

FLASH POINT

ТОЧКА ВОСПЛАМЕНЕНИЯ

FIRE RESCUE

СПАСЕНИЕ ИЗ ОГНЯ

Кооперативная игра Кевина Лансинга

Звонок... «911, что произошло?» На другом конце линии паническое «Горим!» Через несколько мгновений, одев защитные костюмы, которые сэберегут вам жизнь и собрав оборудование, вы бросаетесь в пылающий ад.

У команды всего несколько секунд, чтобы оценить ситуацию и разработать план, затем нужно переходить к действиям, как и подобает квалифицированным специалистам, то есть вам. Вы должны столкнуться со своими страхами, но не сдаваться и, прежде всего, работать в команде, потому, что огонь бушует, здание вот-вот рухнет, и жизни грозит опасность. Вы должны добиться успеха. Вы - храбрые спасатели, жизнь людей зависит от вас. Вот что вы делаете каждый день.

КОМПОНЕНТЫ

- 6 ПОЖАРНЫХ -



- 33 ЖЕТОНА УГРОЗЫ -



Сторона огня Сторона дыма

- 18 ЖЕТОНОВ ОБЪЕКТОВ -



Важные Объекты 6 Ложных Тревог 12 Жертв

- 24 ФИШКИ ПОВРЕЖДЕНИЙ -



- 8 ЖЕТОНОВ ДВЕРЕЙ -



Закрытая дверь Открытая дверь

- 24 ГОРЯЧИХ ТОЧКИ -



- 1 ПОЛЕ -

(ДВУСТОРОННЕЕ
ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА)



- ПРОЧИЕ ЖЕТОНЫ -



21 Действие 3 Аптечки 6 Опасные вещества

- ТРАНСПОРТ -



Пожарная машина Скорая помощь

- 6 КАРТ ИГРОКОВ -



- КУБИКИ -



- КАРТЫ ПОДСКАЗОК -



- 8 КАРТ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ -



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Точка воспламенения: спасение из огня - кооперативная игра. Все игроки находятся в одной команде, и либо все выигрывают, либо все проигрывают. Чтобы победить, игроки должны спасти жертв, оказавшихся внутри горящего здания прежде, чем огонь выйдет из-под контроля или здание разрушится.





ИЗУЧЕНИЕ ИГРЫ

Точка воспламенения: спасение из огня имеет два набора правил. Семейные правила для обучения игре и / или игры с младшими детьми, и продвинутые правила для более опытных игроков. Правила легко читать, и вы даже можете поиграть в одиночку, прежде чем объяснять правила другим.

В игру включены карты подсказки; это делает легким обучение игре для новых игроков и служит полезным напоминанием для тех, кто играл раньше. С ними, друзьями и семьей без какого-либо игрового опыта, можно узнать эту игру за считанные минуты. *Видео обзор этих правил можно найти на www.IndieBoardsAndCards.com*

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле имеет две стороны, на которых изображены два разных здания. Пространство вне здания состоит из клеток с числами, помеченных кубиками, и четырех клеток по углам. Эти внешние клетки могут быть использованы в игре.

Каждая клетка внутри здания имеет координаты. Эти координаты отмечены в правом нижнем углу каждой клетки легко распознаваемыми символами. Символы показывают расположение клетки на сетке координат и соответствуют кубикам. Много раз за игру вы будете бросать кубики, чтобы определить, куда добавлять жетоны. Например, куда продвигается огонь или где находятся жертвы, которых надо спасти. Красный символ () обозначает красный шестигранный кубик. Черный символ () обозначает черный, восьмигранный кубик. Вместе эти символы задают клетку поля, например   это клетка в первой строке и третьем столбце здания.

СМЕЖНЫЕ КЛЕТКИ

Любое упоминание в игре **Смежных** клеток означает клетки сверху, снизу, слева и справа от текущей. Клетки по диагонали не являются смежными.

Закрытые двери и стены делают клетки **Не смежными** (если сегмент стены не разрушен). Сегмент стены с двумя фишками повреждения **Разрушен**. Сегмент стены с одной фишкой повреждения **Поврежден**.

ПОДГОТОВКА К СЕМЕЙНОЙ ИГРЕ








1. Поместите игровое поле в центре стола, чтобы до него могли дотянуться все игроки.

Мы советуем первую игру провести на лицевой стороне игрового поля.







2. Поместите жетоны Дверей закрытой стороной вверх во всех 8 дверных проемах. 

3. Поместите жетоны огня на клетки  2,  3,  2,  3,  4,  5,  4,  6,  7,  6 

4. Удалите 2 жетона Жертв и 1 Ложной тревоги. Уберите их в коробку, в этой игре они не понадобятся. Переверните остальные 10 жетонов Жертв и 5 жетонов Ложной тревоги стороной с символом  вверх. Перемешайте и разместите по 1 жетону символом  вверх в каждую из следующих клеток:  4,  1,  8.

5. Поместите фишки повреждений, жетоны Действий, оставшихся Объектов и Угроз и кубики рядом с полем, легко доступными для каждого.       

6. Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующую Карту игрока и фишку Пожарного. Поместите оставшихся Пожарных и Карты в коробку.  

7. Поместите жетоны Аптечек, Опасных веществ и Горячих точек, а также карты Специализации и жетоны Транспорта обратно в коробку.      

8. Все игроки размещают своих пожарных на любые клетки игрового поля снаружи здания.

9. Игроки совместно решают, кто ходит первым. Если решение не достигнуто, то ходит самый молодой.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, ход передается игроками вокруг стола по часовой стрелке до тех пор, пока игра не закончится. В свой ход текущий игрок должен:

- 1 Выполнить действия** - Потратить очки действий передвигаясь, борясь с огнем, ломая стены и т.д.
- 2 Распространить огонь** - Определите кубиками новые очаги задымления
- 3 Пополнить жетоны объектов**

1 Выполнить действия

Игрок получает 4 Очка действия (ОД), чтобы потратить в свой ход. Каждое действие имеет соответствующую стоимость в ОД. Игрок может выбрать любые из доступных действий в любом порядке и потратить соответствующие ОД, чтобы их выполнить. Действие можно выполнять несколько раз за ход до тех пор, пока хватает ОД на его выполнение.

Игроки могут пасовать. Неизрасходованные ОД накапливаются от хода к ходу. Игрок может сохранить суммарно максимум 4 ОД в конце своего хода. Возьмите Жетон действия для каждого сохраненного ОД. При последующих ходах вы можете потратить эти жетоны в качестве дополнительных ОД для выполнения действий.

ДЕЙСТВИЯ

Идти – Передвинуть своего Пожарного на Смежную клетку:

Идти на клетку без Огня: 1 ОД

Идти на клетку с Огнем: 2 ОД

Нести Жертву на Пустую или Задымленную клетку: 2 ОД

Если вы пришли на клетку с жетоном Объекта, переверните жетон, чтобы выяснить: Жертва или Ложная тревога. Если Ложная тревога, то поместите жетон в Область спасенных, на краю игрового поля. Выяснить, что это за Объект, не требует очков действий (0 ОД).

Если вы выносите Жертву за пределы здания - Поздравляем, вы только что ее спасли. Поместите жетон этой Жертвы в Область спасенных, на краю игрового поля.

Вы можете проходить сквозь Разрушенные Стены (сегмент Стены с двумя фишками повреждений).

Вы не можете нести Жертву в клетку с Огнем. На клетке с Огнем вы не можете завершить ход.

Открыть/Закрыть дверь - Перевернуть жетон Двери на своей клетке: 1 ОД

Тушить - Использовать свое снаряжение, чтобы бороться с огнем в клетке с Пожарным или в Смежной клетке:

- Удалить жетон Дыма с игрового поля: 1 ОД
- Повернуть жетон Огня строной с Дымом: 1 ОД
- Удалить жетон Огня с игрового поля: 2 ОД

Обычно лучше полностью потушить Огонь (2 ОД); Дым может снова стать пламенем.

Рубить - Все пожарные носят топор. Топором рушат стены, чтобы быстро добраться до пойманных в ловушку жертв или проложить путь к спасению из здания.

- Поместите фишку повреждения на Стену в вашей клетке: 2 ОД

Сегмент Стены с двумя фишками повреждений - Разрушен.

Пожарные (и Огонь) могут проходить сквозь Разрушенный сегмент Стены, как будто Стены и не было. Осторожно, если не останется фишек повреждений, то здание рухнет, убив всех, кто еще внутри.

Пример 1



- 1 Идти направо в клетку с Огнем: 2 ОД
- 2 Идти направо в Пустую клетку: 1 ОД
- 3 Открыть Дверь: 1 ОД

Потрачено 4 ОД

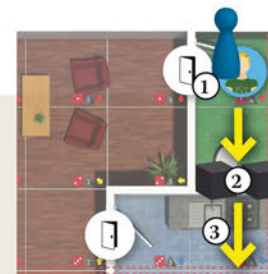
Пример 2



- 1 Потушить Огонь слева: 2 ОД
- 2 Идти направо в Пустую клетку: 1 ОД
Переверните жетон, чтобы распознать Жертву

Потрачено 3 ОД - 1 ОД Сохранено

Пример 3



- 1 Нести Жертву вниз в Пустую клетку: 2 ОД
- 2 Рубить Стену: 2 ОД (+1 фишка повреждения)
У Стены теперь 2 фишки повреждений, она Разрушена
- 3 Идти без Жертвы через Разрушенную Стену вниз на Пустую клетку: 1 ОД

5 ОД - Потрачено 1 Сохраненное ОД

2 Распространить огонь

После выполнения действий текущий игрок должен бросить кубики, чтобы **Распространить огонь**. Поместите жетон Дыма на поле в **Целевую клетку**, соответствующую выпавшим на кубиках числам. Иногда размещение Дыма производит большое воздействие; после размещения жетона Дыма, проверьте не сложилась ли одна из следующих ситуаций:

- Если Дым попал на клетку с Дымом - Переверните один жетон Дыма стороной с Огнем, а второй жетон Дыма удалите с поля. Помните: Дым+Дым = Огонь.
- Дым на Смежной с Огнем клетке- Переверните Дым стороной с Огнем. Помните: Дым смежный с Огнем = Огонь.
- Дым попал на клетку с Огнем - Вы только что произвели **Взрыв!** Читайте дальше, чтобы узнать, что произойдет.

Пример распространения огня

- 1 При распространении Огня выпало **2-1**. В целевой клетке уже есть жетон Дыма. Переверните жетон Дыма на **2-1** стороной Огня вверх.
- 2 На следующий ход, распространение огня дало **3-1**. Целевая клетка смежна с Огнем. Поместите жетон Дыма на **3-1** и немедленно переверните стороной Огня вверх.



Взрывы

Когда Огонь распространяется на клетку в которой уже есть Огонь, происходит **Взрыв**. Взрывы быстро разносят огонь, могут повредить Стены или Двери, Нокаутировать Пожарного и даже убить Жертв.

Взрыв идет по всем четырем направлениям (вверх, вниз, налево, направо) из Целевой клетки (выпавшей на кубиках). Разместите маркер Огня на всех смежных клетках без Огня или переверните Огнем вверх жетон Дыма на задымленных клетках - даже если они вне здания. Поместите фишку повреждения на все Стены, ограждающие Целевую клетку. Удалите все жетоны Дверей, граничащих с Целевой клеткой.

Если по любому из направлений смежная клетка уже в огне, возникает **Ударная волна**. Ударная волна будет двигаться во всех соответствующих направлениях, проходя через все клетки с Огнем, пока не дойдет до Пустой или Задымленной клетки, Стены или Закрытой двери. Что произойдет с Ударной волной, зависит от того, что ей встретится первым:

- Пустая клетка (без Огня или Дыма) - поместите маркер Огня в Пустую клетку, даже если эта клетка находится вне здания.
- Задымленная клетка - Переверните Огнем вверх жетон Дыма.
- Стена - Положите фишку повреждения на Стену. Помните, что Стена с двумя фишками повреждений считается Разрушенной, она не остановит Ударную волну.
- Закрытая Дверь - Удалите жетон Двери с игрового поля; Дверь уничтожена. Дверной проем без жетона Двери считается Разрушенной Стеной. *Не помещайте на уничтоженную Дверь фишки повреждений.*

Ударная волна проходит сквозь Разрушенные Стены и Открытые Двери. Если Ударная волна прошла сквозь Открытую Дверь, удалите жетон этой Двери с поля; Дверь была уничтожена. *Не помещайте на уничтоженную Дверь фишки повреждений.*

- 1 При распространении Огня выпало **3-3**. В Целевой клетке уже есть Огонь, происходит Взрыв. Взрыв распространяется во всех четырех направлениях и разрешается следующим образом:
- 2 Вниз - Положите жетон Огня на смежную Пустую клетку. Объект в этой клетке Потерян (см. Вспышка на следующей странице).
- 3 Вверх - По верхнему краю целевой клетки идет Стена. Поместите жетон повреждения на Стену.
- 4 Налево - На левом краю Целевой клетки - Закрытая дверь. Удалите жетон Двери из игры; рассматривайте выломанный дверной проем как Уничтоженную стену.
- 5 Направо - Смежная клетка уже в огне; возникает Ударная волна. Волна проходит через две клетки в Огне, прежде чем достигнуть Пустой клетки. Поместите в Пустую клетку фишку Огня. Пожарный в этой клетке Нокаутирован (см. следующую страницу)!

Пример Взрыва



Побочные эффекты

После того как Огонь распространится и разрешатся Взрывы, необходимо проверить был ли нанесен ущерб. Это может быть Вспышка в комнатах, заполненных Дымом, Пожарные, получившие Нокаут или погибшие Жертвы.

Вспышка - Переверните на сторону Огня все маркеры Дыма в клетках смежных с Огнем. Повторяйте этот шаг столько раз, сколько потребуется - в конце хода Дыма смежного с Огнем не должно оставаться. Помните: Дым смежный с Огнем = Огонь.


Все Пожарные в клетках с Огнем - Нокаутированы; читайте дальше, чтобы узнать что произойдет.

Все Жертвы и Объекты в клетках с Огнем Потеряны. Поместите жетоны Объектов или Жертв в Область погибших на игровом поле. Если Объект не был опознан, вскройте (переверните) жетон, помещая его в Область погибших.

Удалите все жетоны Огня, которые были положены снаружи здания.

Пример Вспышки



Огонь в  поджег смежный Дым, запуская множество Вспышек, распространивших Огонь по комнате и сквозь Открытую Дверь. Переверните на сторону Огня 6 жетонов Дыма.

Седьмой жетон Дыма изолирован от Вспышки Стеной, он не будет перевернут.

Нокаут

Пожарный нокаутирован, если Огонь распространился на его клетку; это может произойти как от Взрыва, так и от нахождения во вспыхнувшей клетке в Дымом. Нокаутированный Пожарный должен добраться до Скорой помощи, чтобы исцелиться.


Если произошел Нокаут, возьмите Пожарного из его клетки и поместите на ближайшую (по прямой) парковку для Скорой помощи (вне здания). Если две парковки на равном расстоянии, выберите любую.

Оставьте жетон Огня на клетке.

Если Нокаутированный Пожарный нес Жертву, то она погибла. Поместите жетон Жертвы в Область погибших на краю игрового поля.

3 Пополнить жетоны Объектов

Перед тем как ваш ход закончится, надо пополнить жетоны всех потерянных Объектов, спасенных или погибших Жертв, Ложных тревог, которые были опознаны.

В конце каждого хода на поле должно быть 3 жетона Объектов (вне или снаружи здания). Всего 3 на поле, включая еще неопознанные Объекты и Жертв. Если жетонов на поле меньше трех, пополните их, бросив кубики и разместив случайно выбранный жетон стороной Объекта  вверх на Целевой клетке (выпавшей на кубиках). Если на Целевой клетке лежит жетон Дыма или Огня, удалите его прежде чем разместить Объект. Если в Целевой клетке стоит пожарный, немедленно вскройте (переверните) жетон Объекта и удалите его, если это Ложная тревога. Если в Целевой клетке уже есть жетон Объекта – перебросьте кубики.

Конец Хода

После того как были пополнены все жетоны Объектов, ваш ход завершен. Игрок слева от вас начинает свой ход. Продолжайте ходить по очереди, пока игра не закончится.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда здание рухнет, либо игроки побеждают (спасено 7 Жертв), либо игроки проигрывают (погибло 4 и более Жертвы).

Здание рухнет - Игра закачивается сразу же, как только здание рухнет, когда все 24 маркера повреждений уже помещены на игровое поле. Поместите всех оставшихся Жертв и Объекты (внутри или снаружи здания) в Область погибших на краю игрового поля.

Победа - Игроки побеждают, если были спасены семь Жертв. Если пожелаете, можете продолжить игру, попробовав спасти все десять Жертв в идеальном случае!

Поражение - Игроки проигрывают, если четыре и более Жертвы погибли.






















ВЫ ГОТОВЫ ИГРАТЬ!

Это конец семейных правил игры.

ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

Продвинутая игра включает новые игровые моменты. Случайная расстановка, несколько уровней сложности, транспортные средства и их действия, специализация пожарных, опасные вещества и горячие точки включены в продвинутую игру. Кроме того, правила Побочных эффектов и Пополнения жетонов объектов слегка изменены. Предполагается знание правил семейной игры. Продвинутая игра вносит несколько незначительных изменений в правила. Если правило специально не упомянуто, как измененное в продвинутой игре, то применяется правило семейной игры. **Изменения правил выделены цветом для большей наглядности.**

ПРОДВИНУТАЯ ИГРА - ПОДГОТОВКА

1. Поместите игровое поле в центре стола, чтобы до него могли дотянуться все игроки.
 2. Поместите жетоны Дверей закрытой стороной вверх во все дверные проемы. 
 3. Выберите уровень сложности: (Новичок похож по сложности на семейную игру, Ветеран - сложный, а Герой - очень сложный)
 - Новичок - 3 Начальных Взрыва, 3 Опасных вещества
 - Ветеран - 3 Начальных Взрыва, 4 Опасных вещества
 - Герой - 4 Начальных Взрыва, 5 Опасных веществУдалите неиспользуемые жетоны Опасных веществ из игры.
 4. Первый Взрыв: Бросьте черный 8-гранный кубик, чтобы определить целевую клетку: 1=  3, 2=  4, 3=  5, 4=  6, 5=  6, 6=  5, 7=  4, 8=  3. Поместите жетоны Огня и Горячей точки и произведите Взрыв в Целевой клетке.
 5. Второй Взрыв: Бросьте оба кубика, чтобы определить Целевую клетку. Если она уже в Огне, перебросьте.   Поместите жетоны Огня и Горячей точки и произведите Взрыв в Целевой клетке.
 6. Третий Взрыв: Переверните (противоположной стороной) черный кубик из прошлого броска и перебросьте красный, чтобы определить Целевую клетку. Если она уже в Огне, перебросьте только красный кубик. Поместите жетоны Огня и Горячей точки и произведите Взрыв в Целевой клетке.
 7. Если играете на Героическом уровне, бросьте оба кубика, чтобы определить Целевую клетку Четвертого Взрыва. Если она уже в Огне, перебросьте. Поместите жетоны Огня и Горячей точки и произведите Взрыв в Целевой клетке.
 8. Бросьте кубики, чтобы разместить Опасные вещества. Если Целевая клетка в Огне, перебросьте. Поместите жетон Опасных веществ в Целевую клетку. 
 9. Удалите 2 жетона Жертв и 1 Ложной тревоги. Уберите их в коробку, в этой игре они не понадобятся. Переверните остальные 10 жетонов Жертв и 5 жетонов Ложной тревоги стороной с символом  вверх. Перемешайте. Бросьте 3 раза кубики, поместите по одному жетону Объекта символом  вверх в каждую из выпавших клеток. Если клетка уже в Огне, перебросьте кубик.
 10. Каждый игрок выбирает Карту Специализации, фишку Пожарного и Карту соответствующего цвета. Игрок может играть несколькими Пожарными, если все согласны. Уберите оставшихся Пожарных и Карты Специализации и Пожарных в коробку.
 11. Бросайте кубики для дополнительных Горячих точек. Если в Целевой клетке уже есть жетон Горячей точки, перебросьте. Поместите жетон Горячей точки в Целевую клетку.
 - +3 Дополнительных Горячих точки, если играете уровень Ветерана или Героический
 - +2 Дополнительных Горячих точки, если играете хотя бы 3-мя Пожарными
 - +3 Дополнительных Горячих точки, если играете 4-мя (и более) Пожарными
- Поместите для дальнейшего использования 6 (12 для Героического уровня) из оставшихся жетонов на поле (на маленькие желтые круги), остальные жетоны уберите в коробку.
12. Поместите оставшиеся фишки повреждений, жетоны Аптечек, Действий и Угрозы около игрового поля так, чтобы до них могли дотянуться все игроки.     
 13. Все игроки размещают своих Пожарных на любую клетку игрового поля снаружи здания. 
 14. Всей командой решите, где поставить Пожарную и Скорую (уберите дополнительную в коробку).  
 15. Игроки совместно решают, кто ходит первым. Если решение не достигнуто, то ходит самый молодой.

СПЕЦИАЛИСТЫ

Продвинутая игра предоставляет Пожарным специальные возможности. В начале игры каждый игрок берет себе карту Специализации. Каждый Специалист обладает уникальными способностями, что делает его особенно подходящим для определенных ситуаций - и делает еще более полезной работу единой команды. Игроки могут выбирать своих Специалистов, или взять их случайным образом. Ниже описаны особые возможности и особые действия в игре для каждого из Специалистов.

Парамедик (Paramedic)

4 ОД за ход

Лечить: Привести в сознание Жертву: 1 ОД
Положите жетон Аптечки на исцеленную Жертву, чтобы отметить изменение ее состояния.

Исцеленную Жертву Пожарный может вести, а не нести. Передвижение с исцеленной Жертвой не дает штрафа для ОД. За один раз Пожарный может вести только одну исцеленную Жертву. Можно одновременно нести Жертву и вести исцеленную Жертву, это будет стоить столько же, сколько и просто нести Жертву (2 ОД). Исцеленная Жертва по-прежнему не может идти через Огонь.

Парамедик платит двойную стоимость ОД за тушение Огня и/или Дыма.



Эксперт по тушению (CAFS Firefighter)

3 ОД плюс 3 ОД тушения за ход

Дополнительные ОД тушения нельзя сохранить.



Эксперт по Опасным веществам (Hazmat Technician)

4 ОД за ход

Уничтожить: Удалите опасное вещество из клетки с Пожарным и поместите на область Спасенных: 2 ОД



Универсал (Generalist)

5 ОД за ход

Нет особых способностей или действий.



Командир (Fire Captain)

4 ОД плюс 2 командных ОД за ход

Командир может использовать свои ОД, чтобы в свой ход передвинуть другого Пожарного и/или велеть ему Открыть/Закрыть Дверь. Получить приказ могут Пожарные несущие жертву, опасные вещества или ведущие исцеленную Жертву. Командир потратит столько же ОД, сколько ушло бы при обычном действии Пожарного, получившего приказ.

Дополнительные командные ОД нельзя сохранить.

На Эксперта по тушению за ход можно потратить не более 1 командного ОД.



Специалист-спасатель (Rescue Specialist)

4 ОД плюс 3 ОД движения за ход

Рубить: 1 ОД

Специалист-спасатель платит двойную стоимость ОД за тушение Огня и/или Дыма.

Дополнительные ОД движения нельзя сохранить.



Пожарный с тепловизором (Imaging Technician)

4 ОД за ход

Идентифицировать: Перевернуть жетон Объекта в любом месте игрового поля: 1 ОД



Механик (Driver/Operator)

4 ОД за ход

Тушить Водометом: 2 ОД

При использовании Водомета Механик может перебросить один или два кубика. После перебрасывания первого можно перебросить второй, но только не более одного раза на каждый кубик. Нравится или нет, но второй бросок всегда заменяет первый.



1 Выполнить действие - Поменять экипаж

Поменять экипаж - поменять Специалистов в самый разгар действий.

Поменять экипаж: 2 ОД

Игроки могут менять свои текущие карты Специализации, на карты не участвующие в игре. Пожарный игрока получает ОД (за вычетом 2 ОД за смену экипажа) и особые способности свежевыбранного Специалиста на весь ход. Для смены экипажа Пожарные должны начинать свой ход на клетке, в которой находится Пожарная машина. Смена экипажа должна быть первым действием игрока в его ход.

2 Распространить Огонь

Опасные вещества

Продвинутая игра включает **Опасные вещества**, неправильно хранимые и огнеопасные, которые возможно взорвутся! После проверки и разрешения всех Вспышек, любое **Опасное вещество** в клетке с **Огнем** вызывает **Взрыв** в этой клетке. Множество **Взрывов** может быть вызвано одновременно (различными) **Опасными веществами**, если это происходит, игрок вправе выбирать какой из **Взрывов** разрешать первым. Удалите жетон **Опасного вещества** и добавьте жетон **Горячей точки** на клетку **Взорвавшегося вещества**.

Опасные вещества можно переносить с той же ценой и ограничениями, что и **Жертв** (2 ОД за перенос, только 1 элемент за 1 раз, нельзя нести через **Огонь**). **Опасные вещества** можно ликвидировать, вынеся из здания. Ликвидированные **Опасные вещества** удаляются из игры и помещаются в **Область спасенных** на поле.

Горячие точки и Возгорания

Настоящие пожары тем труднее потушить, чем дольше они горят - здание нагревается и воспламеняющиеся материалы все ближе и ближе к возгоранию. Продвинутая игра включает **Горячие точки** и **Возгорания** для имитации этого процесса.

Если **Целевая клетка** при броске на **Распространение Огня** содержит **Горячую точку**, то вы вызвали **Возгорание**.

Возгорание – это дополнительный бросок на **Распространение Огня**, еще быстрее разносящий **Огонь** по зданию.

Нет ограничений на количество **Возгораний**, происходящих за один ход. Продолжайте дополнительные броски до тех пор, пока **Горячие точки** оказываются в **Целевой клетке** **Распространения Огня**.

Возгорание также увеличивает число **Горячих точек**, повышая вероятность **Возгораний** в дальнейшей игре. После разрешения **Возгораний**, добавьте жетон **Горячей точки** на целевую клетку для последнего броска по **Распространению Огня**.

Нокаут

Если **Пожарный Нокаутирован**, он помещается в одну из двух клеток той парковки, на которой находится машина **Скорой помощи**.

Порядок разрешения

В продвинутой игре фаза **Распространения Огня** имеет несколько различных шагов. Порядок выполнения этих шагов следующий:

1. Бросок и разрешение **Распространения Огня**.
2. Разрешение, если необходимо, всех **Взрывов**.
3. Разрешение, если необходимо, всех **Вспышек**.
4. Разрешение, если необходимо, всех **Взрывов Опасных веществ**.
 - Добавьте жетон **Горячей точки** на клетку **Опасного вещества**, если произошел его **Взрыв**.
5. Разрешение, если необходимо, **Возгораний**. (Повторяйте данный процесс с шага 1).
 - Добавьте жетон **Горячей точки** в **Целевую клетку** **Распространения огня**, если там было **Возгорание**.
6. Разрешение, если необходимо, **Нокаутов**, потерянных **Объектов** и погибших **Жертв**.

3 Пополнить жетоны объектов

В продвинутой игре **Объекты** могут размещаться только на клетках без **Жетона угрозы** (**Огонь** или **Дым**), **Пожарных** или других **Объектов**.

Если **Целевая клетка** для пополнения **Объектов** не подходит, используйте диаграмму, для перенаправления **Объекта**. Начните в **Целевой клетке** и следуйте по стрелкам, пока не достигните пригодной клетки. Стрелки нарисованы и на поле, для удобства игры. Если пригодной клетки по стрелкам не найдено, перебросьте кубики.

Вы готовы играть!

Благодарности

Game Design: Kevin Lanzing

Game Art: Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

Playtesters: Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkel, Alan Gilmore, Ty, Jay, Rob, Peyton & Thomas, The Opinionated Gamers, Patrick Brennan, Wei-Hwa Huang, Geof Gambill and of course Joe Norris.

Acknowledgments: The first iteration of this game was published in 2010 on The Game Crafter. It could not have been successful without the support of kind strangers, some of whom I have never met in person. Thanks to Dan Brooke for his video review, Thomas Arnold for the Java implementation, Ward Batty for Atlanta Game Fest, The Tower Game Center for existing, and BoardGameGeek for the community. Special thanks to the artists for their awesome work, our Kickstarter supporters for their enthusiasm and the editing support from Hilko Drude, Bryan Graham, Sergio Gutiérrez and Matthew Ackerson.

