

Памятка по игре «Flash Point: Fire Rescue»

www.BoardGamer.ru

Подготовка к игре

Действие	Эффект
Выберите уровень сложности	Новичок: 3 взрыва, 3 горючих материала Ветеран: 3 взрыва, 4 горючих материала Герой: 4 взрыва, 5 горючих материалов
Разместите жетоны дверей	Разложите жетоны дверей на все нарисованные двери внутри дома, «закрытой» стороной вверх. Внешние двери открыты, на них жетоны не выкладываются.
Первый взрыв	Чтобы определить место начального взрыва бросьте чёрный восьмигранный кубик. 1=K3Ч3, 2=K3Ч4, 3=K3Ч5, 4=K3Ч6, 5=K4Ч6, 6=K4Ч5, 7=K4Ч4, 8=K4Ч3. В выпавшую клетку поместите жетоны огня и очага пожара. На ней происходит взрыв (см. «Взрыв» в таблице «Пожар»).
Второй взрыв	Бросьте оба кубика (огонь – перебросьте). На выпавшую клетку положите жетоны огня и очага пожара. На ней происходит взрыв.
Третий взрыв	После броска на 2-й взрыв переверните чёрный кубик на противоположную грань. Красный бросьте (огонь – перебросьте). На выпавшую клетку положите жетоны огня и очага пожара. На ней происходит взрыв.
Четвёртый взрыв (сложность: герой)	Бросьте оба кубика (огонь – перебросьте). На выпавшую клетку поместите жетоны огня и очага пожара. На ней происходит взрыв.
Горючие материалы	Бросьте оба кубика (огонь – перебросьте). На выпавшую клетку положите жетон горючки. Бросайте кубики снова, пока разместите все жетоны (3/4/5).
Жертвы	Из 18 жетонов жертв удалите 3 (2 с жертвами и 1 пустой). Оставшиеся перемешайте стороной с символом «?» вверх. Бросьте оба кубика (огонь – перебросьте). На выпавшую клетку поместите жетон жертвы. Бросайте кубики, пока не разместите 3 жетона жертвы.
Роли	Каждый игрок получает карту роли (выберите или раздайте случайно). Ещё каждый берет фигурку и карточку одного цвета.
Дополнительные очаги пожара	Бросьте оба кубика (очаг - перебрасывайте). На выпавшую клетку помещайте жетон очага. Ветеран или герой: 3 очага 3 пожарных: 2 очага 4-6 пожарных: 3 очага
Потенциальные очаги пожара	Поместите жетоны очагов на область очагов в боковой части игрового поля. Остальные жетоны очагов уберите в коробку. Новичок или ветеран: 6 очагов Герой: 12 очагов
Появление пожарных	Каждый игрок выставляет своего пожарного в любое место вне здания.
Автомобили	Игроки решают, на каких парковочных местах появляются пожарная машина и скорая помощь.

Победа

Условие победы	Спасено 7 жертв. Чтобы спасти жертву, её нужно донести до машины скорой помощи.
----------------	---

Действия

Действие	Очки
Смена роли (в начале хода)	2 (они вычитаются из очков нового персонажа)
Управление автомобилями	2 – вызов скорой (не нужно сидеть в ней) 2 – доехать до ближайшей парковки (за рулём) 4 – тушение пожарной машиной (за рулём)
Перемещение	1 – пойти на 1 клетку (в пустую или в дым) 2 – войти в огонь (закончить ход в огне нельзя) 2 – перенос жертвы или горючих материалов (заходить в огонь с жертвой и горючкой нельзя)
Открыть или закрыть дверь	1 – открыть или закрыть дверь
Тушение пожара	1 – убрать дым 1 – превратить огонь в дым 2 – убрать огонь
Разрушение стен	2 – повредить стену 2 – сломать повреждённую стену 4 – сломать неповреждённую стену
Сохранение действий (в конце хода)	За 1 ход можно сохранить до 4 действий. Всего сохранённых действий может быть 4.

Пожар

Фаза	Эффект
Возгорание: Бросьте 2 кубика чтобы определить координаты нового места горения	Пустая клетка: появляется дым Клетка с дымом: появляется огонь Рядом с огнём: появляется огонь Клетка с огнём: происходит взрыв
Взрыв (если произошёл)	Огонь распространяется в 4 стороны: пусто или дым – появляется огонь; стена – 1 куб повреждения; запертая дверь – удалите эту дверь; огонь – огонь распространяется дальше в этом же направлении
Распространение огня	Весь дым рядом с огнём становится огнём (переверните жетоны).
Взрыв горючих веществ	Удалите жетон горючих веществ, поместите на его место жетон очага. На этой клетке происходит взрыв. Если взрывов несколько, выберите, в каком порядке они происходят.
Повторное возгорание	Если при возгорании на кубиках выпала клетка с жетоном очага, отыграйте ещё возгорание. Повторных возгораний может быть несколько (если каждый раз выпадает клетка с очагом). После последнего повторного возгорания положите в клетку с последним местом горения новый жетон очага.
Пожарный в огне	Если в клетке с пожарным есть жертва, она гибнет. Переместите пожарного в ближайший автомобиль скорой помощи.
Гибель жертв	Переместите погибших жертв в область с «красным крестом» в боковой части игрового поля.
Затихание пожара	Если жетоны дыма или огня есть за пределами здания, удалите их

Появление новых жертв

Фаза	Эффект
Если на поле менее 3 жетонов жертв, бросьте 2 кубика чтобы определить координаты новой жертвы	Поместите в эту клетку жетон жертвы. Если там занято (жетон дыма или огня, другая жертва или пожарный), положите жетон в соседнюю клетку (см. по стрелкам на поле).