

FLASH POINT: FIRE RESCUE

2^{ой} ЭТАЖ



ДОПОЛНЕНИЕ

НЕ ЯВЛЯЕТСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ИГРОЙ.

Автор: Лутц Пичкер
Художники: Луис Франсиско, Джордж Патсорас и Евгений Могилевич
Перевод и верстка: Jay (x11x@pisem.net)



Включает в себя:

2 двусторонних игровых поля • Дополнительные жетоны • Правила дополнения

FLASH POINT: FIRE RESCUE

2^{ой} ЭТАЖ

2^{ой} этаж это дополнение к игре Flash Point: Fire Rescue. В него входят два новых игровых поля, представляющие собой два двухэтажных здания, несколько новых жетонов и эти правила, в которых подробно объясняется, как использовать новые компоненты.

Для игры во 2^{ой} этаж вам понадобится базовая игра Flash Point: Fire Rescue.

Эти правила дополняют базовые правила игры.

В случае противоречий между правилами приоритетными считаются правила дополнения.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

2^{ой} этаж включает в себя два здания, каждое из которых состоит из двух этажей. Каждый этаж расположен на отдельном игровом поле, следовательно, каждое из зданий занимает два поля. На полях располагаются отметки, которые помогут вам определить, какое поле к какому зданию относится. “Особняк” отмечен символами A1 (первый этаж) и A2 (второй этаж), “Отель” - символами B1 и B2 соответственно. Доступ ко второму этажу каждого из зданий осуществляется либо при помощи внутренней лестницы, либо при помощи внешних переносных лестниц.

Примечание: со второго этажа нельзя “выбрасывать” жертв, опасные вещества и т.д.

Лестница

Клетка с лестницей является смежной для соответствующей клетки с лестницей на другом игровом поле.

Окна (заштрихованные)

Если на стене с окном лежит один кубик повреждений, она считается разрушенной. Окно можно открыть за 1 ОД (действие движения). Две клетки, соединенные открытым окном, становятся смежными.

Перегородка (синяя)

Перегородка с одним кубиком повреждений считается разрушенной.



ЖЕТОНЫ

Жетоны переносных лестниц

4 верхних сегмента



4 нижних сегмента



12 жетонов открытых окон



6 жетонов дверей



Жетоны ОД



Жетон взрыва



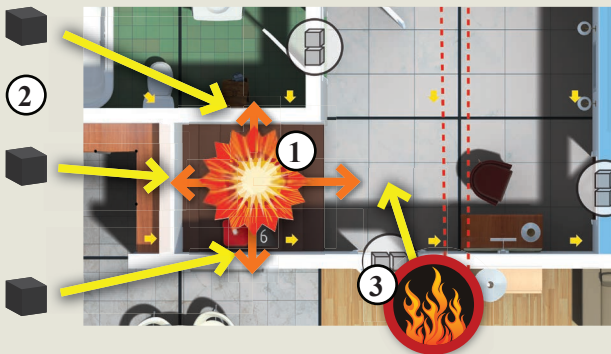
ЛЕСТНИЦА

Лестница - новый элемент здания, обеспечивающий доступ с одного этажа (игрового поля) на другой. Лестница состоит из двух частей, верхней и нижней. Эти части лестницы являются смежными (следовательно, у клетки с лестницей 5 смежных клеток, по которым могут перемещаться как пожарные, так и огонь). Во всех других отношениях клетки с лестницами рассматриваются как обычные клетки. Пожарные могут перемещаться между верхней и нижней частью лестницы без каких-либо штрафов (тратя обычное число ОД). На клетках с лестницей могут находиться жетоны объектов, опасных веществ, горячих точек, огня и дыма и т.д. Стены вокруг клеток с лестницей могут быть повреждены или разрушены.

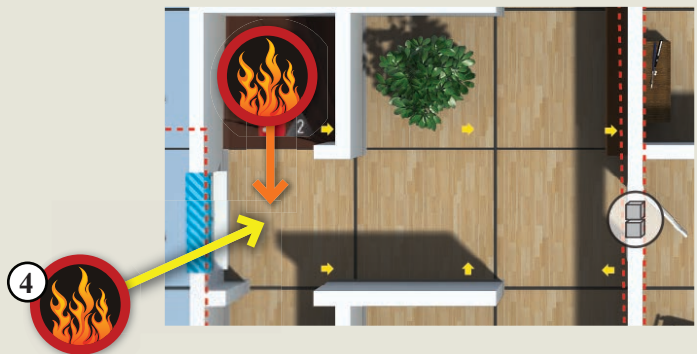
На клетке с лестницей обозначены координаты второй ее части - это нужно как для того, чтобы проще было ее найти, так и для того, чтобы вы не забывали, что у этой клетки есть дополнительная смежная клетка, когда вы разбираете взрывы, вспышки или ударные волны.

Взрыв на клетке с лестницей может создать ударную волну во всех пяти направлениях. Если взрыв происходит на клетке с лестницей, а на другой клетке с лестницей уже есть жетон огня, возникает ударная волна, которая распространяется в направлении клетки с лестницей (т.е. в направлении, на котором нет стены).

Первый этаж особняка



Второй этаж особняка



1. В нижней части лестницы особняка происходит взрыв. Он распространяется во всех пяти направлениях следующим образом:
2. Кубики повреждений кладутся на все три стены (сверху, слева и снизу), окружающие взрыв.
3. На пустую клетку (справа от взрыва) кладется жетон огня.
4. Взрыв идет вверх по лестнице. В верхней части лестницы уже есть жетон огня, поэтому возникает ударная волна, которая движется в направлении, на котором нет стены, и в эту пустую клетку кладется жетон огня. Обратите внимание, что даже если бы одна (и несколько) окружающих стен было разрушено, ударная волна все равно бы двигалась в этом направлении.

Ударная волна, достигая клетки с лестницей, в которой лежит жетон огня, будет распространяться через эту клетку только в одном направлении. Если стена за клеткой с лестницей (на том же этаже) разрушена, то ударная волна продолжит двигаться по этому этажу. Если же стена не разрушена - ударная волна пойдет по лестнице на другой этаж. Если в клетке с лестницей на другом этаже уже лежит жетон огня, ударная волна пойдет в направлении лестницы (см. пример выше). *В общем, ударная волна всегда движется по пути наименьшего сопротивления – она скорее останется на том же этаже (если это возможно), или поднимется по лестнице, чем будет повреждать стены.*



1. Взрыв создает ударную волну, которая доходит до клетки с лестницей с жетоном огня.
2. Ударная волна идет по пути наименьшего сопротивления (через разрушенную стену) и жетон огня добавляется в указанную клетку.

Помните, что если бы стена за лестницей не была бы разрушена, ударная волна пошла бы вместо этого в верхнюю часть лестницы.

ПЕРЕНОСНАЯ ЛЕСТНИЦА

В пожарной машине находятся 4 переносные лестницы, которые можно использовать, чтобы добраться до второго этажа здания. Пожарные в пожарной машине могут взять переносную лестницу за 0 ОД. Переносная лестница изначально находится в сложенном состоянии, поэтому перед использованием ее нужно донести до нужного места и разложить. Пожарные на переносной лестнице могут выполнять свои обычные действия (тушить огонь или рубить стены). Жертв и опасные материалы оставлять на верхнем сегменте переносной лестницы нельзя. С переносными лестницами можно выполнять следующие действия:

Нести переносную лестницу (действие движения).

Пожарный, несущий переносную лестницу, может переместиться на смежную клетку без каких-либо штрафов (тратя обычное число ОД). Пожарный не может нести переносную лестницу, если несет жертву или опасные вещества. Пожарный может нести переносную лестницу, если он ведет жертву в сознании (Treated Victim).

Разложить переносную лестницу (действие движения) – 2 ОД.

Пожарный может разложить переносную лестницу в своей клетке. Положите нижний сегмент лестницы в клетке с пожарным, а верхний - в соответствующей клетке на поле второго этажа. Раскладывать переносную лестницу можно только вне здания.

Пожарный не может нести разложенную переносную лестницу.

Взобраться по переносной лестнице (действие движения) – 1 ОД (или 2 ОД, если вы несете жертву, опасные вещества или ведете жертву в сознании).

Пожарный может переместиться на верхний сегмент лестницы или между верхним и нижним сегментами лестницы без каких-либо штрафов (тратя обычное число ОД) с одним исключением: жертву в сознании придется нести за 2 ОД. Пример: пожарный взбирается с первого этажа на второй за 1 ОД и заходит в здание (через разрушенную стену или открытое окно) за 1 ОД. На втором этаже пожарный заносит жертву в сознании на верхний сегмент переносной лестницы за 2 ОД и несет ее вниз на первый этаж за 2 ОД.

Пожарный не может зайти на верхний сегмент переносной лестницы, если тот занят другим пожарным.

Сложить переносную лестницу (действие движения) – 1 ОД.

Находящийся на первом этаже пожарный может сложить разложенную переносную лестницу, расположенную в его клетке. Положите оба сегмента переносной лестницы (верхний и нижний) в клетку с пожарным.

Если огонь распространяется на клетку с сегментом лестницы, она автоматически складывается.

ОКНА

Окно - новый элемент здания, который может обеспечить доступ в здание без его повреждения. Окна работают как двери, т.е. пожарный может их открывать и закрывать за 1 ОД. Но, в отличие от стены с дверью, стена с окном является несущим элементом здания, а значит, может быть разрушена в результате взрыва (даже если окно открыто). Стена с окном считается разрушенной, если на ней лежит один кубик повреждений. В начале игры все окна закрыты.

Открыть/Закрыть окно (действие движения) – 1 ОД.

Пожарный может открыть или закрыть окно в своей клетке. Когда вы открываете окно, положите на соответствующий сегмент стены жетон открытого окна. Когда вы закрываете окно - просто уберите жетон.

ИЗМЕНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ МАШИН

Водомет: водомет тушит ту сторону (половину этажа/поля) здания, которая граничит с клеткой пожарной машины. После броска кубиков при необходимости переверните красный кубик (как обычно). Черный кубик переворачивать нельзя. Помните, что пожарные не могут находиться в области, которую тушит водомет - в этом дополнении это относится к обоим этажам/игровым полям.

Вести машину: за 2 ОД машину можно передвинуть на любое соответствующее парковочное место.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Семейная игра: следуйте обычным правилам подготовки к семейной игре за исключением следующего:

1. Бросьте кубики и произведите три взрыва, не размещая кубики повреждений.
2. Бросьте кубики и разместите три стартовых жетона объектов.

Продвинутая игра: следуйте обычным правилам подготовки к продвинутой игре, за исключением следующего:

1. Первый взрыв – бросьте кубики и произведите взрыв в целевой клетке (конечным результатом начальных взрывов должно быть как минимум по одному взрыву на обоих этажах здания).
2. Размещение жетонов объектов – в начале игры не больше 2 жетонов на одном этаже. При необходимости перебросьте кубики.

ЖЕТОНЫ ОД (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Игроки могут использовать жетоны ОД, чтобы во время хода отслеживать число своих обычных очков действий. Жетоны специальных ОД нужны для того, чтобы отслеживать число дополнительных ОД некоторых специалистов. Потратив ОД, переверните соответствующий жетон.

Спасибо всем, кто принимал участие в подборе материалов и тестировании этого дополнения, особенно Томасу, Юрте, Роланду, Керстин, Ульрику и Майклу.