

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 пределами 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.