

FLASH POINT: FIRE RESCUE

ОПАСНЫЕ ВОДЫ



Автор: Лутц Пичкер
Художники: Луис Франсиско, Джордж Патсорас и Евгений Могилевич
Перевод и верстка: Кожакин Максим (kozhakin.maks@gmail.com)

EXPANSION PACK

THIS IS NOT A STAND ALONE GAME.

Включает в себя:

2 двусторонних игровых поля • Дополнительные жетоны • Правила дополнения



ОПАСНЫЕ ВОДЫ

"Опасные воды" это дополнение к игре "Flash Point: Fire Rescue". В него входят два новых двусторонних игровых поля, каждое из которых изображает части морских судов. Сложенные вместе поля A1 и A2 имитируют палубу торгового судна размером со стандартное игровое поле в "Flash Point: Fire Rescue" (8 x 10 клеток). Сложенные вместе поля B1 и B2 в длину изображают борт подводной лодки (3 x 16 клеток). Оба судна имеют элементы спецтехники, которые необходимо сохранить для того, чтобы выиграть игру.

Для игры в "Опасные воды" вам понадобится базовая игра "Flash Point: Fire Rescue". Эти правила дополняют базовые правила игры. В случае противоречий между правилами приоритетными считаются правила дополнения.

МАРКЕРЫ



8 "Jam" маркеров



4 маркера противопожарных дверей

ТОРГОВОЕ СУДНО

Первоначальное положение пожарной команды:

Пожарные должны начинать с этих клеток. Замена специалистов также доступна для игроков только в этих клетках. Сбитый с ног пожарный перемещается в ближайшую из этих 4 клеток.

Усиленные перегородки:

Стены, которые не могут быть повреждены или разрушены, но могут передавать тепло.

Спецтехника:

На торговом судне есть моторный отсек, в котором располагается дизельный двигатель. Дизельный двигатель может повредиться от взрывов/ударных волн и получить маркер повреждения. Если дизельный двигатель повреждён 4-мя маркерами повреждений, игра заканчивается, команда пожарных проиграла. Маркеры повреждений, размещенные на дизельный двигатель, засчитываются при условии проигрыша в результате обрушения, даже если дизельный двигатель не разрушен до конца.

Место для эвакуации жертв:

Жертвы, перемещённые в эти клетки, считаются спасёнными. Огнеопасные вещества, помещённые в эти клетки, не являются обезвреженными!

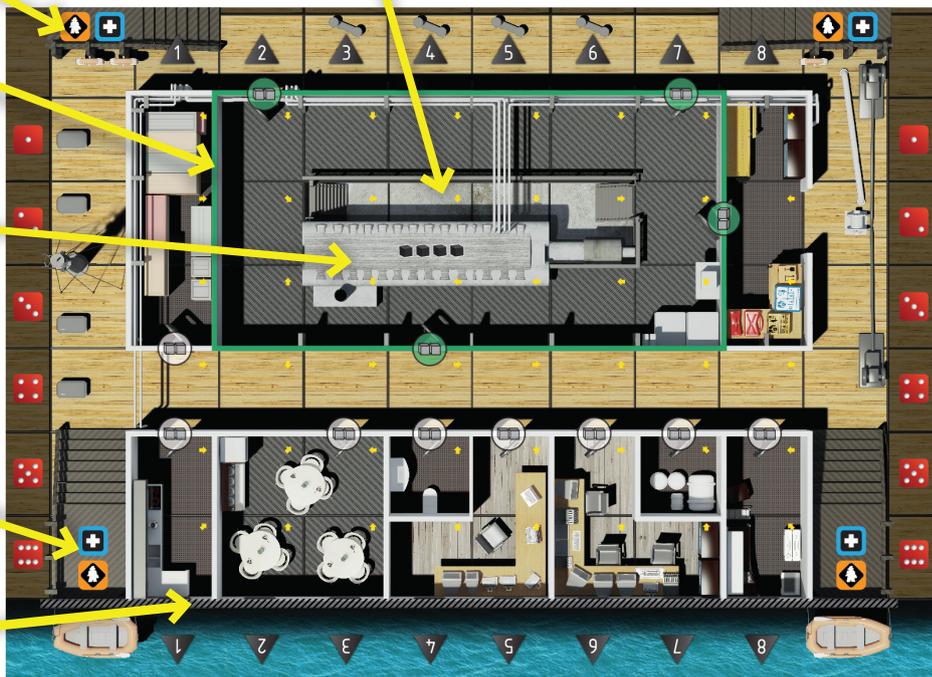
Стены в черно-серую полосу:

Эти сегменты стены могут накапливать неограниченное количество маркеров повреждения, не разрушаясь.

Место технического обслуживания двигателя:

Подход к этим 4-м клеткам доступен только через боковые лестницы. Спуск/подъём по лестнице расходует в 2 раза больше ОД. Все другие действия в этих клетках расходуют стандартное

количество очков. Например пожарный может двигаться от до , но не может двигаться от до . Взрыв в будет распространяться на , , и как обычно. Пожарный в может потушить пожар в (и наоборот).



ПРОТИВОПОЖАРНЫЕ ДВЕРИ

Противопожарные двери (ППД) - усиленные двери, предназначенные для сопротивления к распространению огня в помещении, однако они склонны к неисправности. ППД выделены зеленым цветом на поле, и имеют специальные маркеры. ППД работают как обычные двери, но со следующими исключениями:

Во время взрыва закрытая ППД не будет уничтожена ударной волной. Вместо этого бросаем красный кубик и обращаемся к таблице результатов:

1-3: ППД блокировала взрыв и не повредилась. Маркер ППД не удаляется с поля. Взрыв не распространяется в сторону ППД. Во всех остальных направлениях взрыв распространяется как обычно.

4-6: ППД блокировала взрыв, но повреждена и заклинила. Поставьте маркер "Jam" на дверь. Маркер ППД не удаляется с поля. Взрыв не распространяется в сторону ППД. Во всех остальных направлениях взрыв распространяется как обычно.

Если ППД уже заклинила, любые последующие взрывы, влияющие эту дверь, рассматриваются как новые повреждения, и на ППД кладётся дополнительный маркер "Jam".

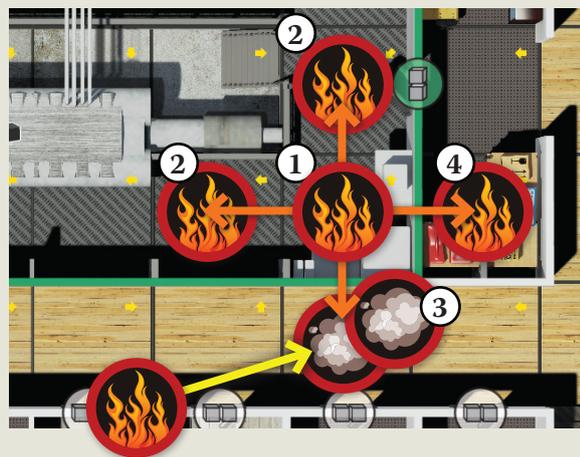
Заклинившие ППД не могут быть открыты. Чтобы устранить заклинившую ППД, пожарный должен применить топор (2 ОД для устранения одного маркера "Jam"). ППД полностью выходит из строя в процессе устранения всех маркеров "Jam".

Когда все маркеры "Jam" убраны, маркер ППД также убирается с поля.

УСИЛЕННЫЕ ПЕРЕГОРОДКИ

Усиленные перегородки отмечены на поле зелёным цветом. Они не могут быть повреждены. Однако они передают тепло от одной стороны стены к другой. Если с одной стороны усиленной перегородки происходит взрыв, не нужно помещать маркеры повреждений на эту часть стены. Вместо этого разместите маркер дыма в смежную клетку с другой стороны стены. Размещение маркера дыма с другой стороны стены происходит по стандартным правилам (дым + пустая клетка = дым, дым + дым = огонь, дым + огонь = взрыв). Если взрыв затрагивает несколько усиленных перегородок, игроки сами определяют очерёдность распространения огня/дыма. Если теплопередача вызывает взрыв, то этот взрыв не передаёт тепло обратно через перегородку (взрыв с другой стороны распространяется во все стороны кроме стороны перегородки).

Пример:



1. Распространение огня в вызывает взрыв.
2. Взрыв добавляет огонь в и .
3. Теплоотдача через усиленную перегородку передаёт дым в , но там уже есть маркер дыма. Дым + Дым создает огонь. Переворачиваем маркер стороной «огонь» вверх.
4. Теплоотдача через усиленную перегородку передаёт дым в , в котором уже стоит маркер огня. Дым + Огонь = происходит взрыв в .
5. Взрыв в добавляет огонь в и наносит маркеры повреждений на две смежные стены.
6. На прилегающую перегородку взрыв не влияет. Теплоотдача уже произошла через этот участок перегородки для этого взрыва.

ПОДВОДНАЯ ЛОДКА

Первоначальное положение пожарной команды:

Пожарные должны начинать с этой клетки. Сбитый с ног пожарный перемещается в эту клетку, если она не охвачена огнём. Если стартовая клетка охвачена огнём, сбитый с ног пожарный остаётся вне игры пока огонь в стартовой клетке не будет устранён.

Место для эвакуации жертв:

Жертвы, перемещённые в эти клетки, считаются спасёнными, но они не удаляются из игры. Жертвы, расположенные в этих клетках, не учитываются при пополнении маркеров КО, и могут погибнуть во время распространения пожара, если оба пространства для эвакуации находятся в огне. Огнеопасные вещества, помещённые в эти клетки, не являются обезвреженными!



Спецтехника:

Подводная лодка имеет три важнейшие области. Дизельный двигатель (клетки), карта навигации () и панель управления (). Если любая из этих областей будет уничтожена, игра заканчивается. Дополнительная информация ниже.

Усиленные перегородки:

Стены, которые не могут быть повреждены или разрушены, но могут передавать тепло.

Стены в черно-серую полоску:

Эти сегменты стены могут накапливать неограниченное количество маркеров повреждения, не разрушаясь.

Подводная лодка использует те же правила для противопожарных дверей и усиленных перегородок, как и на торговом судне, но с одним исключением: Теплоотдача от до добавляет маркер повреждения на панель управления, находящуюся в , дым не добавляется.

СПЕЦТЕХНИКА

Клетки со спецтехникой выступают в качестве особых частей, т.к. они могут быть повреждены, могут получить маркеры повреждения и через них нельзя передвигаться. Поскольку спецтехника может быть повреждена, маркеры огня и дыма не могут быть размещены на клетках, которые они занимают. Когда спецтехника получает повреждения, равные количеству повреждений, указанных на поле, игра заканчивается и считается проигранной. Маркеры повреждений, размещенные на спецтехнике, засчитываются при условии проигрыша в результате обрушения, даже если элементы спецтехники не разрушены до конца.

Во время подготовки:

- При определении первоначальных взрывов, расположения маркеров КО, маркеров огнеопасных веществ или маркеров прогаров в случае попадания на клетки со спецтехникой перебросьте кубики.

Во время игры:

- Если при распространении огня значения координат на кубиках попадают на клетки со спецтехникой, используйте стрелки на поле, чтобы определить нужную клетку, а затем распространите огонь по стандартным правилам.
- Расценивайте спецтехнику так же, как стены - размещайте маркер повреждения на элементе спецтехники (вместо маркера дыма/огня). Если происходит взрыв, разместите маркер повреждения на одну из клеток, занимаемую спецтехникой.
- Каждый элемент спецтехники имеет максимальное количество повреждений (оно указано на клетках поля со спецтехникой). Когда количество маркеров повреждения, размещенных на клетках, занимаемых спецтехникой, достигает максимального значения, элемент спецтехники разрушается, а игра заканчивается и считается проигранной.

Во время пополнения маркеров КО:

- При определении расположения новых маркеров КО в случае попадания на клетки со спецтехникой используйте стрелки на поле.