

SEQUENZA DEL TURNO

1. Fase Azioni:

- Usa i 4 PA per compiere azioni
- Conserva i PA non utilizzati (max 4)

2. Avanzamento del fuoco:

- Lancia i dadi per il Fumo
- Risolvi le Esplosioni (se necessario)
- Risolvi le Onde D'urto (se necessario)
- Risolvi il Materiale Pericoloso (se necessario)
 - Aggiungi il Punto Caldo
- Risolvi le Combustioni (se necessario)
 - Aggiungi il Punto Caldo
- Risolvi gli Abbattimenti (se necessario)
- Ripristina i PDI (se necessario)

3. Ripristino PDI:

- Se sono meno di 3, lancia i dadi e piazzali

FINE DEL GIOCO

Collasso dell'edificio - Esauriti i Cubetti Danno

Vittoria - Salvate 7 o più Vittime

Sconfitta - Perse 4 o più Vittime

- Solo nel Regolamento Avanzato -

AZIONI

Muovi - 1 PA

Muovi attraverso il Fuoco - 2 PA

Trasporta Vittime o Materiale Pericoloso - 2 PA

Movimento solo su spazi Adiacenti

Apri/Chiudi Porta - 1 PA

Estingui il Fumo - 1 PA

Estingui il Fuoco - 1 PA (in Fumo)

Estingui il Fuoco - 2 PA

Estingui nello spazio o in quello Adiacente

Colpisci Muro - 2 PA

Guida - 2 PA

Sali a bordo - 0 PA

Cambio Squadra - 2 PA

Idrante dell' Autopompa - 4 PA

Sono considerati Adiacenti gli spazi a Sinistra, Destra, Sopra e Sotto, non interrotti da Porte Chiuse e/o Muri (se non distrutti).

Un segmento di Muro è danneggiato con un Cubetto Danno e distrutto con due.

- Solo nel Regolamento Avanzato -