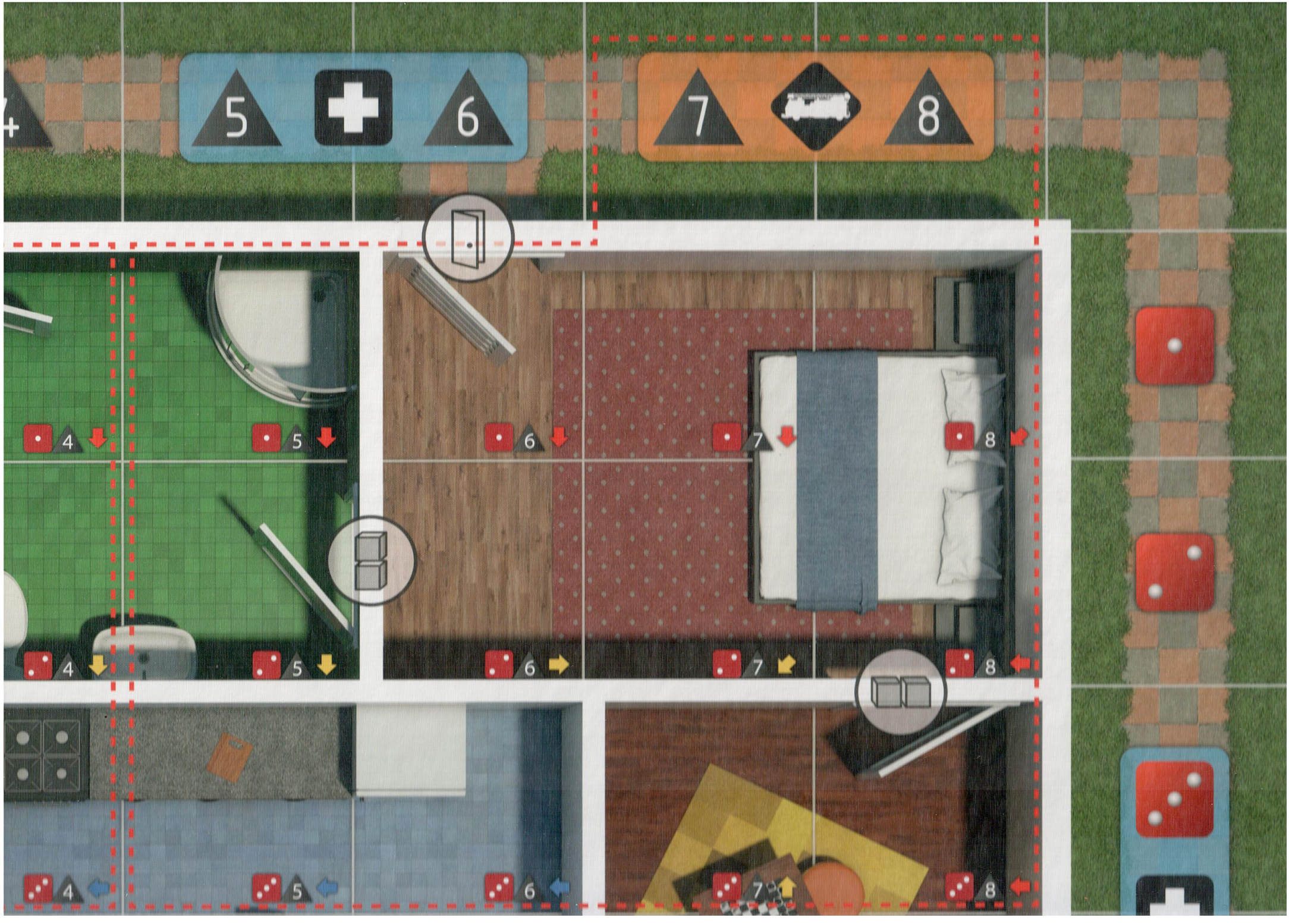
3
2
1
3
2
1
3
2
1
3
2
1
3
2
1
A
RESCUE
FIRE
BOJ S OHNĚM

A
ZÁCHR
1
2
3
1
2
3
1
2
3
1
2
3

5
6
7
8
4
4
4
5
5
5
6
6
6
7
7
7
8
8
8


5
6
7
8
4
5
6
7
8
4
5
6
7
8
4
5
6
7
8

ANÁŘI

BOJ S OHNĚM

B

FIRE

RESCUE

1

2

3

4
5
6
7
8
4
5
6
7
8
4
5
6
7
8
4
5
6
7
8

4
5
6
7
8
4
5
6
7
8
4
5
6
7
8
4
5
6
7
8

3
2
1
3
2
1
3
2
1
4+
3
2
1

ПАРАМЕДИК

Привести в чуство: ***1 ОД***
Положите жетон аптечки на жертву в клетке с пожарным.
Приведенную в чуство жертву можно вести, не тратя дополнительных ***ОД.***

Парамедик тратит двойную стоимость ***ОД*** *за тушение огня или дыма.*

ЭКСПЕРТ ПО ОПАСНЫМ ВЕЩЕСТВАМ

Очистить: ***2 ОД***
Удалите жетон опасного вещества из клетки с пожарным, и поместите в область спасенных.

ПОЖАРНЫЙ С ТЕПЛОВИЗОРОМ

Идентифицировать: ***1 ОД***
Переверните жетон объекта в любом месте игрового поля.

ЭКСПЕРТ ПО ТУШЕНИЮ

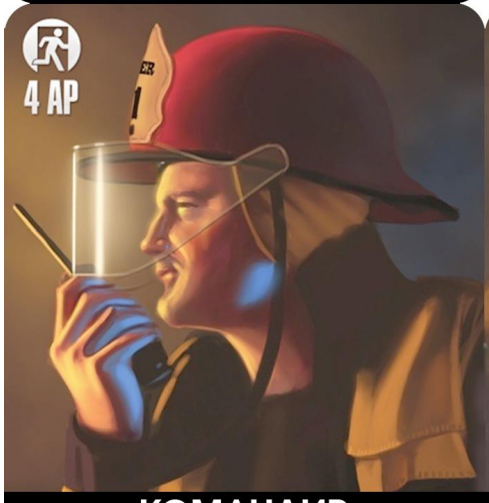
Дополнительно 3 ОД тушения
Дополнительные ***ОД*** *не могут быть сохранены на следующий ход.*

УНИВЕРСАЛ

Нет специальных способностей или действий.

МЕХАНИК

Тушить водометом: ***2 ОД***
При тушении водометом можете перебросить один или два кубика. Вы должны принять второй результат.



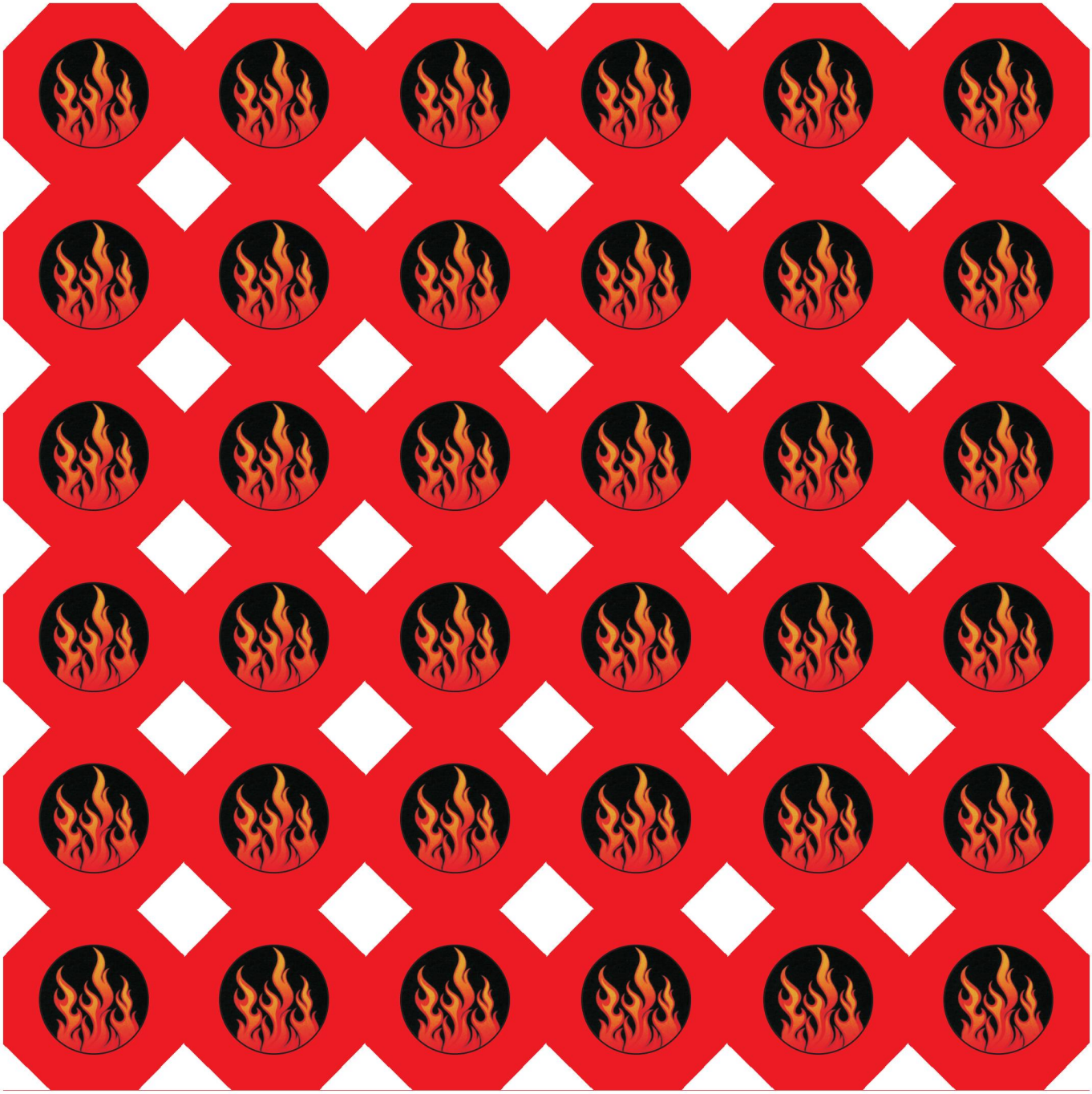
КОМАНДИР

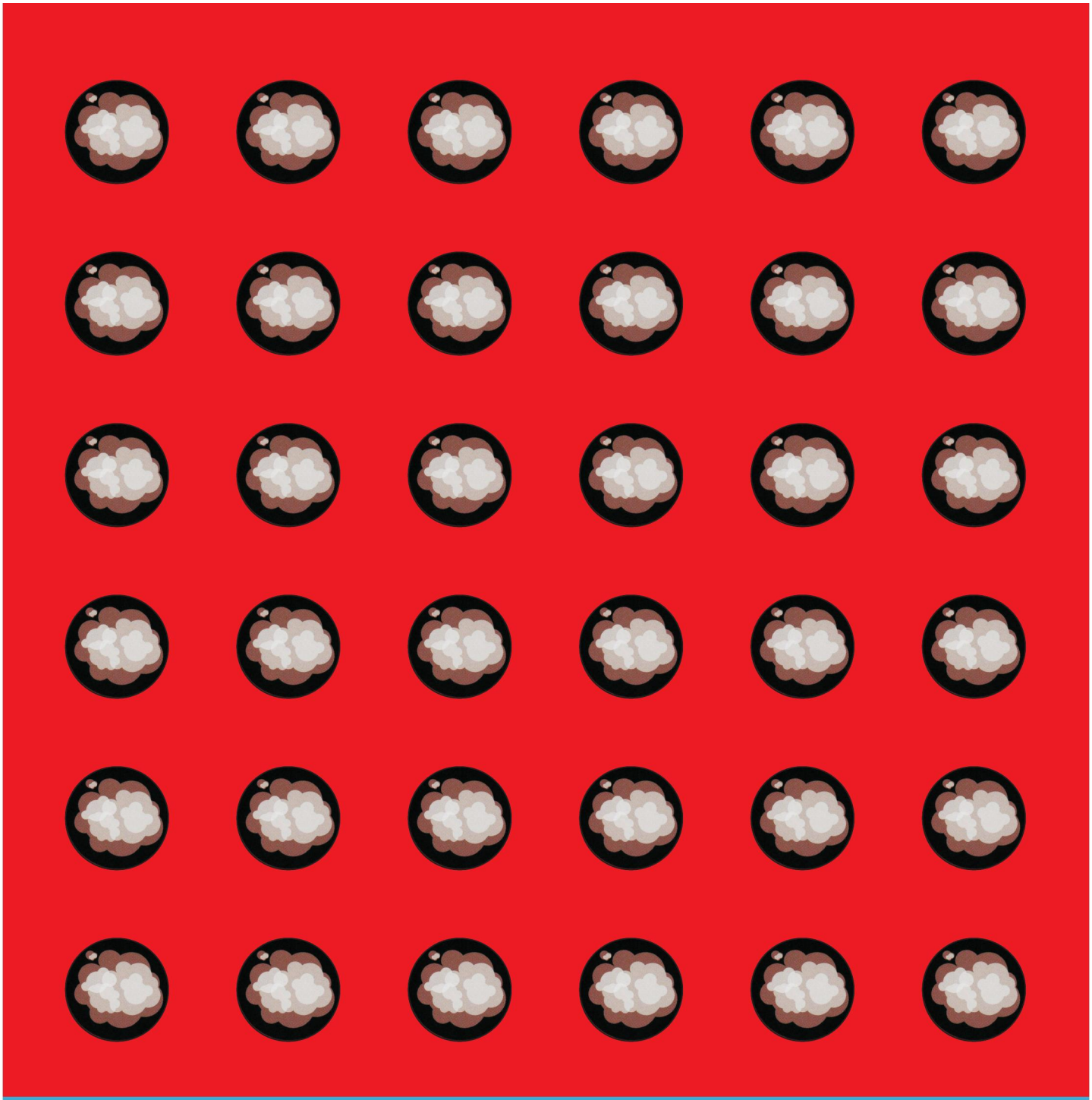
Дополнительно 2 командных ОД
Можете тратить свои ***ОД*** *чтобы выполнять действия пожарными других игроков.*
Командир тратит столько ***ОД****, сколько при обычном действии пожарного.*
Дополнительные ***ОД*** *не могут быть сохранены на следующий ход.*

ЭКСПЕРТ ПО СПАСЕНИЮ

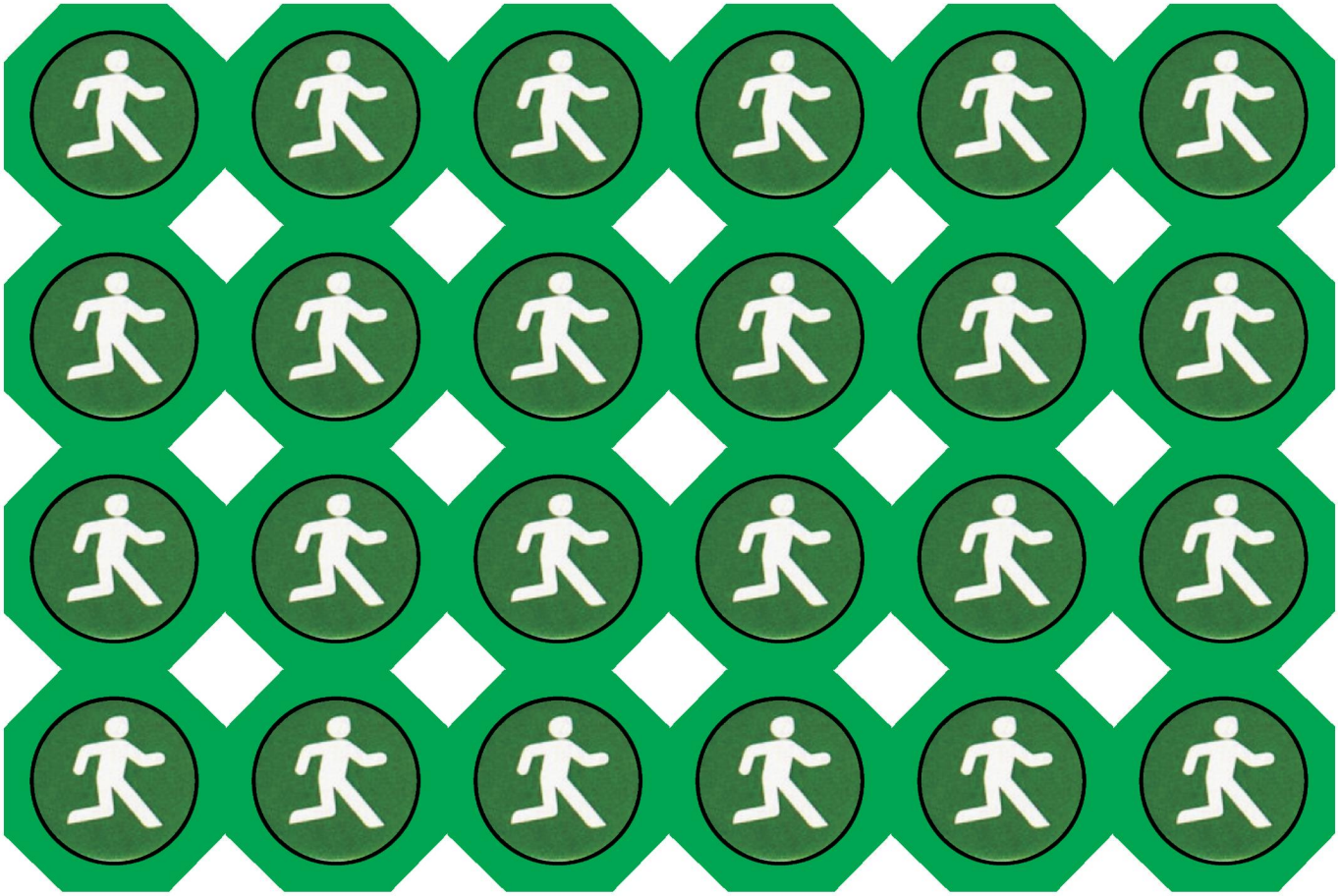
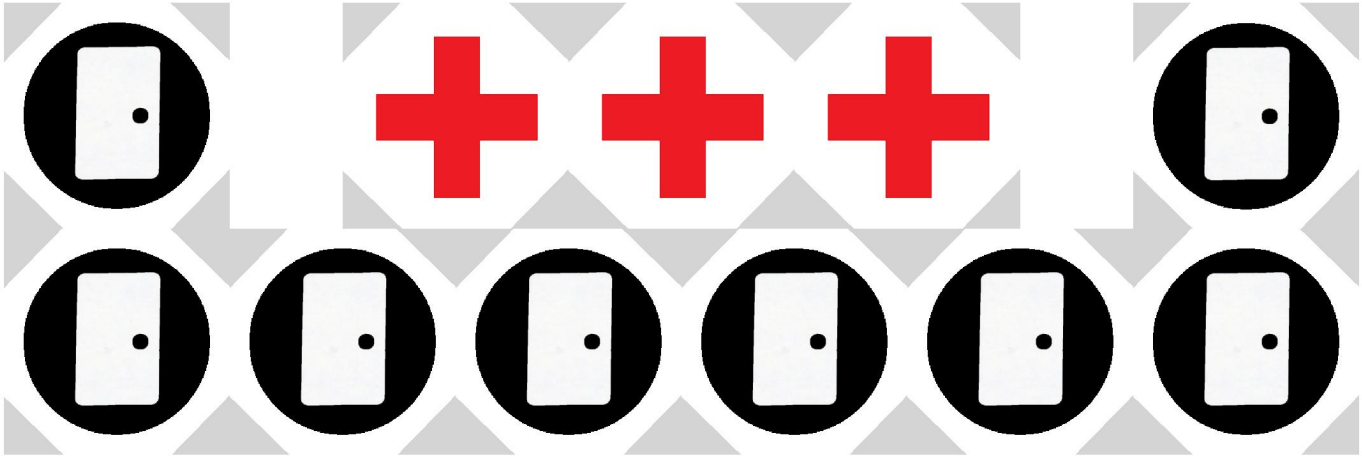
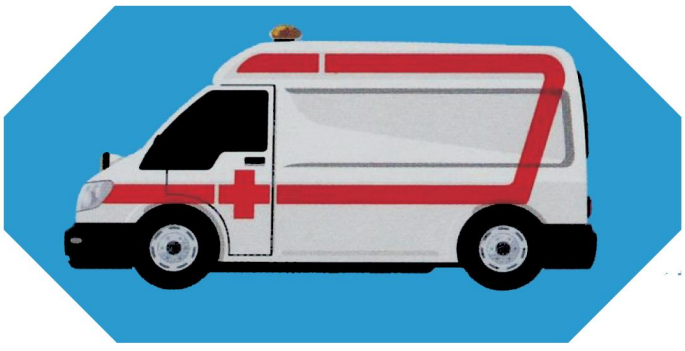
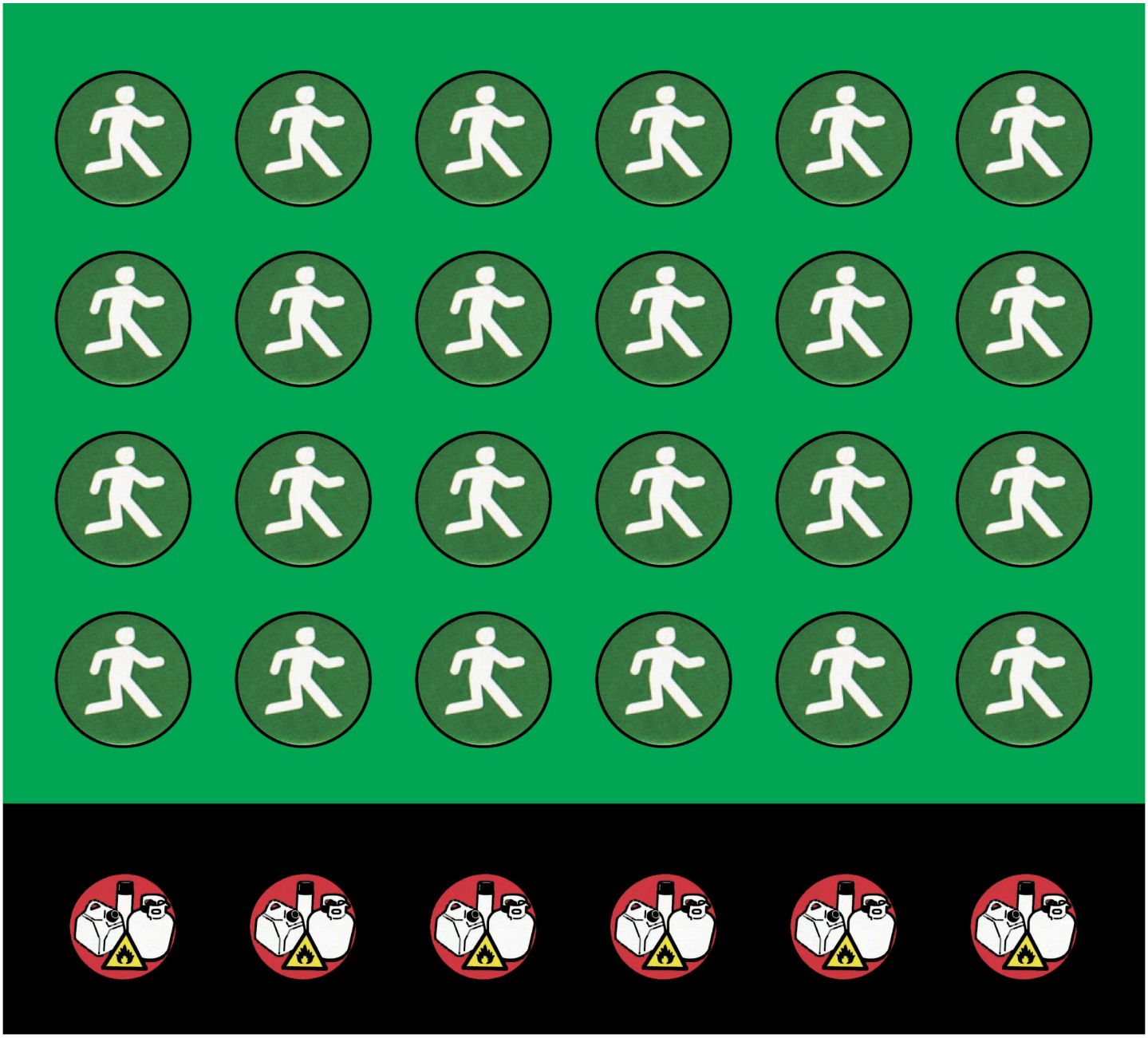
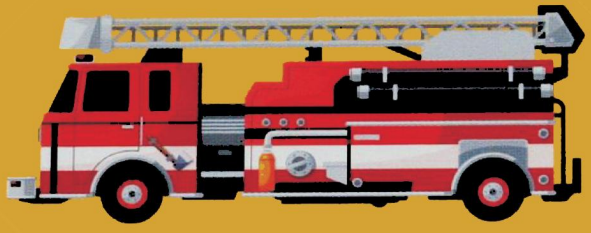
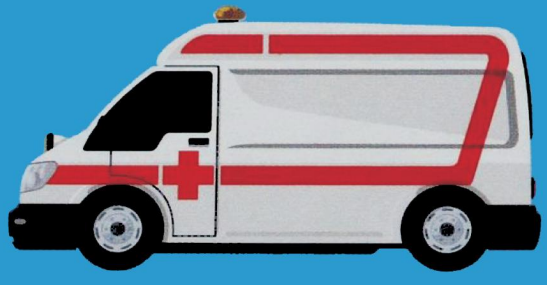
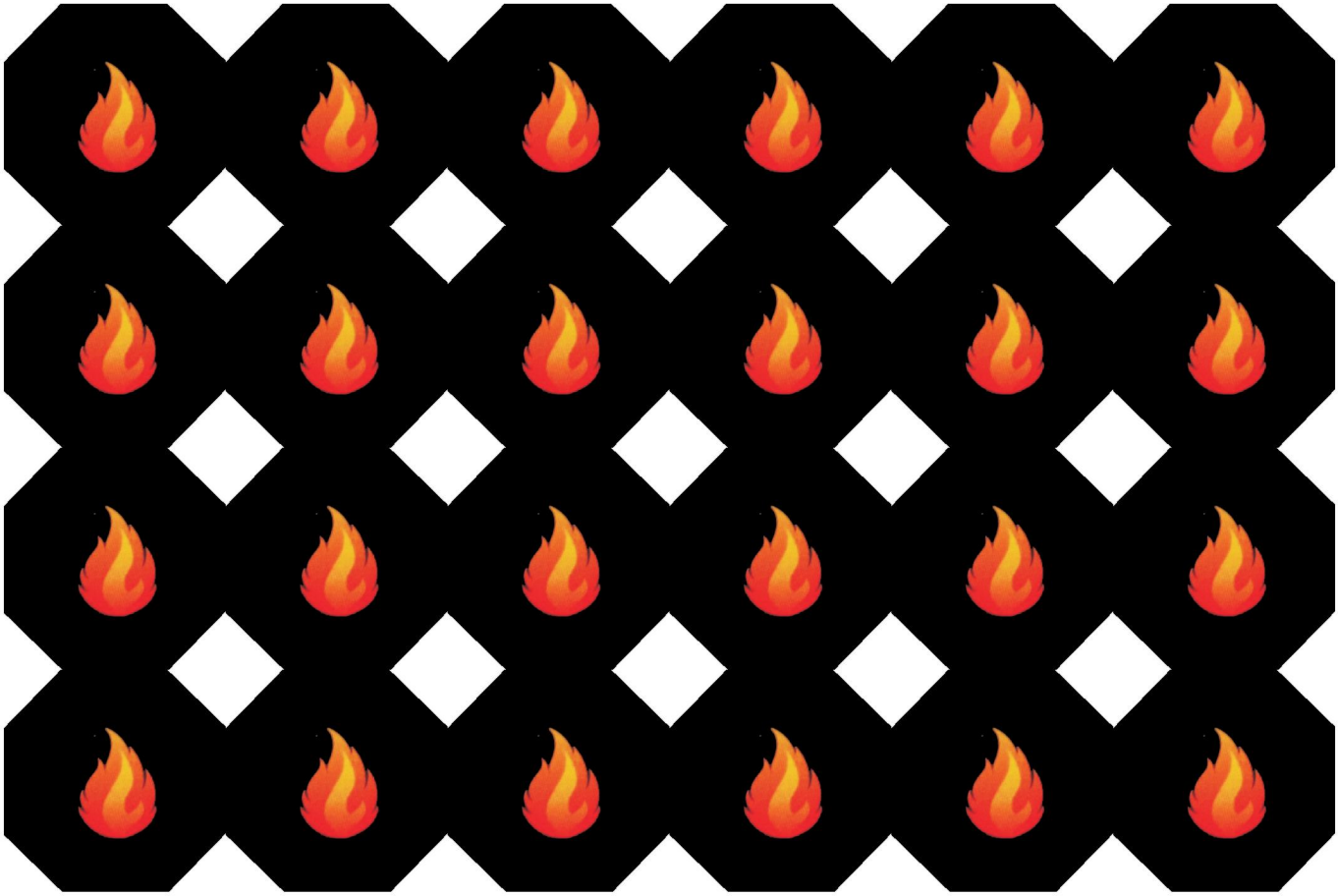
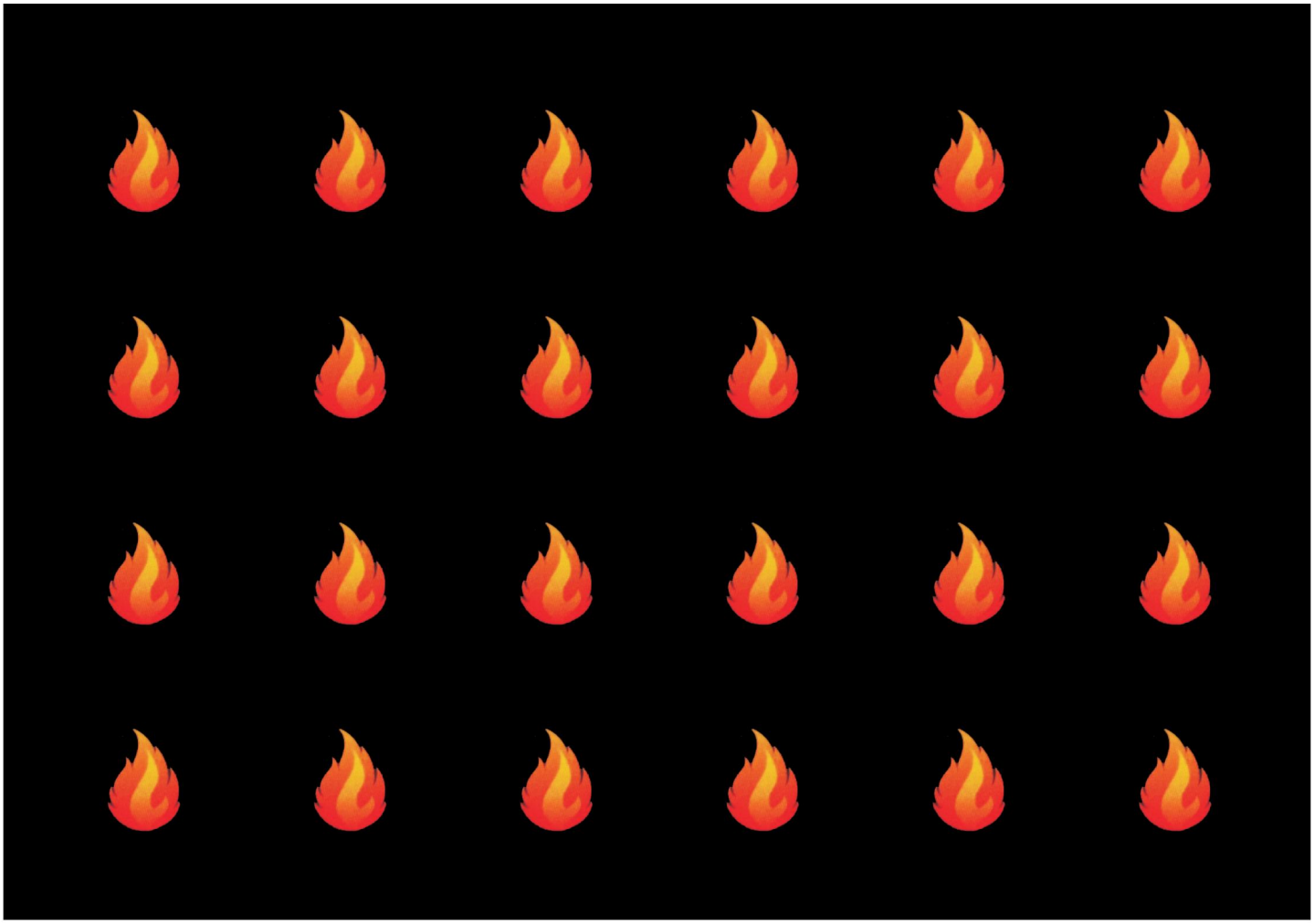
Дополнительно 3 ОД движения
Дополнительные ***ОД*** *не могут быть сохранены на следующий ход.*

Эксперт по спасению тратит двойную стоимость ***ОД*** *за тушение огня или дыма.*





? ? ? ? ? ?

? ? ? ? ? ?

? ? ? ? ? ?