

FLASH POINT: FIRE RESCUE
2nd STORY



Game Design: Lutz Pietschker
Artwork by: Luis Francisco, George Patsouras & Eugene Mogilevich

EXPANSION PACK

THIS IS NOT A STAND ALONE GAME.

Contains:

2 Double-sided Game Boards • Additional Game Tokens • Expansion Rules



FLASH POINT: FIRE RESCUE

2nd STORY

2nd Story è un'espansione per Flash Point: Fire Rescue.

Sono inclusi in questa confezione due nuovi tabelloni doppia faccia, alcuni segnalini e questo manuale che contiene le istruzioni dettagliate per poter giocare con il nuovo materiale.

Questa espansione non può essere utilizzata senza il gioco base, *Flash Point: Fire Rescue*.

Queste nuove regole sono un supplemento a quelle base; in caso di conflitto vale sempre il regolamento di questa espansione.

TABELLONE

2nd Story comprende due edifici, ognuno composto da due piani. Ogni piano è rappresentato su un tabellone diverso in modo che l'edificio completo sia composto da due tabelloni, contrassegnati in modo da facilitarne l'individuazione.

La villa è identificata con A1 per il piano terra e A2 per il secondo piano; l'hotel con B1 per il piano terra e B2 per il secondo piano. L'accesso al secondo piano di ogni edificio può avvenire attraverso una scala interna o una scala portatile esterna.

Nota: Le vittime, le merci pericolose, etc. non possono essere "lanciate" dal secondo piano!

Scala Interna:

Una casella con la scala interna è considerata adiacente alla corrispondente scala interna presente sul secondo tabellone dell'edificio.

Finestra (Tratteggiata):

Un muro con una finestra si considera distrutto con un solo cubetto danno. La finestra può essere aperta al costo di 1 PA. Una finestra aperta tra due spazi li rende adiacenti.

Muro Leggero (Blu):

Un muro leggero si considera distrutto con un solo cubetto danno.



SEGNALINI

Segnalini Scala Portatile:

4 Segmenti Superiori



4 Segmenti Inferiori



12 Segnalini Finestra Aperta



6 Segnalini Porta



Segnalini PA Speciali



Segnalini Esplosione



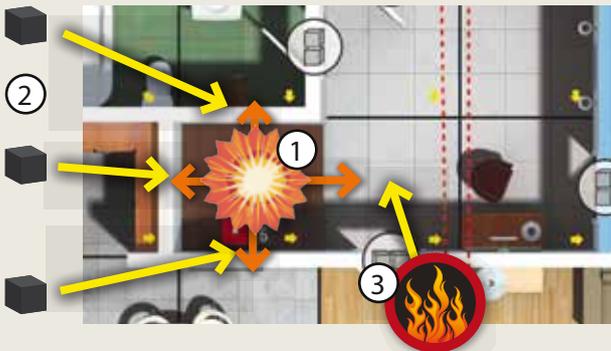
SCALA INTERNA

La scala interna è un nuovo elemento degli edifici che permette di passare da un piano all'altro. Una scala interna è composta da uno spazio superiore ed uno spazio inferiore. Lo spazio superiore e quello inferiore sono considerati adiacenti (questo significa che ogni spazio della scala interna è adiacente a 5 spazi, quindi sia i pompieri che il fuoco possono muoversi tra questi). Per tutti gli altri aspetti gli spazi della scala interna sono considerati come normali spazi del tabellone. Un pompiere può spostarsi dallo spazio inferiore della scala interna a quello superiore al costo di un normale movimento (senza nessuna penalità). Gli spazi della scala possono contenere PDI, Materiali Pericolosi, Punti Caldi, Fuoco, Fumo ecc. I muri che circondano la scala interna possono essere danneggiati o distrutti.

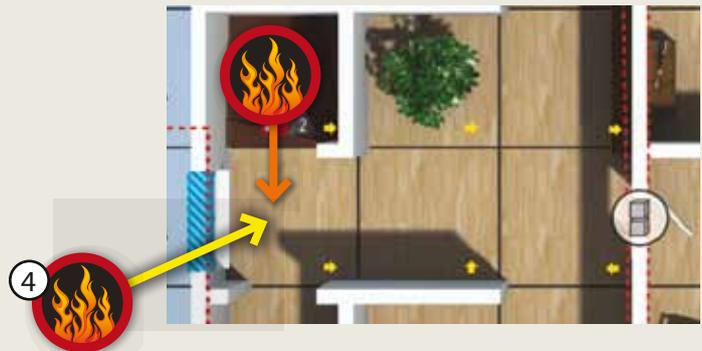
Gli spazi scala sono contrassegnati con le stesse coordinate su entrambi i piani in modo da facilitare la verifica dell'adiacenza per la risoluzione delle esplosioni, delle propagazioni e delle onde d'urto.

L'esplosione in uno spazio della scala interna può causare un'onda d'urto in tutte e 5 le direzioni. Quando c'è un'esplosione su uno spazio scala interna, se l'altro spazio della scala ha già un segnalino fuoco si crea un'onda d'urto che prosegue lungo la direzione dello spazio scala (es. la direzione non circondata dal muro).

Villa – Piano Terra



Villa – Secondo Piano



- 1 - L'esplosione si verifica nello spazio scala interna inferiore e si propaga nello spazio scala interna superiore come segue:
- 2 - Un cubetto danno viene aggiunto su ognuno dei muri che circondano la scala (sopra, sinistra, sotto).
- 3 - Un segnalino fuoco viene aggiunto nello spazio libero (a destra dell'esplosione).
- 4 - L'esplosione prosegue lungo la scala interna. Lo spazio scala superiore ha già un segnalino fuoco quindi si crea un'onda d'urto che prosegue lungo la direzione libera da muri ed un segnalino fuoco viene aggiunto nello spazio libero.

Nota: Anche se uno o più muri perimetrali della scala vengono distrutti l'onda d'urto si muoverà in questa direzione.

Un'onda d'urto che raggiunge uno spazio scala interna che contiene già un segnalino fuoco si propagerà attraverso questo spazio in una sola direzione. Se il muro dietro lo spazio scala (sullo stesso piano) è distrutto, l'onda d'urto proseguirà sullo stesso piano. Se invece il muro non è distrutto l'onda d'urto proseguirà sull'altro piano attraverso la scala interna. Se l'altro spazio scala interna contiene già un segnalino fuoco, l'onda d'urto proseguirà lungo la direzione della scala (esempio precedente). *Concettualmente l'onda d'urto seguirà il percorso che offre minore resistenza.*



- 1 - L'esplosione crea un'onda d'urto che raggiunge uno spazio scala che contiene già un segnalino fuoco.
- 2 - L'onda d'urto segue il percorso che offre minore resistenza (attraverso il muro distrutto). Un segnalino fuoco viene aggiunto sulla casella libera.

Nota: Se il muro non fosse distrutto l'onda d'urto proseguirebbe lungo lo spazio scala superiore.

SCALA PORTATILE

Il camion dei pompieri trasporta 4 scale portatili che possono essere utilizzate per accedere al secondo piano dell'edificio. Un pompiere sul camion può prendere una scala portatile al costo di 0 PA. La scala portatile è inizialmente chiusa e deve essere trasportata ed eretta prima di poter essere utilizzata. I pompieri che si trovano sulla scala portatile possono eseguire le azioni normalmente (spegnere il fuoco, colpire un muro). Le vittime e gli oggetti (materiale pericoloso) non possono essere lasciati sul segmento superiore della scala. Le azioni relative alla scala portatile includono:

Trasportare una scala portatile (Movimento):

Un pompiere può muoversi su uno spazio adiacente mentre trasporta una scala al costo di un normale movimento (senza nessuna penalità) ma non può trasportare vittime o materiale pericoloso se trasporta già la scala.

Erigere la scala portatile (Movimento): 2 PA

Un pompiere può erigere una scala nello spazio in cui si trova. Piazzare il segmento inferiore della scala nello spazio del pompiere e il segmento superiore nella casella corrispondente del secondo piano. La scala portatile può essere eretta solo all'esterno dell'edificio.

Un pompiere non può trasportare una scala portatile eretta.

Muoversi sulla scala portatile (Movimento): 1 PA, 2 PA se trasporta una vittima, Materiale pericoloso o una vittima curata

Il pompiere può spostarsi sul segmento superiore della scala o da un segmento all'altro al costo di un normale movimento (senza nessuna penalità) tranne quando trasporta una vittima, materiale pericoloso o una vittima curata. Esempio: Un pompiere può spostarsi dal segmento inferiore della scala a quello superiore al costo di 1 PA per poi muoversi nell'edificio (attraverso un muro distrutto o una finestra aperta) con 1 PA. Un pompiere al secondo piano può trasportare una vittima curata sul segmento superiore della scala al costo di 2 PA e successivamente trasportare la vittima sul segmento inferiore per altri 2 PA.

Un pompiere non può entrare nel segmento superiore di una scala portatile se è già occupato da un'altro pompiere.

Chiudere una scala portatile (Movimento): 1 AP

Un pompiere al piano terra può chiudere una scala eretta sul suo spazio. Piazzare i due segmenti della scala nello spazio occupato dal pompiere. Se il fuoco raggiunge uno spazio occupato dalla scala, la stessa si chiude automaticamente.

FINESTRE

Le finestre sono un nuovo elemento degli edifici. Forniscono un punto di accesso alla struttura senza danneggiarla. Le finestre agiscono come una porta e possono essere aperte o chiuse dai pompieri al costo di 1 PA. Diversamente da un muro con la porta, il muro con la finestra garantisce integrità strutturale e può essere distrutto con un solo cubetto danno come risultato di un'esplosione, anche se la finestra è aperta. All'inizio del gioco tutte le finestre sono chiuse.

Aprire o chiudere una finestra (Movimento): 1 AP

Un pompiere può aprire o chiudere una finestra nel suo spazio. Piazzare un segnalino finestra aperta sul segmento di muro e rimuoverlo se la finestra viene chiusa.

VARIAZIONI ALLE AZIONI DEI VEICOLI

Idrante: L'idrante agisce sul lato (metà di ogni piano/tabellone) dell'edificio che racchiude lo spazio del camion dei pompieri. Dopo il lancio dei dadi, capovolgere il dado rosso come di consueto (se necessario). Non capovolgere il dado nero. Ricorda che non possono esserci pompieri nell'area colpita dall'idrante. In questa espansione significa che non possono trovarsi su nessuno dei due piani/tabelloni.

VARIAZIONI AL SET-UP

Versione semplificata: Seguire le normali istruzioni per il set-up del gioco semplificato, con le seguenti eccezioni:

- 1 - Lancia i dadi e risolvi tre esplosioni senza piazzare nessun cubetto danno.
- 2 - Lancia i dadi per piazzare i tre PDI iniziali.

Versione avanzata: Seguire le normali istruzioni per il set-up del gioco avanzato, con le seguenti eccezioni:

- 1 - Prima esplosione - Lancia i dadi e risolvi l'esplosione nello spazio interessato. (Il risultato finale delle esplosioni iniziali dovrebbe essere di almeno un'esplosione per piano).
- 2 - Piazzare i PDI - Non più di 2 PDI possono trovarsi sullo stesso piano. Se necessario rilanciare i dadi.

SEGNALINI PA (OPZIONALI)

I segnalini PA possono essere usati dai giocatori per tenere traccia dei normali punti azione di un turno. I segnalini PA speciali sono stati inclusi per tenere traccia dei PA che ricevono alcuni specialisti. Capovolgere questi speciali segnalini quando vengono usati i relativi PA.

Traduzione in italiano a cura di Marco Martellucci "MaMart". La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale ma è intesa come aiuto per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti sul gioco e le immagini sono detenuti dai rispettivi proprietari.