

FLASH POINT: FIRE RESCUE

# ГОРОДСКИЕ СТРУКТУРЫ



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.



6 54367 57334 1

**Включает в себя:**

Двустороннее игровое поле • Карта специалиста • Правила дополнения

# ГОРОДСКИЕ СТРУКТУРЫ

"Городские структуры" - это захватывающее дополнение для игры "Flash Point: Fire Rescue". В дополнение включены два новых игровых поля, изображающих городские здания, нового специалиста пожаротушения и эту брошюру правил, которая включает в себя описание новых зданий, а также ряд различных дополнительных правил для игры.

Для игры в "Городские структуры" вам понадобится базовая игра "Flash Point: Fire Rescue".

Эти правила дополняют базовые правила игры. В случае противоречий между правилами приоритетными считаются правила дополнения.

## СПЕЦИАЛИСТ - ИНЖЕНЕР-СТРОИТЕЛЬ

### Инженер-строитель

4 ОД за ход

**Убрать маркер прогара:** 1 ОД.

Инженер-строитель может ликвидировать прогар, находясь на одной клетке с маркером прогара. После этого маркер прогара переносится на один из маленьких желтых кругов на краю поля. Его можно будет использовать в игре повторно.

**Ремонт:** 2 ОД

Инженер-строитель может починить стену, убрав маркер повреждения с поврежденного (но не разрушенного) сегмента стены. Ликвидированные маркеры повреждений можно повторно вводить в игру.

Для действий "Убрать маркер прогара" и / или "Ремонт", клетка, на которой стоит инженер-строитель и любые смежные клетки должны быть свободными от огня. *Инженер-строитель не может потушить огонь или дым.*



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ - БРАУНСТОУН

Игровое поле "Браунстоун" - это две отдельные городские квартиры. Уникальной особенностью этого поля является ограниченный доступ к зданию и трудности в координации пожарных между двумя отдельными квартирами.

### Особые правила:

Обе квартиры граничат с аналогичными квартирами по краям.

Пожарные не могут перемещаться в выделенных (серым цветом) клетках.

Стены, смежные с соседними квартирами (выделенные на поле черными линиями), рассматриваются как внутренние стены. Маркеры повреждений размещаются на эти стены как обычно, но пожарные не могут двигаться через эти стены, даже если они будут уничтожены.

Транспортные средства могут перемещаться с одной стороны здания на другую за 4 ОД.

*Пожарные не могут перемещаться в выделенной области поля*



*Пожарные не могут перемещаться в выделенной области поля*

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ - ВЫСОТНОЕ ЗДАНИЕ

Игровое поле "Высотное здание" - это городское многоэтажное офисное здание с рядом уникальных особенностей и бросающее пожарным серьезный вызов. Доступ в здание (и из здания) осуществляется с помощью лифта, и/или по выдвижной лестнице пожарной машины. Особые правила приведены ниже.

Лифт представляет собой особое место на этом поле. Лифт с **закрытой** дверью находится в фойе здания (на первом этаже). Лифт с **открытой** дверью находится на этаже, где происходит пожар. Открытие и закрытие двери лифта передвигает лифт между этажами.

**Примечание:** Вопрос использования лифтов для эвакуации на данный момент остается спорным. Большинство лифтов автоматически отключатся во время возникновения пожара в здании. Но многие современные лифты оснащают режимом противопожарного сервиса, с помощью которого пожарные могут вручную управлять лифтом в горящем здании. Такие лифты начинают устанавливать по всему миру. Например такой есть в отеле "Стратосфера" в Лас-Вегасе. Передовые технологии и новейшие строительные материалы в таких лифтах позволяют очень быстро эвакуироваться из горящего высотного здания. **НО!** Не смотря на то, что технологии продолжают развиваться, лучшим советом до сих пор остается: **не пользуйтесь лифтом во время пожара!**

## Перегородки светлосинего цвета:

Данные сегменты стен будут считаться разрушенными после установки одного маркера повреждений



## Усиленные стены черного цвета:

Сегмент усиленной стены не может быть поврежден или уничтожен. Не помещайте маркеры повреждений на них.

## Шахты лифтов

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ НА ПОЛЕ ВЫСОТНОЕ ЗДАНИЕ

**Размещение начальных взрывов:** Клетка размещения первого взрыва всегда будет со значением **2** на черном кубике. Бросьте красный кубик, чтобы определить вторую часть координат. Клетка для второго взрыва будет со значением **7** на черном кубике. Бросьте красный кубик, чтобы определить вторую часть координат. Клетка для третьего взрыва - значение **6** на красном кубике. Бросьте черный кубик, чтобы определить вторую часть координат. Клетка для четвертого взрыва (уровень сложности "Герой") будет со значением **4** на красном кубике. Бросьте черный кубик, чтобы определить вторую часть координат.

Маркеры опасных веществ, КО и прогара **не могут** быть размещены в лифтах. Если выпавшие на кубиках координаты указывают на клетку с лифтом, перебросьте кубики.

Каждый игрок ставит своего пожарного на любой клетке поля снаружи здания или в лифте.

## 1 ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

**Перемещение по лестнице пожарной машины:** 2 ОД (4 ОД, если пожарный несет жертву или опасные вещества)

Воспользоваться лестницей и совершить переход можно только через разрушенный сегмент наружной стены. Для этого пожарная машина и сам пожарный должны находиться на смежных друг от друга клетках (с обеих сторон от разрушенного сегмента стены). Спускаясь по лестнице (из здания в машину), пожарный должен закончить ход в одной из клеток пожарной машины. Чтобы начать подниматься вверх по лестнице (из машины в здание), пожарный изначально должен располагаться в одной из клеток пожарной машины.

**Перемещение между фойе и выходом из здания:** 2 ОД

Пожарный может перейти от фойе (лифт с закрытой дверью) на любое из мест парковки пожарной машины. А так же из любого места парковки пожарной машины в фойе (лифт с закрытой дверью). Для этого перемещения пожарная машина может находиться где угодно (не обязательно в местах парковки, отмеченных на поле оранжевым цветом).

**Открытие/закрытие двери лифта:** 2 ОД (также включает в себя время перемещения лифта между этажами)

Жертвы считаются спасенными сразу же после того, как они были либо спущены через разрушенный сегмент наружной стены вниз по лестнице в пожарную машину, либо были спущены на лифте в фойе (в клетку лифта с закрытой дверью). Жертв нет необходимости провожать от фойе до пожарной машины для спасения.

## 2 РАСПРОСТРАНЕНИЕ ОГНЯ

Дым **не может** быть размещен в лифтах. Если при распространении огня брошенные кубики указывают на клетку лифта, перебросьте кубики.

Если дверь лифта была разрушена в результате взрыва, то лифт считается вышедшим из строя и не будет функционировать до конца игры. Поместите два маркера огня в лифт, как напоминание, что лифт разрушен. Два маркера огня **не могут** быть потушены. Любой пожарный, находящийся в фойе в тот момент, когда лифт был разрушен, помещается в одну из двух клеток пожарной машины.

Пожарный, сбитый с ног взрывом, перемещается на одну из клеток пожарной машины.

## 3 ПОПОЛНЕНИЕ МАРКЕРОВ КО

Жертвы не могут быть размещены на клетках лифтов. Если при пополнении маркеров КО брошенные кубики указывают на клетку лифта, перебросьте кубики.

## СЦЕНАРИИ

Сценарии - это различные варианты правил для игры "Flash Point: Fire Rescue". Вы можете играть, добавив один или сразу несколько сценариев. Большинство сценариев могут быть воспроизведены на любом игровом поле, а так же с помощью продвинутых правил. Используйте свое воображение, чтобы создать свой собственный сценарий!

**Миссия одного отряда:** Ваша команда пожарных должна быстро реагировать в условиях ограниченных ресурсов.

- Первоначальные установки: Случайно выбрать карты специалистов.
- Ограничения действий: Поменять специалиста невозможно в течении всей игры.

**Потерянные опасные вещества:** Вы никогда не знаете что скрывает маркер КО со знаком "?"

- Первоначальные установки: Начните игру, не устанавливая маркеры опасных веществ на поле.
- Ложные тревоги: При обнаружении пустого маркера КО, поместите на его место маркер опасных веществ. Если пустой маркер КО был найден во время фазы распространения огня, произведите взрыв в данной клетке.

**Обогнать поджигателя:** Этот пожар - не случайность. Вам нужно собрать доказательства, чтобы поймать преступника.

- Первоначальные установки: Поместите 6 опасных веществ на поле.
- Доказательства: Для победы игроки должны спасти 7 (или более) жертв и обезвредить (или вынести за пределы здания) 3 маркера опасных веществ в качестве улики против преступника.

**Закон Мерфи:** Сломанный водопровод препятствует структурному пожаротушению.

- Ограничения действий: Нельзя использовать водомет пожарной машины в течении всей игры.

**Настоящий герой:** Думаешь, что ты настоящий профессионал? Попробуй выиграть на уровне "Герой".

- Первоначальные установки: После размещения маркеров прогара в соответствии с правилами продвинутой игры, бросьте кубики для размещения еще 3 маркеров прогара. Все остальные маркеры прогара поместите на игровое поле (на желтые кружки) для последующего использования в игре.

**Друг в беде:** Вы сбиты с ног и ваши коллеги должны доставить вас в машину скорой помощи.

- Если ваш пожарный сбит с ног взрывом, положите фигурку пожарного на бок. Фигурка пожарного аналогична жертве, за исключением того, что она может находиться в одной клетке с маркером огня.
- Игрок, чей пожарный сбит с ног, не теряет очередность хода. В свой ход он только распространяет огонь и пополняет маркеры КО. Сбитый с ног пожарный не может предпринимать никаких действий, пока его не вылечит медик, или пока его не перенесут в машину скорой помощи.
- Медик может лечить сбитых с ног пожарных, но только в клетке, свободной от маркера огня.

**Горячая точка:** Это не просто дополнительный бросок на распространение огня.

- Если при распространении огня клетка содержит маркер прогара, поместите на неё маркер огня, а не маркер дыма.

**Спасти здание:** Зброшенное здание. Вашей команде поступило задание использовать оборонительный подход.

- Первоначальная установка: Нет маркеров КО. Нет опасных веществ. Поместите 18 (24 при уровне "Герой") маркера прогара внутри здания (остальные остаются в коробке).
- Распространение огня происходит как обычно, но без добавления маркеров прогара.
- Убранные с поля маркеры прогара повторно в игру не вводятся.
- Команда побеждает, когда все маркеры прогара будут удалены с поля. Команда проигрывает, если здание рухнет или все пожарные будут сбиты с ног.