

# ПРЕДЕЛЬНАЯ ОПАСНОСТЬ

"Пределная опасность" - это дополнение к игре "Flash Point: Fire Rescue". В него входят два новых двусторонних игровых поля. На полноразмерном поле изображена одноэтажная автомастерская с одной стороны и двухэтажная лаборатория с другой. Поле-половинка в свою очередь изображает с одной стороны - чердак, а с другой - подвал. Поле с чердаком/подвалом можно добавит к любой из сторон полноразмерного поля данного дополнения, а так же к любой из сторон поля дополнения "2ой этаж". В данное дополнение так же входят 9 фигурок (изображающих всех пожарных специалистов из базовой коробки игры и инженера-строителя из дополнения "Городские структуры"), несколько новых маркеров и эти правила, в которых подробно объясняется, как использовать новые компоненты.

Для игры в "Пределная опасность" 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

"Пределная опасность" включает в себя два новых здания. Лаборатория представляет собой двухэтажное здание, которое можно расширить до трех этажей, добавив чердак или подвал. Автомастерская — это одноэтажное здание, которое так же можно расширить до двух этажей. Доступ на второй этаж, на чердак или в подвал каждого здания осуществляется по внутренним или внешним переносным лестницам. Внутренние лестницы либо уже изображены на игровом поле, либо добавляются отдельно с помощью специальных маркеров (в случае варианты игры с полем "чердак/подвал").

**Примечание:** со второго и третьего этажа нельзя "выбрасывать" жертв, опасные вещества и т.д.

**Примечание:** на поле "подвал" передвижение за пределы здания невозможно.

### 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.

### Противопожарные двери (зелёные)

**Лестница:**  
Клетка с лестницей является смежной для соответствующей клетки с лестницей на другом этаже.

### Перегородки (синие):

Перегородка с одним кубиком повреждений считается разрушенной.



## МАРКЕРЫ



8 "Jam" маркеров



4 маркера дверей



4 маркера противопожарных дверей



12 маркеров повреждения/разрушения пола



23 маркера открытых окон



Жетоны переносных лестниц

4 верхних сегмента  
4 нижних сегмента



1 большой двухсторонний маркер взрывоопасного объекта



1 малый двухсторонний маркер взрывоопасного/токсичного объекта



2 маркера лестниц



5 маркеров разлива химикатов



# АВТОМАСТЕРСКАЯ

## ОСОБЕННОСТИ:

- ОКНА
- ПРОТИВОПОЖАРНЫЕ ДВЕРИ
- ВЗРЫВООПАСНЫЕ ОБЪЕКТЫ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

## 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.

## 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.

## ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВКИ ИГРЫ

**Семейная игра:** следуйте правилам подготовки семейной игры со следующими исключениями:

1. Определите места трёх первоначальных взрывов. При этом не размещайте маркеры повреждений.
2. Определите расположение трёх маркеров КО.

## ВЗРЫВООПАСНЫЕ ОБЪЕКТЫ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Автомобиль выступает в качестве дополнительного игрового элемента — взрывоопасного объекта (ВО). ВО может быть повреждён, так же как обычная стена. ВО препятствует движению - нельзя передвигаться на клетки, которые занимает ВО, и нельзя передвигаться через эти клетки ("перепрыгивая" их). Поскольку ВО может быть повреждён, маркеры огня и дыма не могут быть размещены на клетках, которые он занимает. Когда ВО получает столько повреждений, сколько указано на его маркере, он взрывается. Маркеры повреждений, размещенные на ВО, засчитываются при условии проигрыша в результате обрушения, даже если ВО не взорвался.

## Подготовка к игре:

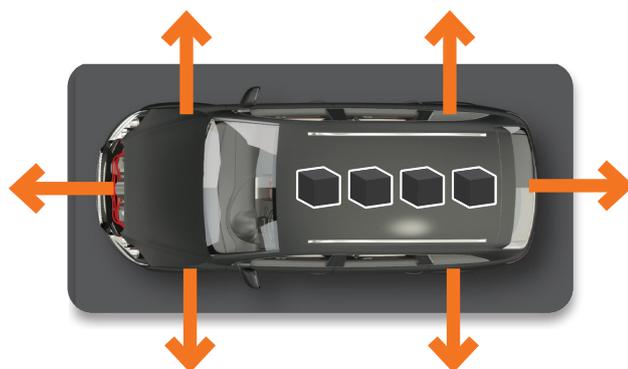
- Поместите маркер автомобиля в область гаража на игровом поле. Автомобиль занимает две клетки.
- В случае, если в момент определения мест расположения первоначальных взрывов, маркеров КО, огнеопасных веществ или прогаров, выпадут клетки, занимаемые автомобилем, перебросьте кубики.

## Фаза распространения огня:

- Если при распространении огня значения координат на кубиках указывают на автомобиль, используйте стрелки на поле, чтобы определить нужную клетку, а затем распространите огонь по стандартным правилам.
- Если в одной из смежных с автомобилем клеток происходит взрыв, разместите на автомобиле маркер повреждения (вместо маркера огня, как на обычной клетке).
- Каждый ВО имеет максимальное количество повреждений (оно указано на самом маркере ВО). Когда количество маркеров повреждения, размещенных на маркере ВО, достигает максимального значения, ВО взрывается.

- Когда автомобиль взрывается, удалите его маркер с поля и разместите на обе занимаемые им ранее клетки по одному маркеру огня и одному маркеру прогара. Маркеры повреждения оставьте на поле. Разыграйте взрыв по обычным правилам, за исключением того, что взрывная волна распространяется от автомобиля в шести направлениях (см. изображение справа).

*Пример: в момент фазы распространения огня в смежной с автомобилем клетке происходит взрыв. Положите на автомобиль маркер повреждения. Разыграйте распространение взрыва в остальные три направления по обычным правилам. Только после этого, в случае если маркер повреждения - четвёртый, приступайте к розыгрышу взрыва автомобиля.*



## Фаза восполнения маркеров КО:

- Если значения координат на кубиках указывают на автомобиль, используйте стрелки на поле, чтобы определить нужную клетку. Расположите в ней маркер КО.



## ЛАБОРАТОРИЯ

### ОСОБЕННОСТИ:

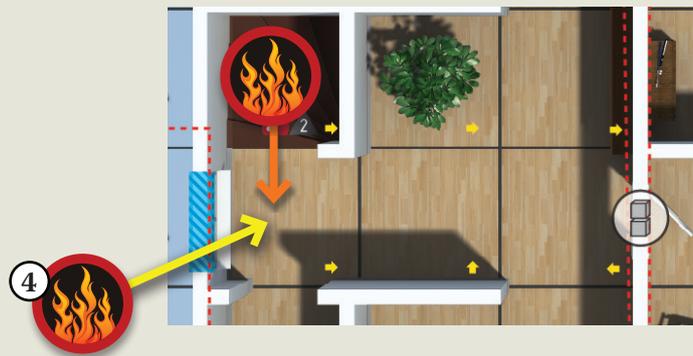
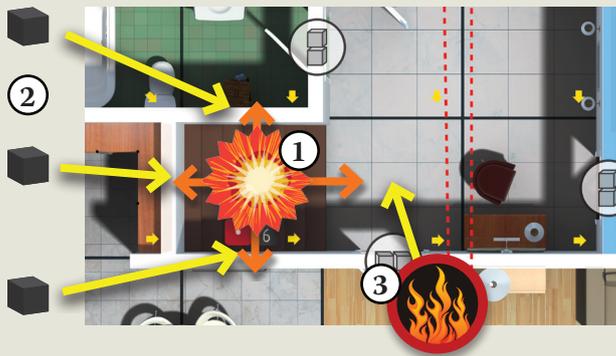
- ЛЕСТНИЦЫ
- ПЕРЕНОСНЫЕ ЛЕСТНИЦЫ
- ГИДРАВЛИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА И РАЗЛИВ ХИМИКАТОВ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

## ЛЕСТНИЦА

Лестница - новый элемент здания, обеспечивающий доступ с одного этажа здания 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 маркеры КО, огнеопасных веществ, прогаров, огня, 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, что-бы вы не забывали, что у этой клетки есть дополнительная смежная клетка, когда вы разыгрываете взрывы.

Взрыв на клетке с лестницей создаёт ударную волну во всех пяти направлениях. Если взрыв происходит на клетке с лестницей, а на другой клетке с лестницей уже лежит маркер огня, возникает ударная волна, которая распространяется в направлении выхода с лестницы (т.е. в направлении, которому не препятствуют стены).



1. В нижней части лестницы здания происходит взрыв. Он распространяется во всех пяти направлениях следующим образом:
2. Маркеры повреждений размещаются на все три стены (сверху, слева и снизу), окружающие взрыв.
3. На пустую клетку (справа от взрыва) размещается маркер огня.
4. Взрыв идет вверх по лестнице. В верхней части лестницы уже лежит маркер огня. Из-за этого возникает ударная волна, которая движется в направлении выхода с лестницы. В эту пустую клетку размещается маркер огня. Обратите внимание, что даже если бы одна или несколько окружающих стен были разрушены, ударная волна все равно бы двигалась только в этом одном направлении.

Направление ударной волны, достигшей клетки с лестницей, в которой лежит маркер огня, будет зависеть от состояния окружающих стен. Если стена за клеткой с лестницей (на том же этаже) разрушена, то ударная волна продолжит двигаться в том же направлении по тому же этажу. Если же стена не разрушена - ударная волна пойдет по лестнице на другой этаж. Если в клетке с лестницей на другом этаже уже лежит маркер огня, ударная волна пойдет в направлении выхода с лестницы (см. пример выше). В общем, ударная волна на лестнице всегда движется по пути наименьшего сопротивления и не повреждает стены.



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

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

## ПЕРЕНОСНАЯ ЛЕСТНИЦА

В пожарной машине находятся 4 переносные лестницы, которые можно использовать, чтобы забраться на второй этаж снаружи здания. Пожарные могут взять переносную лестницу из пожарной машины за 0 ОД. Лестница изначально находится в сложенном состоянии, поэтому перед использованием ее нужно донести до нужного места и разложить. Пожарный, находящийся на переносной лестнице, может 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, не тратит лишних ОД (тратит такое же количество ОД, как во время обычного действия движения). Пожарный не может нести переносную лестницу, если несет жертву или опасные вещества. Но он может нести переносную лестницу, если он ведет жертву в сознании.

### Разложить переносную лестницу (действие движения) – 2 ОД.

Пожарный может разложить переносную лестницу в своей клетке. Положите маркер нижнего сегмент лестницы в клетке с пожарным, а маркер верхнего - в соответствующей клетке 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, огнеопасные вещества или ведете жертву в сознании).

Пожарный может перемещаться с одного сегмента лестницы на другой (как с нижнего на верхний, так и с верхнего на нижний) без каких-либо штрафов (теряя обычное число ОД), но с одним исключением: жертва в сознании не может перемещаться по лестнице сама - её придется нести за 2 ОД. Пример: пожарный забирается по лестнице (перемещается с нижнего сегмента на верхний) за 1 ОД. Далее он заходит в здание (перелезает с лестницы внутрь здания через разрушенную

стену или открытое окно) за 1 ОД. Возвращаясь обратно, ведя с собой жертву в сознании, пожарный берет её на руки и переносит её из здания на лестницу (с клетки 2 этажа на смежную клетку с верхним сегментом лестницы) за 2 ОД. Пожарный спускает жертву вниз по лестнице (перемещается с верхнего сегмента на нижний) за 2 ОД.

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

**Сложить переносную лестницу (действие движения) – 1 ОД.**

Пожарный может сложить разложенную переносную лестницу, если находится в одной клетке с маркером нижнего сегмента лестницы. Положите оба маркера сегментов переносной лестницы (верхний и нижний) в клетку с пожарным.

Если взрывная волна распространяется из здания на клетку с любым сегментом лестницы, она автоматически складывается.

## ИЗМЕНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ МАШИН

**Лафетный ствол:**

Лафетный ствол тушит ту область здания, которая граничит с клетками пожарной машины. После броска кубиков при необходимости переверните красный кубик (по обычным правилам). Черный кубик переворачивать нельзя. Помните, что области тушения не должно находиться пожарных - в этом дополнении это относится к обоим этажам/игровым полям.

**Вести машину:**

За 2 ОД машину можно передвинуть на любое соответствующее парковочное место.

## ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВКИ ИГРЫ

**Семейная игра:** следуйте правилам подготовки семейной игры со следующими исключениями:

1. Определите места трёх первоначальных взрывов. При этом не размещайте маркеры повреждений.
2. Определите расположение трёх маркеров КО.

**Игра для опытных игроков:** следуйте стандартным правилам подготовки игры со следующими исключениями:

1. В результате определения мест первоначальных взрывов должно быть как минимум по одному взрыву на каждом этаже.
2. В результате определения мест расположения маркеров КО должно быть не больше двух маркеров КО на одном этаже здания. При необходимости перебросьте кубики.

## ГИДРАВЛИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Гидравлическая платформа (ГП) — это мобильное противопожарное оборудование, которое можно применить в качестве альтернативы лафетному стволу. Во время использования ГП, использование лафетного ствола невозможно. Для того, чтобы начать использовать ГП, расположите маркер ГП на одну из клеток, которые занимает пожарная машина. В ГП может встать до 2-ух человек (2 пожарных, пожарный и жертва или пожарный, переносящий огнеопасные вещества). Пожарный может перенести жертву на ГП и оставить её там одну. 2-ух жертв разместить на ГП нельзя.

ГП можно переместить в любую клетку, находящуюся вне здания на уровне 2-го или 3-го этажа, но только вдоль одной стороны здания (той, возле которой располагается пожарная машина). Также ГП можно вернуть обратно в одну из клеток автомобиля. ГП может управляться любым пожарным, находящимся либо в машине, либо на самой ГП. Переместиться как на ГП, так и с неё, а так же оставить ГП на клетке с машиной не требует дополнительных ОД. Пожарные, находящиеся на ГП, могут выполнять все обычные действия (тушить пожар, открывать/закрывать окна, рубить стены). Особые действия, связанные с ГП, описаны ниже:

**Управление платформой (2ОД для водителя, 3ОД для любого другого пожарного):**

Пожарный может управлять платформой, только если находится в пожарной машине или в самой ГП. Платформу можно переместить в любую доступную клетку вдоль здания или вернуть на любую из клеток машины одним действием. Это считается действием транспортного средства, а не действием перемещения.

**Применить брандспойт (2ОД для водителя, 4ОД для любого другого пожарного):**

Брандспойт на ГП можно использовать для быстрого тушения пожара через любой проем в стене (открытое окно или разрушенная стена). В отличие от действия лафетного ствола, использование брандспойта на ГП не требует броска кубиков. Струя брандспойта направлена на смежную с ГП клетку. Удалите все маркеры огня и дыма из этой клетки, а так же из всех смежных клеток (заливание). Помните, что стены и закрытые двери препятствуют заливанию смежных клеток. Брандспойтом нельзя воспользоваться, если на одной из клеток воздействия (и основная и смежные) находится жертва.

**Перемещение пожарного автомобиля:**

Пожарная машина не может передвигаться, если ГП не находится в одной из клеток машины.

## ВЗРЫВООПАСНЫЕ ОБЪЕКТЫ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

На данном поле можно разместить два вида взрывоопасных объекта (ВО): большой и малый (оба изображают ёмкости с горючим). Следуйте приведенным выше правилам для ВО. Для большого ВО характерны все те же правила, что и для автомобиля. При взрыве малого ВО, удалите его маркер с поля и разместите вместо него маркер огня и маркер прогара. Маркеры повреждения оставьте на поле. После этого разыграйте два взрыва подряд в этой ячейке по обычным правилам.

# ТОКСИЧНЫЙ ОБЪЕКТ И РАЗЛИВ ХИМИКАТОВ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

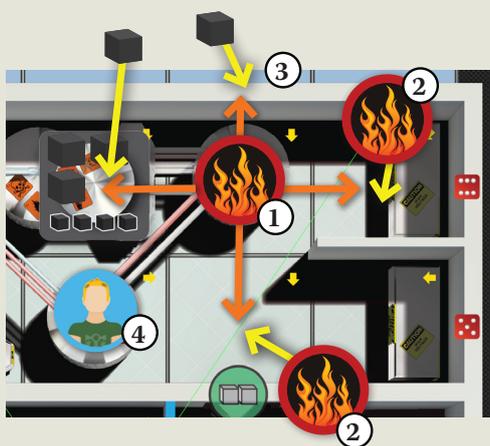
На данном поле также можно разместить токсичный объект (ТО) - лабораторное оборудование для работы с химикатами. Для ТО характерны все те же правила, что и для ВО, за исключением того, что ТО не взрывается. Когда количество маркеров повреждения, размещенных на маркере ТО, достигает максимального значения, происходит разлив химикатов (РХ).

Для того, чтобы произвести РХ, следуйте следующим правилам. Удалите маркер ТО с поля и разместите вместо него маркер РХ. С этой клетки химикаты начинают распространяться по помещению. РХ всегда распространяется в каком-то 1-ом направлении. Если вокруг клетки, откуда распространяется РХ, более 1-го возможного направления (более одной доступной смежной клетки), то для определения направления разлива используйте кубик (2-3 возможных направления - шестигранный кубик, 4 направления - восьмигранный). Определив направление, разместите там (в смежной клетке) следующий маркер РХ. Далее продолжите распространение РХ уже из этой клетки. Продолжайте, пока все 5 маркеров РХ не будут размещены на поле. В одной клетке может располагаться только 1 маркер РХ. Если вокруг клетки, откуда распространяется РХ, нет ни 1-го возможного направления, вернитесь на предыдущую клетку по пути распространения РХ, и определите направление разлива оттуда.

Жертвы, оказавшиеся в одной клетке с маркером РХ, погибают. Пожарных РХ сбивает с ног. Пожарные не могут переместиться на клетку с маркером РХ. Если при выполнении маркеров КО, координаты указывают на клетку с маркером РХ, используйте стрелки на поле, чтобы определить нужную клетку. Маркеры РХ не влияют на огонь, дым, прогары и огнеопасные вещества.

Газодымозащитник может устранить РХ из смежной с ним клетки (убрать маркер РХ с поля) за 2 ОД.

Фаза распространения огня



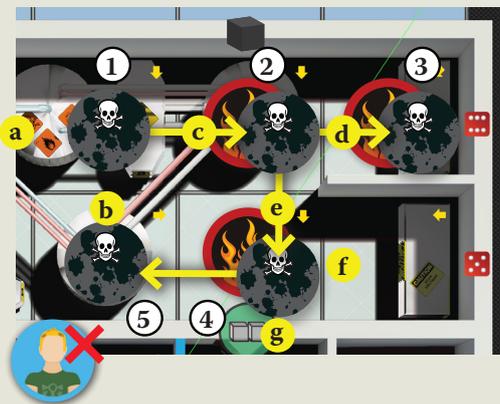
## Фаза распространения огня:

1. Происходит взрыв.
2. Разместите в двух соседних клетках маркеры огня
3. Разместите маркер повреждения на соседнюю стену
4. Разместите маркер повреждения на маркере ТО
  - Это маркер - последний на маркере ТО (4-тый). Он инициирует разлив химикатов.

## Разлив химикатов:

1. Удалите с поля маркер ТО и 4 маркера повреждения. Вместо него разместите маркер РХ.
  - Разлив химикатов может распространиться в трех направлениях (a,b,c). Бросьте шестигранный кубик, чтобы определить направление разлива (1-2 для a, 3-4 для b, 5-6 для c).
2. На кубике выпало 6. Разместите 2-ой маркер РХ (направление c).
  - Далее разлив химикатов может распространяться в двух направлениях (d и e). Бросьте шестигранный кубик, чтобы определить направление разлива (1-3 для d, 4-6 для e).
3. На кубике выпало 4. Разместите 3-ий маркер РХ (направление d).
  - У данной клетки нет свободных смежных клеток. Вернитесь на один шаг назад (к 2-ому маркеру РХ). Отсюда разлив химикатов может распространиться только в одном направлении (e).
4. Разместите 4-ый маркер РХ (направление e).
  - Далее разлив химикатов может распространяться в трех направлениях (b,f,g). Бросьте шестигранный кубик, чтобы определить направление разлива (1-2 для b, 3-4 для f, 5-6 для g).
5. На кубике выпало 1. Разместите последний 5-ый маркер РХ (напр. b).
  - Жертва в этой клетке погибает.

Разлив химикатов



## ЧЕРДАК

### (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО))

Чердак — это дополнительная часть поля, которую можно добавить к полям «Автомастерская» и «Лаборатория», чтобы увеличить количество этажей. Чердак также можно добавить к обоим полям из дополнения «2-й этаж». При добавлении чердака, на основном поле необходимо разместить маркер внутренней лестницы, обозначающий место подъема на чердак.

## ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВКИ ИГРЫ

- При определении любых координат используйте прилагаемый двенадцатигранный кубик вместо восьмигранного.
- Разыграйте один дополнительный взрыв. Также разместите маркер прогара в этой клетке.
- Если вы играете по правилам игры для опытных игроков, разместите на поле 3 дополнительных маркера прогара, а так же добавьте 3 дополнительных маркера прогара в общий пул маркеров, принимающих участие в данной партии
- Разместите маркер внутренней лестницы на поле в соответствующую клетку.  
(4 для поля «Автомастерская», 8 для поля «Лаборатория» и для обоих полей дополнения «2-й этаж»).

## ИЗМЕНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

### Разложить переносную лестницу:

Когда пожарный раскладывает переносную лестницу, он должен выбрать этаж, к которому подставит лестницу (на котором будет размещен маркер верхнего сегмента лестницы). Чтобы изменить этаж, необходимо сложить, а затем снова разложить лестницу. Иначе говоря, пожарный не может по одной лестнице получить доступ и ко 2-ому и к 3-му этажу одновременно.

### Взобраться по переносной лестнице:

Если переносная лестница разложена до 3-го этажа, количество затрачиваемых ОД на перемещение между верхним и нижним сегментами лестницы удваивается. *Пример: для того, чтобы подняться с 1-го на 3-й этаж, пожарный тратит 2 ОД. Возвращаясь обратно с жертвой на руках, пожарный тратит 4 ОД, чтобы спуститься с 3-го этажа на 1-ый.*

### Применение лафетного ствола пожарной машины:

Для трехэтажных зданий рекомендуется использовать гидравлическую платформу. Однако, вы можете также использовать лафетный ствол. Он будет действовать на тот сектор (на ту половину этажа), который расположен ближе к пожарной машине. После броска кубиков, при необходимости, переверните красный кубик (по обычным правилам). Двенадцатигранный черный кубик переворачивать нельзя. Помните, что в выбранном для применения лафетного ствола секторе не могут находиться пожарные (в данном дополнении это относится ко всем трём этажам).

### Применение лафетного ствола пожарной машины (поле «Автомастерская» плюс «Чердак»):

Чтобы определить сектор действия лафетного ствола, используйте черный 8-мигранный кубик вместо 12-тигранный. Если пожарная машина находится на правой стороне игрового поля (где здание представляет собой одноэтажное строение), действия лафетного ствола определяются стандартными правилами. Если же она находится на левой стороне (где здание представляет собой двухэтажное строение), лафетный ствол будет действовать на тот сектор (на ту половину этажа), который расположен ближе к пожарной машине. После броска кубиков, при необходимости, переверните красный кубик (по обычным правилам). Если на черном восьмигранном кубике выпало число 5 или больше, прибавьте 4 к результату, чтобы определить клетку, в которую будет направлен лафетный ствол на 2-ом этаже. Помните, что в выбранном для применения лафетного ствола секторе не могут находиться пожарные (в данном дополнении это относится к двум этажам).



## ПОДВАЛ

### (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО))

Подвал — это дополнительная часть поля, которую можно добавить к полям «Автомастерская» и «Лаборатория», чтобы увеличить количество этажей. Подвал также можно добавить к обоим полям из дополнения «2-й этаж». При добавлении подвала, на основном поле необходимо разместить маркер внутренней лестницы, обозначающий место спуска в подвал. Если в подвале происходят взрывы, образуются повреждения пола. Повреждения пола наносят глобальный ущерб всему зданию, затрудняют перемещение по нему и повышают вероятность его обрушения.

## ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВКИ ИГРЫ

- При определении любых координат используйте прилагаемый двенадцатигранный кубик вместо восьмигранного.
- Разыграйте один дополнительный взрыв. Также разместите маркер прогара в этой клетке.
- Если вы играете по правилам игры для опытных игроков, разместите на поле 3 дополнительных маркера прогара, а так же добавьте 3 дополнительных маркера прогара в общий пул маркеров, принимающих участие в данной партии
- Разместите маркер внутренней лестницы на поле в соответствующую клетку.  
(2 для всех игровых полей).

# ИЗМЕНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

## Применение лафетного ствола пожарной машины:

Используйте черный восьмигранный кубик и определите клетку, в которую будет направлен лафетный ствол, как обычно.

**Примечание:** применение лафетного ствола или гидравлической платформы невозможно для помещений подвала.

# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Внешние стены подвала (черного цвета) не могут быть повреждены.
- Если в подвале произошел взрыв, разыграйте его по обычным правилам, а затем разместите маркер повреждения пола (стороной с изображением трещины вверх) на первом этаже в клетке, которая находится непосредственно над произошедшим взрывом. Поврежденные полы никак не влияют на игру.
- Поврежденный пол может полностью разрушиться. Это может произойти из-за взрыва в клетке с маркером повреждения пола, либо из-за взрыва в подвале непосредственно под ней. Если такое произошло, выполните следующие действия:
  - а) Переверните маркер повреждения пола (стороной с черными кубиками вверх). Уберите 2 маркера повреждения из общего пула в коробку (больше не участвуют в игре). Это увеличивает шансы завершения игры из-за обрушения здания.
  - б) Если на клетке с разрушением пола расположен маркер огня или дыма, уберите его с поля. Каждый маркер дыма в соседних клетках переворачивается на огонь.
  - в) Жертвы, оказавшиеся в одной клетке с маркером разрушения пола, погибают. Пожарных разрушение сбивает с ног. Если же в этой клетке находились огнеопасные вещества, то они взрываются.
  - д) Если на этой клетке располагался маркер прогара, уберите его с поля в общий пул (он продолжает участвовать в игре).
- Для клетки с маркером разрушенного пола (РП) до конца игры применяются следующие дополнительные правила:
  - а) Пожарные не могут перемещаться на клетку с РП или через неё ("перепрыгивая" её).
  - б) Пожарные в клетках, смежных с маркером РП, могут тушить клетку в подвале, находящуюся непосредственно под РП.
  - в) Если клетка с маркером РП попадает под действие лафетного ствола, примените это действие к клетке, которая находится в подвале непосредственно под разрушением. Если же клетка действия лафетного ствола находится в соседней клетке от РП, заливание действует на клетку, которая находится в подвале непосредственно под разрушением.
  - д) Если в клетке, находящейся непосредственно под РП, происходит взрыв, разыграйте его по обычным правилам. В дополнение к этому, каждый маркер дыма в соседних с РП клетках переворачивается на огонь.
  - е) Если взрывная волна достигает клетки с маркером РП, выполните следующие действия:
    - Разместите маркер огня на клетку, находящуюся непосредственно под клеткой с маркером РП. Если в этой клетке уже есть маркер огня, произведите в ней взрыв.
    - Взрывная волна проходит дальше через клетку с маркером РП. Установите в следующей клетке маркер огня.
  - ф) Если при восполнении маркеров КО, координаты указывают на клетку с маркером РП, разместите маркер КО в клетку в подвале, находящуюся непосредственно под клеткой с маркером РП.
- Игра заканчивается проигрышем, если пожарный оказывается в ловушке (заблокирован для выхода из здания).

## ПЕРЕНОСНАЯ ЛЕСТНИЦА В КАЧЕСТВЕ "МОСТА" ЧЕРЕЗ ПРОЕМ РАЗРУШЕННОГО ПОЛА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

**Создать "мост" из лестницы (2ОД):** пожарный может принести переносную лестницу в клетку, смежную с РП, и разложить её через проём разрушенного пола в качестве "моста". Расположите маркер переносной лестницы на клетку с РП. Клетка с "мостом" снова доступна для передвижения пожарных. Если в клетке, находящейся в подвале непосредственно под "мостом", происходит взрыв, лестница выходит из строя. Уберите маркер лестницы с поля в коробку (больше не участвуют в игре).

## ПЕРЕНОСНАЯ ЛЕСТНИЦА ДЛЯ СПУСКА ЧЕРЕЗ ПРОЕМ РАЗРУШЕННОГО ПОЛА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Пожарный может принести переносную лестницу в клетку, смежную с РП, и разложить её вниз сквозь проём разрушенного пола. Расположите маркер верхнего сегмента лестницы в клетку с пожарным, а маркер нижнего сегмента - в клетку, находящуюся в подвале непосредственно под разрушением. Правила использования переносной лестницы в данном случае стандартны (описаны выше).

## РЕМОНТ ПОВРЕЖДЕННОГО ПОЛА (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

Инженер-строитель может отремонтировать поврежденный (но не разрушенный) пол, находясь в смежной с ним клетке на первом этаже или в клетке, находящейся в подвале непосредственно под ним. Клетка с инженером, все смежные клетки, а так же клетка, находящаяся в подвале непосредственно под поврежденным полом, должны быть свободны от огня