

FLASH POINT: FIRE RESCUE

ЧЕСТЬ И ДОЛГ



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

EXPANSION PACK

THIS IS NOT A STAND ALONE GAME.



Включает в себя:

Двустороннее игровое поле • Дополнительные жетоны • Правила дополнения

ЧЕСТЬ И ДОЛГ

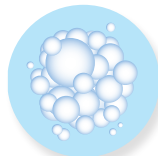
"Честь и Долг" - это дополнение для игры "Flash Point: Fire Rescue". В него входит двухстороннее игровое поле с изображением самолета на одной стороне и станцией метро на другой. Также в состав дополнения входят несколько новых жетонов и эта брошюра, включающая в себя подробные инструкции по игре.

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

МАРКЕРЫ



12 маркеров огня



24 маркера пены



2 маркера-мишени для лафетного ствола

ИГРОВОЕ ПОЛЕ - СТАНЦИЯ МЕТРО

Труднопреодолимые места:

Поле станции метро представляет собой опасную локацию, полную узких проходов, проводов под напряжением и проблемных перепадов высот - все они обозначены на поле как труднопреодолимые места (выделены зеленым цветом). Перемещение в труднопреодолимых местах требует больше времени и сил. Поэтому затраты ОД на перемещение удваиваются, когда пожарный пересекает зеленые линии в любом направлении.

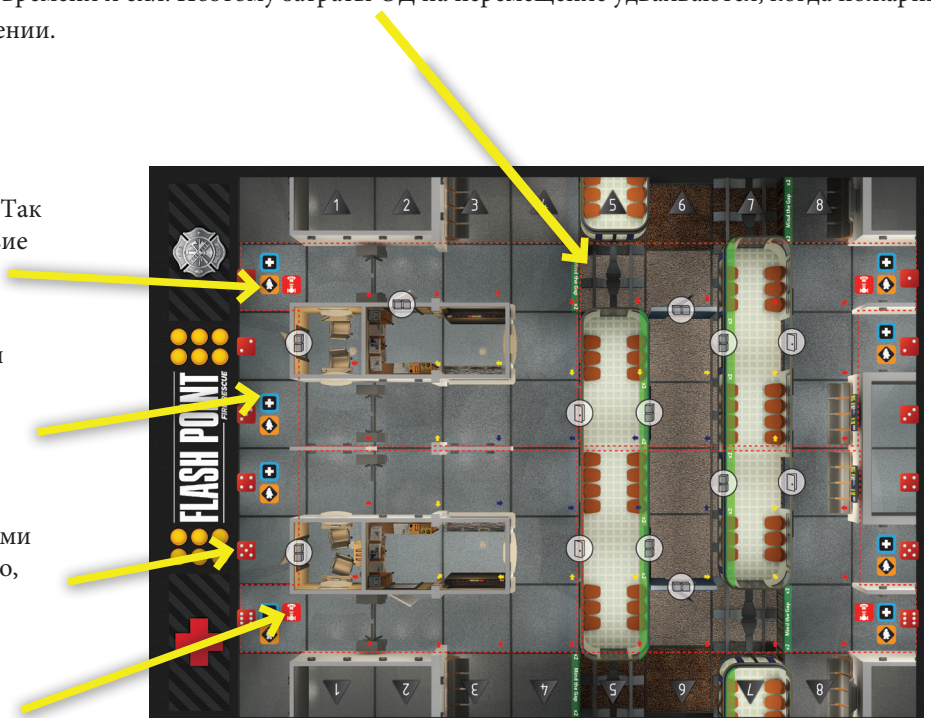
Особые правила:

Пожарные могут начинать игру в любой из клеток с оранжевым логотипом пожарного. Так же на любой из этих клеток доступно действие "замена специалиста".

На данном поле нет возможности использовать транспортные средства. Чтобы спасти жертву, вы должны доставить её в любую из клеток с синим логотипом скорой помощи. После спасения маркеры жертв убираются с игрового поля.

Опасные вещества считаются обезвреженными и убираются с игрового поля сразу после того, как будут доставлены в любую из клеток с изображением красного кубика.

Пожарный, находящийся не клетке с изображением лафетного ствола может выполнить соответствующее действие.



СТАНЦИЯ МЕТРО: ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВКИ

Начальные взрывы распределяются по строкам: Первый взрыв производится в одной из двух верхних строк (1 или 2), второй - в одной из двух средних строк (3 или 4), соответственно третий взрыв - в одной из двух нижних строк (5 или 6).

Самый простой и быстрый способ сделать это - бросить красный кубик. Если выпало нечетное число - берем все нечетные строки (1, 3 и 5). Если четное - берём все четные строки (2, 4 и 6). После этого нужно 3 раза бросить черный кубик, чтобы определить столбцы для каждого из трех взрывов.

Размещение маркеров КО: Размещая маркеры КО, используйте стандартные правила размещения начальных взрывов для опытных игроков, представленных в основной игре "Flash Point: Fire Rescue". Это гарантирует, что минимум один маркер КО будет размещён в первых 4 столбцах и также минимум один - в последних 4 (благодаря переворачиванию черного кубика между вторым и третьим бросками).

СТАНЦИЯ МЕТРО: ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ДЕЙСТВИЙ

Использование лафетного ствола: 4 ОД

Это действие может выполнить только пожарный, стоящий на клетке с изображением лафетного ствола. Действие лафетного ствола на данном поле аналогично действию лафетного ствола пожарной машины на стандартном поле. Лафетным стволом можно воспользоваться только при условии, что в намеченном секторе нет никого из пожарных. На поле "Станция метро" должность специалиста-водителя не доступна для игры.

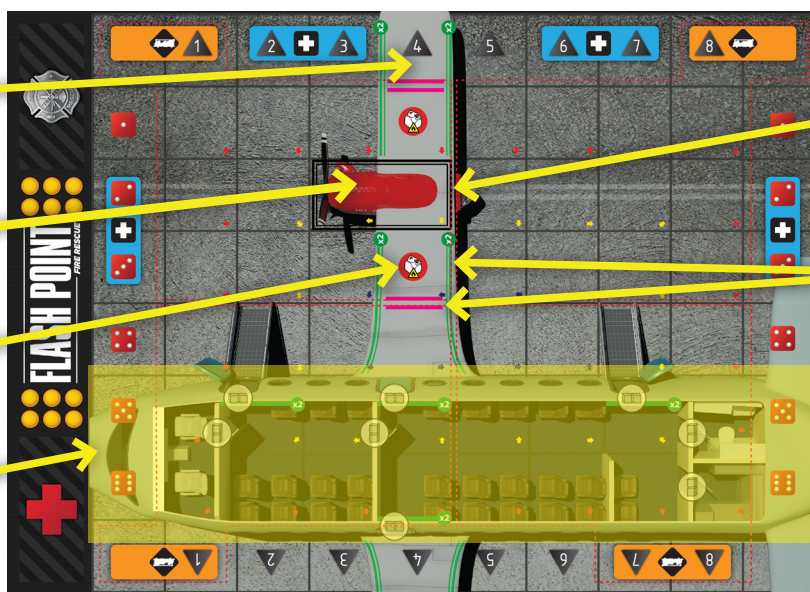
ИГРОВОЕ ПОЛЕ - АЭРОДРОМ

Крылья

Двигатель самолета

Топливные баки

Фюзеляж



Корпус двигателя (двойные черные линии)

Края крыльев (зеленые и пурпурные двойные линии)

Особые правила:

Крылья: Забраться на крыло или слезть с него - труднопреодолимое место. Пожарные **не могут** перемещаться под крыльями, избежав дополнительных затрат ОД.

Двигатель самолета: Пожарные **не могут** входить в эти две клетки или проходить через них. Маркеры КО и опасных веществ **не могут** быть размещены в этих клетках. Если при распределении маркеров КО и опасных веществ цифры на кубиках указывают на одну из клеток двигателя, перебросьте кубики.

Корпус двигателя и края крыльев (двойные черные, пурпурные и зеленые линии): Когда взрыв или ударная волна проходят через эти двойные линии, они получают урон так же, как стены (максимум 2). Но они не блокируют распространение огня, взрыва или ударной волны. Пересечение пожарным двойных зеленых линий происходит по правилам труднопреодолимых мест (двойное количество ОД), даже если на них установлены маркеры урона.

Топливные баки: При подготовке к игре на эти клетки устанавливаются маркеры опасных веществ. После обезвреживания не имеют юльше никакого эффекта.

Фюзеляж: В фюзеляже самолета (ряды 5 и 6 целиком) действуют особые правила для применения лафетного ствола.

Утилизация опасных веществ: Утилизация опасных веществ осуществляется путем их переноса в любую клетку вне координат поля и вне силуэта самолета (включая крылья, нос и задние горизонтальные стабилизаторы).

АЭРОДРОМ: ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ПОДГОТОВКИ

Начальные взрывы распределяются по строкам: Первый взрыв производится в одной из двух верхних строк (■ или ■), второй - в одной из двух средних строк (■ или ■), соответственно третий взрыв - в одной из двух нижних строк (■ или ■). Кроме того, по крайней мере один взрыв должен быть на правой стороне поля (5, 6, 7 или 8) а другой - на левой стороне.

Самый простой и быстрый способ сделать это - бросить красный кубик. Если выпало нечетное число - берем все нечетные строки (1, 3 и 5). Если четное - берём все четные строки (2, 4 и 6). После этого бросаем черный кубик для получения координат первого взрыва. Чтобы получить координаты второго - переворачиваем кубик (для того, чтобы один взрыв произошел в 1-4 столбцах, а другой - в 5-8). Для третьего взрыва - просто ещё раз кидаем черный кубик.

Если при распределении начальных взрывов какие-либо маркеры огня попадают на клетки вне координатной области, удалите (из первоначального пула 24) один маркер урона для каждого такого маркера огня, а сами маркеры огня уберите с поля.

Поместите маркеры опасных веществ в обе клетки топливных баков, если они свободны от огня. Остальные маркеры опасных веществ разместите стандартным способом, но помня, что они не могут быть размещены на клетках двигателя.

Поместите первый маркер КО в строке 5, а второй в строке 6, бросая черный кубик для определения нужных столбцов. Третий КО должен быть размещен в строках 3-6.

Пожарные могут стартовать с любой клетки парковок пожарной машины. Если в игре присутствует медик, он стартует из машины скорой помощи.

На поле "Аэродром" должность специалиста инженера-строителя не доступна для игры.

Необязательное правило: Начните игру с двумя пожарными машинами и машиной скорой помощи. Но специалист-водитель может быть только один.

АЭРОДРОМ: ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ДЕЙСТВИЙ

Применение лафетного ствола в фюзеляже самолета:

Фюзеляж самолета не дает возможности тушить огонь из лафетного ствола напрямую. Это влияет на результат действия лафетного ствола - пространство внутри фюзеляжа охлаждается, но огонь не гасится полностью.

Стены фюзеляжа (как внешние, так и внутренние) не блокируют распыляемую воду. Например, лафетный ствол, направленный на клетку ■/▲ будет воздействовать и на ■/▲, даже если внешняя стена фюзеляжа между ними не разрушена. Также, например, если лафетный ствол направлен на клетку ■/▲, он будет действовать и на ■/▲, даже если перегородка между ними не разрушена.

Если действие лафетного ствола затрагивает какие-либо клетки фюзеляжа самолета (строки 5 и 6), маркеры дыма на этих клетках гасятся (удаляются с поля), а маркеры огня заменяются маркерами дыма (переворачиваются). Это правило действует, даже если стены фюзеляжа разрушены. Например, лафетный ствол, направленный на ■/▲ превратит огонь в дым на клетках ■/▲, ■/▲, ■/▲, но потушит огонь в ■/▲.

Применение лафетного ствола с пеной:

Кроме воды, лафетный ствол также может распространять пену. Решение об использовании пены должно быть объявлено игроком до броска кубиков.

Определение координат действия лафетного ствола с пеной производится по стандартным правилам игры. Но эффект от воздействия пены отличается от стандартного:

- Пена никак не влияет на фюзеляж самолета (строки 5 и 6).
- Замените маркеры огня на маркеры дыма (переверните маркеры) на всех клетках в зоне действия лафетного ствола (вне фюзеляжа).
- Погасите дым (удалите маркеры дыма) на всех клетках в зоне действия лафетного ствола (вне фюзеляжа).
- Если в зоне действия лафетного ствола есть клетки, свободные от маркеров огня, дыма и пены, разместите на них маркеры пены (только на клетках за пределами фюзеляжа).

Маркер пены защищает клетку от последующего распространения дыма. Если во время действия распространения огня кубики указывают на клетку с маркером пены, не ставьте маркер дыма на эту клетку. Вместо этого уберите маркер пены и оставьте эту клетку пустой. Если в результате взрыва маркер огня помещается в клетку с маркером пены, удалите маркер пены и поместите туда маркер огня - пена в этом случае не действует.

Если в зоне действия стандартного лафетного ствола (распространяющего воду) есть клетки с маркерами пены, уберите с них все маркеры пены.

В одной клетке не могут находиться несколько маркеров пены одновременно.

Маркеры пены не влияют на передвижение пожарных, маркеры прогара и любые другие элементы стандартных правил, не упомянутые выше. Маркеры пены нельзя переносить или передвигать.