

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

В это дополнение нельзя играть без основной игры, Flash Point: Fire Rescue.

Эти правила дополняют правила основной игры.

В случае конфликтов, эти правила заменяют правила основной игры.

Специалист - Инженер-строитель

инженер-строитель

4 ОД за ход,

Убрать: 1 ОД

Инженер-строитель может вернуть *Горячую Точку* на маленькие желтые круги на игровом поле.

Возвращенные *Горячие Точки* можно повторно вводить в игру.

Ремонт: 2 АР

Вернуть *Маркер Повреждений* из поврежденного (но не разрушенного) сегмента стены в общий пул маркеров. Возвращенные *Маркеры Повреждений* можно повторно вводить в игру.

Для действий **Убрать** 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 – Brownstone

Игровое поле Brownstone это двухуровневая городская квартира. Уникальной особенностью этого здания является ограниченный доступ к зданию и трудности в координации Пожарных между двумя квартирами.

Board Specific Rules / Особые правила:

Это здание граничит с аналогичными зданиями по обеим сторонам.

Пожарные не могут двигаться в выделенной области поля.

Стены совместные с соседними

зданиями (отмеченные 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.

Игровое поле - HIGH RISE

Игровое поле High Rise это городское высотное офисное здание с рядом очень уникальных особенностей и бросающее вызов для преодоления. Доступ к и из здания осуществляется с помощью лифта, и / или по лестнице пожарной машины. Особые правила приведены ниже.

Лифт представляет собой особое место на этом поле. Лифт с закрытой дверью находится в фойе здания.

Лифт с открытой дверью находится на этаже с огнем. Открытие и закрытие двери лифта передвигает лифт между этажами.

Примечание: Вопрос использования лифтов для эвакуации остается спорным. Большинство лифтов будет автоматически отключена в том случае, когда в здании пожар. Многие лифты оснащены режимом противопожарного сервиса, с помощью которого пожарные могут вручную управлять лифтом в горящем здании. Лифты "Пожарной безопасности" начинают устанавливать по всему миру, в том числе в отеле

Стратосфера в Лас-Вегасе. Передовые технологии и строительные материалы в таких лифтах позволяют очень быстро покинуть высотное здание. В то время как технология продолжает развиваться, лучший совет остается: не пользоваться лифтом во время пожара.

Light Walls / Светлые стены:

Сегмент светлой стены с одним *Маркером Повреждений* считается разрушенной.

Heavily Reinforced Wall / Усиленные Крупные Стены:

Сегмент Усиленной Крупной Стены не может быть поврежден или уничтожен. Не помещайте *Маркеры Повреждений* на них.

Elevator Spaces / Шахты лифтов

HIGH RISE Подготовка

Размещение Начальных взрывов: Целевая клетка для первого взрыва всегда будет со значением 2 на черном кубике, бросьте красный шестигранный кубик, чтобы определить координаты для целевой клетки.

Целевая клетка для второго взрыва: значением 7 на черном кубике, бросьте красный шестигранный кубик, чтобы определить координаты для целевой клетки.

Целевая клетка для третьего взрыва: значение 5 на красном кубике, бросьте черный восьмигранный кубик, чтобы определить координаты для целевой клетки.

На героическом уровне сложности, целевая место для четвертого взрыва: число 1 на красном кубике, бросьте черный восьмигранный кубик, координаты для целевой клетки.

Опасные вещества, Жетоны жертв и Горячие Точки не могут быть размещены в любом из Лифтов. Если целевая клетка является место Лифт, перебросьте кубики.

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

1. Особые действия

Перемещение по лестнице: 2 ОД, 4 ОД если пожарник несет Жертву или Опасные Вещества.

Чтобы использовать лестницы, пожарная машина должна быть на той же стороне поля, что и пожарный. Переход с помощью лестницы можно сделать только через разрушенный сегмент стены. Пожарный спускаясь по лестнице (из внутренней стороны здания на внешнюю) должен переместиться в одну из клеток Пожарной машины. Пожарный должен быть в одной из клеток Пожарной Машины, чтобы подняться вверх по лестнице (переход от внешней к внутренней части здания). Пожарный, поднимаясь по лестнице, может перейти только на ту клетку внутри здания, которая является смежной клеткой на которой стоит Пожарная машина.

Перемещение между фойе и выходами из здания: 2 ОД

Пожарный может перейти от фойе (лифт при закрытой двери) на любое из мест парковки Пожарной машины, или из любого места парковки Пожарной машины в лифт с закрытой дверью.

Пожарная машина не должна находиться в месте парковки Пожарной машины, когда используются особые действия передвижения. (Совсем не уверен в правильности перевода этого предложения, оригинал: The Engine need not be in Engine Parking Spots that are used for this special Move action.)

Открыть / закрыть двери лифта: 2 AP (в том числе транзитное время для лифта при перемещения между этажами.

Жертвы считаются сразу спасенными, когда они были либо спущены вниз по лестнице снаружи здания или были проведены в фойе (в клетку лифта и двери лифта были закрыты). Жертв нет необходимости проводить от фойе до Пожарной машины для спасения.

2 High Rise Advance Fire/Распространение Огня

Дым не может быть размещен в лифтах, если при распространении огня целевой клеткой оказался Лифт, перебросьте кубики.

Если двери Лифта были разрушены в результате взрыва, то Лифт считается сломанным и не будет функционировать до конца игры. Поместите два **Маркера Огня** в лифт, как напоминание, что лифт был 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 Парковки Пожарной Машины (это не нокаут, но эффект тот же).

Нокаутированный пожарный помещается на одну из клеток Парковки Пожарной Машины.

3 High Rise Replenish POI/Пополнить Жетоны Объектов

Жертвы не могут быть найдены на клетках Лифтов. Если при пополнении Жетонов Объектов целевой клеткой оказался Лифт, перебросьте кубики.

SCENARIOS

Сценарии представляют собой вариант правил для игры Flash Point: Fire Rescue. В игру можно играть с одним, или несколькими сценариями. Большинство сценариев могут быть воспроизведены на любом игровом поле и с помощью продвинутых правил.

Используйте свое воображение, чтобы создать свой собственный сценарий!

A Lone Engine Company/Компания: Одна Пожарная Машина

Ваша команда пожарных-добровольцев должна быстро реагировать в условиях ограниченных ресурсов.

- Первоначальные установки: Случайно выбрать специалиста карт.
- Действие – Поменять экипаж недоступно в течении всей игры.

Unmarked Hazards/Не помеченные Опасные Вещества – Вы никогда не знаете что лежит по жетоном объекта со знаком ? .

- Первоначальные установки: Начните игру без маркеров **Опасные Вещества** на поле.
- Ложные тревоги: Когда выявлена Ложная тревога, поместите маркер **Опасные Вещества** вместо неё. Если Ложная тревога была выявлена во время фазы Распространения Огня, то произведите Взрыв в целевой клетке.

Overtaking an Arsonist/Обогнав Поджигателя - Этот пожар не случайность, вам нужно собрать доказательства, чтобы поймать преступника.

- Первоначальные установки: Поместите 6 опасных веществ на поле.
- Доказательства: игроки должны Спасти 7 (или более) жертв и обезвредить (вынести за пределы здания) 3 маркера **Опасные Вещества** в качестве доказательств для победы.

Murphy Strikes/Закон Мерфи - сломанный водопровод препятствует структурному пожаротушению.

- использовать Водомет Пожарной Машины нельзя в течении всей игры.

The Original Hero/Оригинальный герой - думаю, что вы горячая штучка? Попробуйте выиграть на героической сложности, как будто в первый раз.

- Первоначальные установки: После размещения маркеров **Горячих Точек** в соответствии с правилами продвинутой игры, бросьте кубики для размещения еще 3 **Горячих Точек**. Поместите все остальные горячие точки на игровое поле (на желтые кружки) для последующего использования.

A Friend in Need/Друг в беде – При получении нокаута ваши коллеги Пожарные должны вернуть вас к скорой помощи.

- Если ваш пожарный в нокауте, поместите фигурку пожарного на бок. Фигурка пожарного аналогична жертве, за исключением того, что она может оставаться в клетке с Маркером Огня.
- Игрок, чей пожарный в нокауте не теряет очередность хода, но в свой ход он может только делать действия Распространить Огонь и пополнить Жетоны Объектов. Они не могут предпринимать никаких действий, пока их не вылечит Медик, или их перенесли в Клетку парковка Скорой помощи (Семейные правила) или машину Скорой помощи (Продвинутое Правила)
- Медик может лечить нокаутированных пожарных, но только в клетке без **Маркера Огня**.

A Hotter Spot/Горячая Точка – Это не только дополнительное Распространение Огня.

- Если целевая клетка при Распространении Огня содержит Горячую Точку, поместите Маркер Огня, а не Маркер Дыма.

Save the Structure/Сохранить Здание - заброшенное здание, ваша команда получает указание использовать защитный подход.

- Первоначальная установка: Нет Жетонов Жертв, нет Опасных Веществ, поместите 18 (24 на героическом уровне) **Горячие Точки** внутри здания (остальные остаются в коробке).
- Разрешение **Возгорания** происходит как обычно, но не добавляйте Маркер **Горячей Точки**.
- Убранные **Горячие Точки** с поля не вводятся повторно в игру.
- Игроки побеждают, когда все **Горячие Точки** были удалены. Игроки проигрывают, если здание рухнет или пожарные в нокауте.