пределы. Сыграйте ведро в дополнение к остальным действиям своего хода. В командном варианте (см. стр. 7) ведра можно использовать и в зоне пожарной вышки вашего товарища по команде.

Когда ведро опустеет, а в зоне пожарной вышки останется хотя бы один жетон огня, вы перейдете в состояние, которое называется «**Безрассудное отступление**».

Когда вы находитесь в этом состоянии, у вас появляется новая способность.



Ведро

Вы можете сбросить набор из трех карт воды **ИЛИ** трех карт баррикад, чтобы разместить на игровом поле два жетона огня. Вы можете поместить каждый жетон в любое свободное место, ортогонально примыкающее к другому жетону огня. Два жетона огня **не обязательно** должны располагаться рядом друг с другом, но они **могут быть** пристроены друг к другу по очереди. После того как вы сбросите карты, наберите новые из колоды до размера вашей руки. Безрассудное отступление может быть использовано один раз за ход и считается фазой действия вашего хода. Вы не можете разыграть карту в дополнение к использованию Безрассудного отступления.



Безрассудное отступление

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты событий должны быть разыграны сразу же после их получения, независимо от порядка хода. В игре три карты событий: **Огненный шторм** должен быть включен в каждую игру, но может быть исключен из игры для начинающих игроков. Карты «Тень леса» и «Взаимопомощь» являются необязательными. Если одновременно вытянуто несколько карт событий, немедленно сбросьте их и разыграйте в том порядке, в котором они были вытянуты. Как только одно событие завершено, переходите к следующему.

**Огненный шторм** - это когда огонь становится настолько мощным, что создает свою систему ветра. Чтобы использовать в партии это событие, положите его обратно в колоду после того, как каждый игрок получил свои пять карт во время подготовки. Когда карта будет вытянута, выполните следующие действия:

1. Сбросьте Огненный шторм и доберите карты до размера вашей руки.
2. Бросьте кубик для определения направления ветра Огненного шторма (оно может совпадать с текущим направлением).
3. Поместите жетон огня на каждое пустое место, ортогонально прилегающее к каждому жетону огня на доске и негасимому пламени в направлении штормового ветра (касание вдоль одной из четырёх сторон, но не по диагонали).
4. Снова бросьте кубик, чтобы получить новое направление ветра (оно может совпадать с направлением штормового ветра).
5. Каждый игрок может сбросить со своей руки сколько угодно карт, а затем взять карты из колоды до размера своей руки, начиная с игрока, вытянувшего Огненный шторм.
6. Продолжайте игру (Огненный шторм не должен влиять на порядок ходов).



Огненный шторм

**Когда игрок уничтожен, он получает возможность отомстить, и происходит неполный огненный шторм.** Выполните шаги 2-4 после гибели каждого игрока и возобновите обычную игру с новым направлением ветра.

**Взаимопомощь** (необязательно) кладется обратно в колоду после того, как карты были сданы во время подготовки (до Огненного шторма). Когда карта будет вытянута, сбросьте ее и доберите карты до размера вашей руки. Выберите одно из следующих действий для каждого игрока:

1. Поместите на доску жетон огня. Жетоны огня, размещенные во время Взаимопомощи, не могут располагаться ортогонально рядом друг с другом.
2. Поместите на доску жетон баррикад (следуйте правилам размещения баррикад).



Взаимопомощь

3. Сбросьте **ровно три карты** и доберите карты до размера вашей руки.

Затем каждый игрок выполняет выбранное вами действие в порядке очереди, начиная с вас. Например, если вы выбрали вариант 2, поставьте баррикаду. Тогда каждый игрок также должен поставить баррикаду. Если произойдет выбывание игроков, то все действия будут выполняться после завершения Взаимопомощи (это может привести к ничьей).

Чтобы использовать «Тень леса» (необязательно), положите карту в колоду, когда игрок выбывает из игры. Если следующий игрок выбывает из игры, а «Тень леса» оказывается в стопке сброса, переместите ее обратно в колоду. Если вы вытянули эту карту, немедленно сбросьте ее и доберите карты до размера вашей руки. Затем каждый выбывший игрок должен выбрать одно из следующих действий в порядке очереди:

1. Вытяните карту наугад из руки каждого оставшегося игрока. Выберите одну из этих карт и выполните ее действие. Если вы вытянули набор из трех карт огня или трех карт воды, вы можете использовать их, чтобы сыграть «Безрассудное отступление». Оставшиеся в живых игроки могут добрать карты до размера руки только после того, как завершат свой следующий ход.



Тень Леса

2. Бросьте кубик ветра три раза. При каждом броске вы должны положить один жетон огня ортогонально рядом с жетоном огня на игровом поле в направлении, указанном на кубике. Это действие не меняет направление ветра в дальнейшем. Если происходит выбывание игроков, оно осуществляется после завершения действия «Тень леса». Если выбывшие игроки сожгут все активные вышки, выбывшие игроки выигрывают игру!

## ПЫЛАЮЩАЯ БАШНЯ (необязательно)

Карточки («Пылающая башня») имеют две стороны. Сторона с изображением горящей башни может быть использована, когда игрок выбывает из игры. Уберите с его вышки жетоны огня и положите карту на верхнюю часть выбывшей вышки. Теперь эта вышка горит постоянно, и вы можете распространять огонь из нее. На другой стороне карты изображен лес. При подготовке к игре вдвоем или троим положите карты на верхушки пустых вышек, чтобы во время игры наслаждаться видом первозданного леса.



Пылающая башня

## ЧЕМПИОН ЛЕСА (необязательно)

Когда вы выиграете игру, положите перед собой карту «Чемпион леса». Она дает вам бонусную способность в следующей игре. Если вы выиграли в игру, имея на руках карту «Чемпион леса», переверните ее, чтобы открыть карту «Великого чемпиона» и еще одну дополнительную способность. Однако, если вы проиграете партию, вы должны отдать карту новому победителю.



Чемпион леса

## КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ (для 4 игроков)

Сядьте по диагонали напротив своего товарища и защитите обе свои вышки от соперников. Команда побеждает, сжигая обе вышки соперника. Подготовка и процесс игры не отличаются, за исключением того, что если ваша вышка сгорела, вы не выбываете из игры. Таким образом, вы не отдаете свои карты, ни у кого не увеличивается размер руки, не происходит частичного огненного шторма, и вы продолжаете играть как прежде. Вы можете использовать свою карту «Ведро» для защиты вышки товарища по команде, даже если ваша вышка сгорела, но вы должны использовать ее в свой ход.

## ПРИМЕР ИГРЫ

На кубике выпал ветер с севера, поэтому **Игрок 1** начинает и кладет жетон огня к северу от негасимого пламени. Затем он играет карту «Flare Up» и кладет три жетона огня в сторону игроков 3 и 4.

Он берет карту из колоды.

**Игрок 2** помещает жетон огня к северу от негасимого пламени. Северный ветер может быть использован против него, поэтому он разыгрывает карту «Восточный ветер», чтобы задать новое направление ветра. Он бросает кубик и выпадает «Запад».

Он берет новую карту из колоды.

**Игрок 3** кладет жетон огня к западу от другого жетона огня на поле, рядом с игроком 4. Затем он сбрасывает четыре свои карты и берет четыре новые.

**Игрок 4** кладет жетон огня к западу от жетона игрока 2. Затем он играет карту «Scratch Line» и кладет на доску рядом со своей вышкой два жетона баррикад. Он берет новую карту из колоды.



Расположение жетонов из примера игры показано выше. Каждое число соответствует игроку (например, Игрок 1 - это 1).

# WALL OF FLAME

Thank you to everyone who helped make this game possible! Below we'd like to honor our Wall of Flame inductees for their generous contributions.

Adam Michaels

Alex and Bill Gurski

Alexander Wylomanski

Andrew Toth

Arthur Mezzo

Ary Zack

Ash

Ben Chang

Beth Finn & Robert Stein

Brandon Chace

Brandon Taylor

Brian Kaye

Bryan Whalen

Calvin Lai

Carlo Gozzi

Chad Carlson

Charles & Gregory Lynskey  
(Fire Tower Road)

Dirk Healy

DoltishPanda

Duncan Martin, son of Dan

Elizabeth Goldstein

Evan Wilbert

Gea Chong Jin

Greg Adkins

Greg Krupp

Hank Yarn Bundle Comp

Hannah Merry Marlin

Henry Van Der Laar

Jacob Ohlhausen

Janice Ruell and Steve Mongeau

Janice Blum

Jason Burchfield

Jason Graves

Ellen Ruell and Jay Himmelstein

Jeff and Sandy

Jeffrey Piscitello

Jesse Alexander

Jesse Bouchard

Jim Cotroneo

Joe Lazauskas

Joseph Bonanno

Julia and Nate Himmelsemm

Justin "A Fellow Duke of Douglas"

Justin Childs

Kevin Bruckert

Kirchmeier Goldstein Family

Lee Alburger

Lee Pacheco

Legacy of Play

Liz Willette

Luca Mazzoleni

Marc Levitt

Margi and Steve Ruell

Mario Moretto

Mark C. Lomastro

Matt and Katie Carter

Matthew S. Sabo

Meg Patterson

Michał W. Sterzycki

Mike Wan

Mr. Castle Bravo

NAKAGAWA Kozi, Ph.D.

Nathan Greenhall

Nathan Kocaj

Nicholas Gray

Nico Robert Stabile

Nicole Swenson & Family

Patti/Seimen/Oslyn Family

Sam Meyer

Sarah Plonski

Shawn

Strangeland Games

Takuji Sugiura

Teague Freyr Carlson

Terry Dano

The Lambert Family

Tiff and Derek

Wendy and John Doane

Zachary Farmer

Zack Fissel

A special thank you to Roque Nonini, Hana Fruchtenicht, Hillary Giacomelli, Mike Belsole, Jeffrey Bryant, the Ruelle family, as well as all our friends and family who supported us every step of the way.

