

FLASH POINT

FIRE RESCUE

Un gioco cooperativo di Kevin Lanzing



Traduzione in Italiano di
Francesco Neri "ZeroCool"

Arriva una chiamata... "911, qual'è la vostra emergenza ?" Dall'altro lato è una risposta di panico "Al Fuoco!" Pochi istanti dopo indossate le tute protettive che vi terranno in vita, raccogliete l'attrezzatura e vi precipitate sul luogo dell'inferno di fiamme.

La squadra ha solo pochi secondi per valutare la situazione ed escogitare un piano d'attacco - poi entrare in azione come una vera squadra di professionisti. Dovete affrontare le vostre paure, non mollare mai e soprattutto lavorare come una squadra perché il fuoco infuria, l'edificio minaccia di crollare e delle vite sono in pericolo. Dovete riuscire. Voi siete gli uomini e donne coraggiosi dei vigili del fuoco, le persone dipendono da voi. Questo è ciò che fate ogni giorno.

COMPONENTI

- 6 POMPIERI -



- 33 GETTONI MINACCIA -



Lato Fuoco



Lato Fumo

- 18 GETTONI PDI -



Punto di Interesse (PDI)



6 Falso Allarme



12 Vittime

- 24 CUBETTI DANNO -



- 8 GETTONI PORTA -



Porta Chiusa



Porta Aperta

- 24 GETTONI ZONA CALDA -



Spazio Recuperi

Porte

Muri

Confine Quadrante

- 1 TABELLONE -

DOPPIA FACCIA
A fianco è raffigurato il lato frontale



Spazio Perdite

Spazio Autopompa

Spazio Ambulanza

Coordinate dello Spazio

- ALTRI GETTONI -



21 Azioni



3 Soccorsi



6 Sostanze Pericolose

- DADI -



- VEICOLI -



Autopompa



Ambulanza

- CARTE AIUTO -



- 6 CARTE DEI GIOCATORI -



- 8 CARTE SPECIALISTI -



OBIETTIVO DEL GIOCO

Flash Point: Fire Rescue è un gioco cooperativo. Tutti i giocatori fanno parte della stessa squadra e tutti insieme vincono o perdono contro il gioco. Per vincere, i giocatori devono recuperare le vittime intrappolate all'interno dell'edificio in fiamme prima che il fuoco diventi incontrollabile o l'edificio collassi.

IMPARARE IL GIOCO

Flash Point: Fire Rescue ha due differenti set di regole. Le regole Base per imparare a giocare e/o giocare con i bambini, e le regole Avanzate per i giocatori più esperti. Le regole si leggono velocemente, e potrai giocare con questo gioco in solitario prima di insegnarlo agli altri.

Inclusi nel gioco ci sono delle piccole guide; queste rendono l'apprendimento del gioco più facile per i nuovi giocatori, e sono anche utili come promemoria per i chi ci ha già giocato in precedenza. Con esse, gli amici e i familiari privi di esperienze di gioco dovrebbero riuscire ad apprendere il gioco in pochi minuti. Un video con la panoramica di queste regole può essere consultato su www.IndieBoardsAndCards.com

IL TABELLONE DI GIOCO

Il tabellone di gioco ha due facce; ognuna rappresenta un edificio diverso. L'area all'esterno dell'edificio è composta da spazi con raffigurati dei numeri, delle facce di dado. Ci sono anche quattro spazi angolari. Questi spazi esterni possono essere usati durante il gioco.

Ogni spazio all'interno dell'edificio ha delle coordinate. Queste coordinate sono indicate in basso a destra su ogni spazio tramite dei simboli facili da identificare. I simboli indicano la posizione nella griglia dello spazio e corrispondono ai dadi. Molte volte nel gioco lancerai i dadi per determinare dove aggiungere dei segnalini. Per esempio quando il fuoco avanza o per determinare dove le vittime verranno poste in attesa che tu le salvi. Il simbolo rosso (■) rappresenta il dado rosso a sei facce. Il simbolo nero (▲) rappresenta il dado nero ad otto facce. Insieme questi simboli indicano uno spazio del tabellone, per esempio (■▲) indica lo spazio sulla prima riga e terza colonna dell'edificio.

SPAZI ADIACENTI

Ogni riferimento presente nel gioco agli spazi adiacenti si riferisce a quelli spazi che sono sopra, sotto, a destra o a sinistra di un dato spazio. Gli spazi sulla diagonale non sono considerati adiacenti.

Le porte chiuse e i muri impediscono agli spazi di essere considerati adiacenti – a meno che un segmento di muro venga distrutto. Un segmento di muro con due cubetti danno sopra è considerato distrutto. Un segmento di muro con un cubetto danno sopra è considerato danneggiato.

PREPARAZIONE DEL GIOCO NELLA VERSIONE BASE

1. Piazza il tabellone al centro del tavolo in modo che sia raggiungibile facilmente da tutti i giocatori. È raccomandato che tu inizi la tua prima partita usando il lato frontale del tabellone di gioco.
2. Piazza i gettoni Porta con il lato chiuso a faccia in su, su ognuno degli otto passaggi attraverso le porte 
3. Piazza i gettoni Fuoco sugli spazi: ■▲₂, ■▲₃, ■▲₂, ■▲₃, ■▲₄, ■▲₅, ■▲₄, ■▲₆, ■▲₇, ■▲₆. 
4. Rimuovere due gettoni Vittima, ed 1 gettone Falso Allarme. Rimettere questi gettoni nella scatola dato che non saranno utilizzati in questa partita. Voltare i rimanenti 10 gettoni Vittima e i 5 gettoni Falso Allarme in modo che il lato ? sia visibile. Mescolare e piazzare un gettone PDI con il lato ? visibile sul tabellone su ognuno degli spazi a queste coordinate: ■▲₄, ■▲₁, ■▲₈.
5. Piazzare i cubetti Danno, i gettoni Azione, i gettoni PDI rimanenti, i gettoni Fuoco/Fumo e i dadi accanto al tabellone di gioco in modo che siano raggiungibili da tutti i giocatori. 
6. Ogni giocatore prende la carta del giocatore e la miniatura del Pompiere nel colore preferito. Piazzare le rimanenti miniature di Pompieri e le carte del giocatore nella scatola. 
7. Rimettere i gettoni Soccorso, Sostanze Pericolose, Punto Caldo, le carte degli Specialisti, ed i segnalini dell'Autopompa e dell'Ambulanza nella scatola. 
8. Ogni giocatore piazza il proprio Pompiere su uno qualunque degli spazi all'esterno dell'edificio.
9. I giocatori decidono di comune accordo chi inizia per primo. Se non si riesce a decidere di comune accordo, inizia per primo il giocatore più giovane.

RIEPILOGO DELLA PREPARAZIONE

1. Rimettere nella scatola

- 2 Gettoni Vittima
- 1 Gettone Falso Allarme



2. Piazzare sul tabellone

- 8 Gettoni Porta Chiusa
- 10 Gettoni Fuoco
- 3 Gettoni PDI



3. Ogni giocatore riceve

- 1 Miniatura di Pompieri
- 1 Carta del Giocatore



4. Predisporre a fianco del tabellone

- 12 Gettoni PDI
- 24 Cubetti Danno
- 23 Gettoni Fuoco/Fumo
- 21 Gettoni Azione
- 2 Dadi



5. Rimettere nella scatola

- Gettoni Soccorso
- Gettoni Sostanze Pericolose
- Gettoni Punto Caldo
- Carte Specialisti
- Segnalino Autopompa
- Segnalino Ambulanza



6. Piazzare i Pompieri ed iniziare a giocare!

UN TURNO DI GIOCO

A partire dal giocatore iniziale, il gioco procede in senso orario attorno al tavolo, ed ogni giocatore effettua il proprio turno in questo ordine fino alla fine del gioco. In ogni proprio turno il giocatore (chiamato giocatore attivo) deve:

- 1 Effettuare le Azioni** - Le azioni sono spese muovendo, estinguendo il fuoco, abbattendo muri, ecc.
- 2 Avanzamento del Fuoco** - Lancio dei dadi per il piazzamento di nuovi gettoni Fumo
- 3 Rimpiazzare i gettoni PDI**

1 Effettuare le Azioni

I giocatori ricevono **4 Punti Azione (PA)** da spendere durante il proprio turno. Ogni azione ha un corrispondente costo in PA. Un giocatore può effettuare un'azione qualunque fra quelle disponibili, ed in qualunque ordine, pagando il relativo costo in PA. Un'azione può essere effettuata più di una volta per turno, finché il giocatore può pagare il relativo costo in PA ogni volta che la effettua.

I giocatori possono passare. I PA non spesi vengono conservati di turno in turno. Un giocatore può conservare fino ad un massimo di 4 PA alla fine del proprio turno. Prendere un gettone Azione per ogni PA conservato alla fine del turno. Nei successivi turni puoi spendere questi gettoni azione come PA aggiuntivi per effettuare le varie azioni.

AZIONI

Muovere – Muovere il tuo pompiere su uno spazio adiacente:

- Muovere su uno spazio senza Fuoco: **1 PA**
- Muovere su uno spazio con il Fuoco: **2 PA**
- Trasportare una Vittima su uno spazio libero o con il Fumo: **2 PA**

Se muovi su uno spazio con un gettone PDI, voltare il gettone per rivelare se rappresenta una Vittima o un Falso Allarme. Se riveli un Falso Allarme piazza il gettone sullo spazio Recupero nell'angolo del tabellone di gioco. Rivelare un gettone PDI è un'azione gratuita e non costa alcun PA.

Se trasporti una Vittima fuori dall'edificio – congratulazioni l'hai appena salvata. Piazzare il gettone della Vittima sullo spazio Recupero nell'angolo del tabellone di gioco.

Puoi muovere attraverso Muri distrutti (un segmento di Muro con sopra due cubetti Danno).

Non puoi trasportare Vittime su uno spazio con il Fuoco. Non puoi terminare il turno sopra uno spazio con il Fuoco.

Aprire/Chiudere Porte – Voltare il gettone della Porta sullo spazio: **1 PA**

Estinguere il Fuoco – Usare la vostra attrezzatura per estinguere il fuoco presente nello stesso spazio del pompiere o su uno spazio adiacente:

- Rimuovere un gettone Fumo dal tabellone: **1 PA**
- Convertire (voltandolo) un gettone Fuoco in Fumo: **1 PA**
- Rimuovere un gettone Fuoco dal tabellone: **2 PA**

Di solito è meglio estinguere completamente il fuoco (**2 PA**) perché il Fumo si può trasformare nuovamente in Fuoco.

Abbattere – Tutti i Pompieri hanno con se un ascia. L'ascia viene usata per demolire i Muri, raggiungendo così velocemente le vittime intrappolate, oppure per creare vie di fuga dall'edificio.

- Piazzare un cubetto Danno su un segmento di Muro nello spazio del pompiere: **2 PA**

Un segmento di Muro con due cubetti danno sopra è considerato Distrutto. I Pompieri (e anche il Fuoco) possono passare attraverso i segmenti di Muro Distrutto come se il Muro non ci fosse. Fai attenzione, se non ci sono più cubetti Danno rimanenti, l'edificio collassa uccidendo chiunque si trovi ancora al suo interno.

Esempio 1

Spesi 4 PA



- 1** Muove a destra nello spazio con il Fuoco: **2 PA**
- 2** Muove a destra nello spazio libero: **1 PA**
- 3** Apre la porta: **1 PA**

Esempio 2

Spesi 3 PA e 1 Conservato



- 1** Estingue il Fuoco a sinistra: **2 PA**
- 2** Muove a destra in uno spazio libero: **1 PA**
Scopre il gettone PDI per identificare la Vittima

Esempio 3

Spesi 5 PA di cui 1 era quello conservato



- 1** Trasporta la Vittima in uno spazio libero: **2 PA**
- 2** Abbatte un Muro: **2 PA** (aggiunge 1 cubetto Danno) Il Muro adesso ha due cubetti Danno ed è Distrutto
- 3** Muove attraverso il Muro Distrutto senza la Vittima verso uno spazio libero: **1 PA**

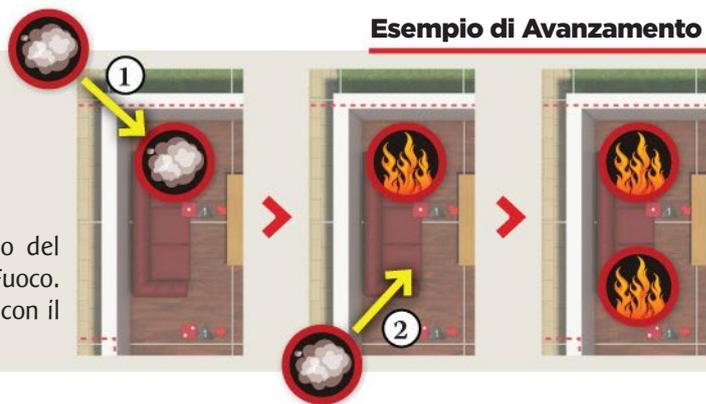
2 Avanzamento del Fuoco

Dopo aver effettuato le azioni, il giocatore attivo deve lanciare i dadi per determinare l'Avanzamento del Fuoco. Piazzare un gettone Fumo sul tabellone nello spazio con le coordinate indicate dal risultato ottenuto con il lancio dei dadi. Qualche volta il piazzamento dei gettoni Fumo ha un grande impatto; dopo che hai piazzato i gettoni controlla se qualcuna delle seguenti situazioni si è creata:

- **Se il Fumo è stato posto su un gettone Fumo esistente** – Voltare uno dei gettoni Fumo sul lato Fuoco e rimuovere l'altro dal tabellone. Ricorda: Fumo + Fumo = Fuoco.
- **Se il Fumo è stato posto adiacente ad un gettone Fuoco** – Voltare il gettone Fumo sul lato Fuoco. Ricorda: Fumo adiacente al Fuoco = Fuoco.
- **Se il Fumo è stato posto su un gettone Fuoco esistente** – Hai appena causato un'Esplosione! Continua a leggere per vedere cosa succede in caso di esplosione.

Esempio di Avanzamento Fuoco

- 1 Il risultato dei dadi è **2-3**. Lo spazio risultante ha già un gettone Fumo sopra. Voltare quindi tale gettone Fumo sul lato Fuoco.
- 2 Nel turno successivo, il risultato dei dadi per l'Avanzamento del Fuoco è **2-3**. Lo spazio risultante è adiacente ad un gettone Fuoco. Piazzare il gettone Fumo nello spazio **2-3** e voltarlo sul lato con il Fuoco.



Esplosioni

Quando il Fuoco avanza negli spazi dove è già presente un gettone Fuoco, avviene una Esplosione. L'Esplosione diffonde il fuoco rapidamente, può danneggiare i Muri o le Porte, abbattere dei Pompieri e addirittura uccidere delle Vittime.

Una Esplosione si irradia in tutte e quattro le direzioni (alto, basso, sinistra, destra) rispetto allo spazio bersaglio (quello risultante dal lancio dei dadi). Piazzare un gettone Fuoco su ogni spazio adiacente senza un gettone Fuoco o voltare il gettone Fumo sul lato Fuoco se nello spazio si trova già un gettone Fumo – anche se questo spazio è esterno all'edificio. Piazzare un cubetto Danno su ogni Muro confinante con lo spazio bersaglio. Rimuovere ogni gettone Porta confinante con lo spazio bersaglio.

Se lo spazio adiacente, in una direzione qualunque, contiene già un gettone Fuoco, si crea una **Onda d'urto**. L'Onda d'Urto continua a muoversi nella sua rispettiva direzione passando attraverso tutti gli spazi che hanno già un gettone Fuoco finché incontra uno spazio libero, o con un gettone Fumo, un Muro o una Porta chiusa. Cosa succede con una Onda d'Urto dipende da cosa essa colpisce prima:

- **Spazio Libero** (senza un gettone Fuoco o Fumo) – Piazzare un gettone Fuoco sullo spazio libero, anche se tale spazio è all'esterno dell'edificio.
- **Spazio con un gettone Fumo** – Voltare il gettone Fumo sul lato Fuoco.
- **Muro** – Piazzare un cubetto Danno sul Muro. Ricordarsi che un Muro su cui sono stati posti due cubetti Danno è considerato Distrutto e non ferma l'Onda d'Urto.
- **Porta Chiusa** – Rimuovere il gettone della Porta dal tabellone; è stata distrutta. Un passaggio attraverso una porta senza il gettone Porta è trattato come un Muro Distrutto. *Non piazzare alcun cubetto Danno sulle porte distrutte.*

Una Onda d'Urto attraversa i muri Distrutti e le porte aperte. Se l'Onda d'Urto attraversa una porta aperta, rimuovere il gettone della Porta dal tabellone; la porta è stata distrutta. *Non piazzare alcun cubetto Danno sulle porte distrutte.*

- 1 Il lancio dei dadi per l'Avanzamento del Fuoco da come risultati **2-3**. Dato che lo spazio risultante ha già un gettone Fuoco, avviene una Esplosione. L'esplosione si diffonde nelle quattro le direzioni e viene risolta come segue:
- 2 **Basso** – Piazzare un gettone Fuoco sullo spazio libero adiacente. Il gettone PDI su questo spazio è perduto (vedi Propagazione nella pagina successiva).
- 3 **Alto** – Sul lato superiore dello spazio dove è avvenuta l'esplosione c'è un muro. Piazzare un cubetto danno sopra il muro.
- 4 **Sinistra** – Sul lato a sinistra dello spazio dove è avvenuta l'esplosione c'è una porta chiusa. Rimuovere il gettone porta dal gioco; trattare la porta divelta come un muro distrutto.
- 5 **Destra** – Lo spazio adiacente contiene già un gettone Fuoco; quindi viene creata una Onda d'urto. L'onda d'urto attraversa due spazi dove sono presenti i gettoni Fuoco, prima di incontrare uno spazio libero. Piazzare un gettone Fuoco sullo spazio libero. Il pompiere su questo spazio viene abbattuto (vedi pagina successiva)!

Esempio di Esplosione



Effetti Secondari

Dopo che il Fuoco è avanzato e le Esplosioni sono state risolte, si deve verificare se si è verificato qualche danno. Questo potrebbe riguardare stanze piene di fumo che si trasforma in fuoco, pompieri abbattuti o vittime perdute.

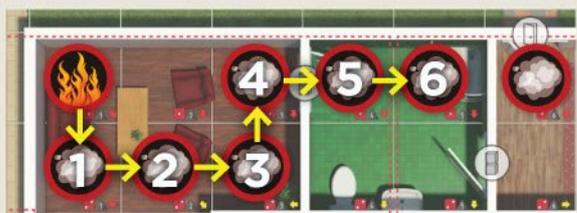
Propagazione (Flashover) – Voltare qualunque gettone Fumo che si trovi adiacente ad un gettone Fuoco sul lato Fuoco. Ripetere questo passo tante volte quante possibili – non ci devono essere gettoni Fumo adiacenti a gettoni Fuoco al termine del turno. Ricorda: Fumo adiacente a Fuoco = Fuoco.

Qualunque pompiere su uno spazio con un gettone Fuoco è abbattuto; continua a leggere per vedere cosa succede.

Qualunque vittima o PDI su uno spazio con un gettone Fuoco è perduto. Piazzare i gettoni PDI o Vittima sullo spazio Perdite nell'angolo del tabellone.

Se un gettone PDI non è stato identificato, rivelare (voltandolo) il gettone PDI e poi piazzarlo nello spazio Perdite. Rimuovere ogni gettone Fuoco che è stato posto all'esterno dell'edificio

Esempio di Propagazione



Il Fuoco in **1** tramuta in Fuoco il gettone Fumo adiacente scatenando una Propagazione multipla che diffonde il fuoco attraverso la stanza e la porta aperta. Voltare i 6 gettoni Fumo sul lato Fuoco.

Il settimo gettone Fumo è isolato dalla Propagazione dal muro e non viene voltato sul lato Fuoco.

Abbattuti

Un Pompiere viene abbattuto quando il fuoco avanza fino allo spazio dove si trova; questo a causa di una Esplosione o di Fumo che si trasforma in Fuoco. Un Pompiere che è stato abbattuto deve andare sull'Ambulanza per essere curato.

Quando avviene un abbattimento, prendi il Pompiere dallo spazio dove si trova e posizionalo sullo spazio più vicino riservato all'Ambulanza all'esterno dell'edificio. Se due spazi riservati all'Ambulanza sono equidistanti, puoi scegliere quello che preferisci.

Lasciare il gettone Fuoco nello spazio.

Se il Pompiere abbattuto stava trasportando una Vittima, la Vittima è persa. Piazzare il gettone della Vittima sullo spazio Perdite nell'angolo del tabellone.

3 Rimpiazzare i gettoni PDI

Prima che il tuo turno termini devi rimpiazzare ogni gettone PDI rimosso dal tabellone, cioè Vittime che sono andate perdute o sono state salvate e/o i Falsi Allarmi che sono stati identificati.

Ci devono essere sempre 3 gettoni PDI sul tabellone (all'interno o all'esterno dell'edificio) alla fine di ogni turno. Sommare il numero dei gettoni PDI non identificati e delle Vittime presenti sul tabellone. Se sono meno di tre, rimpiazzare i gettoni PDI mancanti sul tabellone lanciando i dadi e piazzando un gettone PDI a caso coperto **?** sullo spazio relativo alle coordinate ottenute con il lancio dei dadi. Se sullo spazio risultante c'è già un gettone Fuoco o Fumo, rimuovere il gettone di Fuoco o Fumo e piazzarci il gettone PDI. Se sullo spazio risultante c'è già un Pompiere, rivelare immediatamente il gettone PDI e rimuoverlo come se fosse un Falso Allarme. Se sullo spazio risultate c'è già un gettone PDI, rilanciare i dadi.

Fine del Turno

Dopo che tutti i gettoni PDI sono stati rimpiazzati il tuo turno termina. Il giocatore alla tua sinistra inizia il suo turno. Continuare di turno in turno fino al termine del gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'edificio collassa. I giocatori vincono il gioco (portando in salvo 7 Vittime). I giocatori sono stati sconfitti se perdono 4 o più Vittime.

Collasso dell'Edificio – Il gioco termina immediatamente non appena l'edificio collassa, cioè quando tutti e 24 i cubetti Danno sono stati posti sul tabellone. Piazzare qualunque Vittima o gettone PDI rimasto (all'interno o all'esterno dell'edificio) sullo spazio Perdite nell'angolo del tabellone di gioco.

Vittoria – I giocatori vincono quando 7 Vittime saranno state portate in salvo. Se lo preferite, potete continuare a giocare per vedere se riuscite a portare in salvo tutte e 10 le vittime riuscendo a completare quindi una partita perfetta!

Sconfitta – I giocatori sono sconfitti quando 4 o più Vittime sono state perdute.

Sei pronto a giocare!

Questa è la fine delle regole nella versione base.

GIOCO NELLA VERSIONE AVANZATA

La versione avanzata introduce diverse nuove caratteristiche al gioco. Una preparazione casuale, diversi livelli di difficoltà, veicoli, azioni sui veicoli, pompieri specializzati, materiali pericolosi e punti caldi sono tutti introdotti nella versione avanzata del gioco. Inoltre, le regole per gli effetti secondari e il rimpiazzo dei PDI sono leggermente differenti. Si presume che le regole inerenti la versione base siano state tutte acquisite. Alcune regole nella versione avanzata presentano leggere differenze rispetto alla versione base, ma se per una regola non è specificatamente indicato che è differente rispetto alla versione base, si considera valida la regola della versione base. **Le regole che sono state modificate sono state evidenziate per maggior chiarezza.**

PREPARAZIONE DEL GIOCO NELLA VERSIONE AVANZATA

1. Piazza il tabellone al centro del tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.
2. Piazza un gettone Porta con il lato chiuso a faccia in su, su ogni passaggio attraverso le porte. 
3. Scegliere il livello di difficoltà: *(Il livello Recluta è simile come difficoltà alla versione base del gioco, mentre il livello Veterani è difficile ed il livello Eroico è molto difficile)*
 - **Recluta** – 3 Esplosioni Iniziali, 3 Sostanze Pericolose
 - **Veterano** – 3 Esplosioni Iniziali, 4 Sostanze Pericolose
 - **Eroico** – 4 Esplosioni Iniziali, 5 Sostanze PericoloseRimuovere dal gioco i gettoni di Sostanze Pericolose non utilizzate.
4. Prima esplosione: lanciare il dado nero per determinare lo spazio interessato come segue: 1=3, 2=4, 3=5, 4=6, 5=6, 6=5, 7=4, 8=3. Piazzare un gettone Fuoco e Punto Caldo quindi risolvere un'esplosione nello spazio.
5. Seconda Esplosione: lanciare entrambi i dadi per determinare lo spazio bersaglio. Se lo spazio risultante contiene già un gettone Fuoco, rilanciare i dadi. Piazzare un gettone Fuoco e un gettone Punto Caldo e risolvere un'esplosione nello spazio bersaglio. 
6. Terza Esplosione: Voltare (mostrando la faccia opposta) il dado nero lanciato precedentemente e lanciare il dado rosso per determinare lo spazio dell'esplosione. Se lo spazio risultante contiene già un gettone Fuoco, rilanciare il dado rosso. Piazza un gettone Fuoco e un gettone Punto Caldo e risolvi una esplosione in tale spazio.
7. Se giochi con il livello Eroico, lancia entrambi i dadi per determinare lo spazio per la quarta esplosione. Se lo spazio risultante contiene già un gettone Fuoco, rilancia i dadi. Piazza un gettone Fuoco e un gettone Punto Caldo e risolvi una esplosione in tale spazio.
8. Lancia i dadi per piazzare i gettoni delle Sostanze Pericolose. Se lo spazio risultante contiene già un gettone Fuoco, rilancia i dadi. Piazza un gettone Sostanza Pericolosa in tale spazio. 
9. Rimuovi 2 gettoni Vittima, 1 gettone Falso Allarme e rimettili nella scatola; non saranno utilizzati in questa partita. Voltare i rimanenti 10 gettoni Vittima e 5 Falso Allarme in modo che sia visibile il lato  e mescolarli. Lanciare i dadi tre volte e piazzare un gettone PDI con il lato  visibile, sul tabellone nello spazio indicato dal lancio dei dadi. Se lo spazio risultante contiene già un gettone Fuoco, rilancia i dadi.
10. Ogni giocatore prende una carta Specialista, il Pompiere e la carta del giocatore del colore preferito. Un giocatore può giocare con più di un Pompiere se tutti i giocatori acconsentono. Piazza i rimanenti Pompieri, Specialisti e carte giocatore nella scatola.
11. Lanciare i dadi per piazzare i gettoni Punto Caldo addizionali. Se lo spazio risultante contiene già un gettone Punto Caldo, rilancia i dadi. Piazza un gettone Punto Caldo in tale spazio.
 - 3 gettoni Punto Caldo addizionali se giochi con il livello di difficoltà Veterano o Eroico.
 - 2 gettoni Punto Caldo addizionali se giochi con 3 Pompieri.
 - 3 gettoni Punto Caldo addizionali se giochi con 4 (o più) Pompieri.Piazza 6 (12 nel livello di difficoltà Eroico) dei rimanenti gettoni Punto Caldo sul tabellone (sopra i piccoli cerchi gialli) che saranno usati in seguito, e rimetti il resto nella scatola.
12. Piazzare i rimanenti cubetti Danno, gettoni PDI, Soccorso, Azione e Minaccia vicino al tabellone dove ognuno possa raggiungerli facilmente. 
13. Ogni giocatore piazza il proprio Pompiere su uno qualunque degli spazi del tabellone all'esterno dell'edificio. 
14. Decidere di comune accordo dove piazzare l'Ambulanza e l'Autopompa. 
15. I giocatori decidono chi inizia per primo. Se non c'è accordo fra i giocatori inizia il più giovane.

VEICOLI

Il gioco nella versione avanzata introduce due veicoli, l'Autopompa e l'Ambulanza. Ogni veicolo è rappresentato da una tessera che viene posta su uno dei 4 spazi parcheggio riservati ai veicoli presenti all'esterno dell'edificio. I veicoli possono essere guidati dai Pompieri, ma solo su i loro rispettivi spazi di parcheggio. I veicoli danno ai Pompieri azioni aggiuntive che essi possono effettuare quando sono sugli spazi riservati ai veicoli. **Nota:** Ogni veicolo occupa due spazi.

Salvare le vittime nella versione base non è molto complicato, basta portarle fuori dall'edificio.

Nella versione avanzata le vittime devono essere trasportate sull'Ambulanza per essere salvate con successo.

Effettuare le Azioni - Azioni sui Veicoli

Guidare – Usare l'Autopompa o l'Ambulanza per spostarla attorno all'edificio rapidamente.

- **Guidare un Veicolo: 2 PA**

I Pompieri possono guidare l'Autopompa solo quando si trovano nello stesso spazio con l'Autopompa. Usando la loro radio, i Pompieri possono far muovere l'Ambulanza senza dover essere presenti sullo stesso spazio con essa. I Pompieri che guidano l'Autopompa devono spostarsi assieme all'Autopompa. È opzionale per un Pompiere spostarsi assieme all'Ambulanza.

I Veicoli possono essere guidati in qualunque direzione, in senso orario o antiorario attorno all'edificio. I Veicoli devono iniziare il movimento e terminarlo sempre sui rispettivi spazi di parcheggio. Guidare un Veicolo verso uno spazio parcheggio posto sul lato opposto dell'edificio costa due azioni Guidare (4 PA).

I Pompieri che sono su uno spazio parcheggio di un Veicolo mentre questo è guidato possono salire a bordo al costo di zero PA. Salire a bordo è opzionale, e non c'è limite al numero di Pompieri che possono trovarsi contemporaneamente a bordo di un Veicolo. Dopo essere saliti a bordo, i Pompieri possono scegliere di scendere dal Veicolo in qualunque spazio di parcheggio del Veicolo.

Se l'Ambulanza è guidata su uno spazio di parcheggio dove è presente una Vittima, questa viene recuperata al costo di 0 PA.

Usare l'idrante dell'Autopompa – Usare il potente Idrante dell'Autopompa per estinguere il fuoco rapidamente.

- **Usare l'idrante dell'Autopompa: 4 PA**

L'idrante dell'Autopompa può estinguere grandi concentrazioni di fuoco con un singolo getto. L'idrante dell'Autopompa viene puntato su uno dei quadranti del tabellone. I quadranti sono delimitati sul tabellone da una linea rossa tratteggiata.

I Pompieri possono usare l'idrante dell'Autopompa solo quando sono sullo stesso spazio con l'Autopompa.

L'idrante dell'Autopompa può essere puntato solo sul quadrante confinante con lo spazio di parcheggio dove si trova l'Autopompa.

L'idrante dell'Autopompa può essere utilizzato solo sul quadrante se non ci sono Pompieri presenti all'interno.

Lanciare i dadi per determinare lo spazio bersaglio dell'idrante dell'Autopompa. I risultati dati dai dadi potrebbero essere all'esterno del quadrante preso di mira. In questo caso, per determinare lo spazio bersaglio dell'idrante dell'Autopompa, voltare (mostrando il lato opposto del dado) ogni dado il cui risultato indichi una riga o colonna al di fuori del quadrante scelto.

L'idrante dell'Autopompa estingue tutti i gettoni Fumo e Fuoco presenti nello spazio bersaglio, e il getto d'acqua arriva fino ad ogni spazio adiacente estinguendo completamente ogni gettone Fuoco o Fumo presente. Il getto d'acqua può estendersi oltre i confini del quadrante e non hanno effetto su Pompieri, gettoni PDI, Vittime e Sostanze Pericolose.

Esempio di uso dell'idrante dell'Autopompa

Il Pompiere sul lato destro del tabellone sceglie di usare l'idrante dell'Autopompa sul quadrante adiacente. Egli lancia i dadi, ottenendo come risultati  e , che non indica uno spazio nel quadrante scelto, quindi deve voltare il  sul . Lo spazio colpito risultate è .

- 1 Estingue il Fuoco nello spazio  e . Rimuove i due gettoni Fuoco.
- 2 Il getto d'acqua non ha effetto sul gettone PDI sullo spazio .
- 3 Nessun Effetto. I muri impediscono al getto d'acqua di arrivare sugli spazi  e .



SPECIALISTI

Il gioco nella versione avanzata introduce i Pompieri con delle Abilità Speciali. All'inizio del gioco, ogni giocatore prende una carta Specialista. Ogni Specialista ha una Abilità unica che rende il tuo Pompiere particolarmente utile in determinate situazioni – ed esalta particolarmente il lavoro di squadra. I giocatori possono scegliere il proprio Specialista, o prenderne uno a caso.

Di seguito sono riportate tutte le abilità speciali e le Azioni specifiche di ogni Specialista presente nel gioco.

Paramedico

4 PA per turno.

Curare: Curare una Vittima: 1 PA.

Piazzare un gettone Soccorso sotto la Vittima curata per evidenziare il relativo cambiamento di stato.

Una vittima curata può essere mossa da un pompiere qualunque senza doverla trasportare. Muovere con una vittima curata non comporta PA di penalità. Un pompiere può solo condurre una vittima curata alla volta. Può trasportare una vittima e condurre una vittima curata contemporaneamente al normale costo di movimento che si paga trasportando una vittima (2 PA). Una vittima curata non può essere comunque mossa sopra uno spazio con un gettone Fuoco presente.

Il Paramedico paga il doppio dei PA per estinguere i gettoni di Fuoco e/o Fumo.



Pompiere CAFS

3 PA più 3 PA per Estinguere il Fuoco per turno.
1 PA per estinguere il Fuoco non possono essere salvati di turno in turno.



Tecnico Sostanze Pericolose

4 PA per turno.

Bonifica: Rimuove un gettone di Sostanze Pericolose dallo spazio dove si trova il Pompiere e lo posiziona nello spazio Recupero: 2 PA



Pompiere Esperto

5 PA per turno.

Non ha nessuna Abilità o Azione speciale.



Capitano

4 PA più 2 PA per Comandare per turno.

Il Capitano può usare i propri PA per comandare ad ogni altro Pompiere di Muovere e/o Aprire/Chiudere le Porte durante il turno del Capitano. I Pompieri comandati possono trasportare Vittime, Sostanze Pericolose, o Muovere con le Vittime curate. Il Capitano spende PA in numero pari a quanto spenderebbe il pompiere comandato se avesse fatto autonomamente la stessa Azione.

I PA Comando non possono essere salvati di turno in turno.

Non più di 1 PA Comando può essere speso sul pompiere CAFS per ogni turno.



Specialista nei Recupero

4 PA più 3 PA per Muovere per turno.

Abbatere: 1 PA

Lo specialista dei recuperi paga il doppio dei PA per estinguere un gettone Fuoco o Fumo.

1 PA per Muovere non possono essere salvati di turno in turno.



Tecnico Strumentazione

4 PA per turno.

Identificazione: Voltare un gettone PDI posto ovunque sul tabellone di gioco: 1 PA.



Autista / Operatore Idrante

4 PA per turno.

Usare l'idrante dell'Autopompa: 2 PA

Quando usa l'Idrante dell'Autopompa, può rilanciare uno o entrambi i dadi. Dopo aver rilanciato un dado, può scegliere di rilanciare anche l'altro, ma è limitato ad un singolo rilancio per ogni dado. Che piaccia o no il risultato ottenuto con il secondo lancio deve essere accettato.



1 Cambio di Squadra

Cambio di Squadra – Cambiare lo Specialista mentre si è nel cuore dell'azione.

- Cambio di Squadra: 2 PA

Il giocatore può scambiare la propria carta Specialista con una carta Specialista non ancora in gioco. Il Pompiere del giocatore ha per l'intero turno i PA (meno i 2 richiesti per fare il cambio di squadra) e le Abilità Speciali del nuovo Specialista scelto. I Pompieri devono iniziare il proprio turno nello stesso spazio dell'Autopompa per completare l'Azione Cambio di Squadra. Il Cambio di Squadra deve essere completato come prima Azione del giocatore durante il suo turno.

2 Avanzamento del Fuoco

Sostanze Pericolose

Nel gioco nella versione avanzata vengono introdotte le Sostanze Pericolose, cioè dei materiali infiammabili impropriamente conservati che causano facilmente delle esplosioni!

Dopo aver controllato e risolto le Propagazioni, ogni Sostanza Pericolosa presente sullo spazio assieme ad un gettone Fuoco causa una Esplosione in tale spazio. Esplosioni multiple possono essere attivate da (differenti) Sostanze Pericolose durante la stessa fase, se ciò avviene i giocatori possono scegliere quale Esplosione risolvere prima. Rimuovi il gettone delle Sostanze Pericolose e aggiungi un gettone Punto Caldo sullo spazio dove è esplosa la Sostanza Pericolosa.

Le Sostanze Pericolose possono essere trasportate allo stesso costo e con le stesse restrizioni delle Vittime (2 PA per trasportarle, è trasportabile solo un gettone alla volta, non è possibile farli entrare su uno spazio con un gettone Fuoco). Le Sostanze Pericolose possono essere rese inoffensive trasportandole all'esterno dell'edificio. Le Sostanze Pericolose rese inoffensive vengono rimosse dal gioco e poste nello spazio Recuperi nell'angolo del tabellone di gioco.

Punti Caldi & Combustioni

Nella realtà il fuoco è più difficile da combattere man mano che brucia – l'edificio si riscalda e i materiali combustibili sono sempre più vicini alle fiamme che si estendono. Il gioco nella versione avanzata introduce i Punti Caldi e le Combustioni per simulare questa progressione.

Quando uno spazio oggetto dell'Avanzamento del Fuoco contiene un gettone Punto Caldo si produce una Combustione. Le Combustioni sono Avanzamenti del Fuoco addizionali, che provocano la diffusione delle fiamme attraverso l'edificio molto rapidamente. Non ci sono limiti al numero di Combustioni che possono avvenire in un singolo turno. Effettua lanci di dadi addizionali ogni volta che lo spazio oggetto dell'Avanzamento del Fuoco contiene un gettone Punto Caldo.

Le Combustioni inoltre incrementano il numero di Punti Caldi, rendendo più facile lo scaturire di altre Combustioni durante il gioco. Dopo aver risolto le Combustioni, aggiungi un gettone Punto Caldo sullo spazio dove è avvenuto l'ultimo avanzamento del fuoco identificato dai risultati ottenuti con il lancio dei dadi.

I gettoni Punto Caldo non hanno alcun effetto sui gettoni Fumo o Fuoco .

I gettoni Punto Caldo non vengono rimossi dal tabellone una volta piazzati, e non possono essere estinti.

Abbattuto

Quando un pompiere viene abbattuto, il pompiere viene posto su uno dei due spazi dove l'Ambulanza è correntemente parcheggiata.

Ordine di risoluzione

Nella versione avanzata del gioco la fase di avanzamento del fuoco ha un differente numero di passi da seguire. L'ordine con cui questi passi devono essere completati è il seguente:

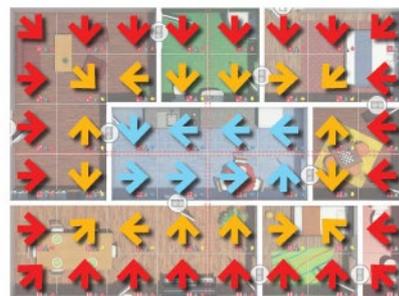
1. Lanciare i dadi e risolvere l'Avanzamento del Fuoco.
2. Risolvere ogni Esplosione se necessario.
3. Risolvere ogni Propagazione se necessario.
4. Risolvere le Esplosioni delle Sostanze Pericolose se necessario.
 - Aggiungere un gettone Punto Caldo sullo spazio dove è esplosa la Sostanza Pericolosa.
5. Risolvere le Combustioni se necessario. (Ripetere questo processo dal punto 1).
 - Aggiungere un gettone Punto Caldo sullo spazio oggetto dell'Avanzamento del Fuoco se c'è stata una Combustione.
6. Risolvere gli Abbattimenti, i PDI o Vittime perdute.

3 Rimpiazzare i gettoni PDI

Nella versione avanzata del gioco un gettone PDI può essere posto solo in uno spazio dove non ci sono gettoni minaccia (Fuoco o Fumo), Pompieri o altri gettoni PDI.

Se lo spazio dove piazzare il gettone PDI non è valido, allora usare il diagramma a fianco per riposizionare il gettone PDI. Iniziando dallo spazio dove doveva essere posto seguire il percorso creato dalle frecce come indicato finché non viene incontrato uno spazio valido. Le frecce sono anche stampate sul tabellone per agevolare tale operazione.

Se non ci sono spazi validi sul percorso, rilancia i dadi. Adesso sei pronto a giocare!



DOMANDE FREQUENTI

C'è un modo semplice per ricordarsi di cosa accade in una Esplosione con Onda d'Urto ?

Sì, una Esplosione causa sempre uno (e solo uno) di questi tre effetti in ogni direzione:

1. Aggiunge un gettone Fuoco
2. Aggiunge un cubetto Danno
3. Rimuove un gettone Porta Chiusa

Voglio giocare la versione Base ancora una volta, devo quindi usare la medesima preparazione ?

Così è, oppure puoi randomizzare la preparazione. Il metodo più semplice per randomizzare la preparazione e lanciare i dadi e risolvere tre Esplosioni (senza piazzare alcun cubetto Danno) e poi lanciare i dadi per definire i punti dei PDI iniziali. Alternativamente puoi seguire i punti da 4 a 6 e 9 della preparazione per il gioco in versione Avanzata. (pag. 7)

Posso giocare la versione Base usando la mappa sul retro del Tabellone ?

Sì. Puoi usare la stessa preparazione come indicato alle pagine 2 e 3 del regolamento, oppure usare la preparazione randomizzata come descritto sopra.

Ci sono molte nuove regole nella versione avanzata. Possono giocare solo con alcune di esse ?

Sì, puoi giocare con solo alcune delle regole della versione Avanzata, tralasciando le altre. Un modo per introdurre gradualmente le regole della versione Avanzata è iniziare con gli *Specialisti* e le *Sostanze Pericolose*. Quando sarai pronto aggiungi i *Veicoli* (azioni sui Veicoli, nuove regole circa l'Abbattimento, e cambiamenti sui Salvataggi) ed infine includi i *Punti Caldi*.

Cosa succede se termino i gettoni Fumo/Fuoco ?

Questo è male, il fuoco è fuori controllo e probabilmente presto causerai il crollo dell'edificio. Se termini i gettoni Fumo/Fuoco, ovviamente non ne aggiungerai, ma continuerai ad aggiungere cubetti Danno se avviene una Esplosione.

Non ho capito i Punti Caldi, cosa sono ?

I Punti Caldi causano semplicemente dei tiri di dado multipli nella *Fase di Avanzamento del Fuoco* - aggiungendo così ulteriori gettoni Fuoco & Fumo sul tabellone. Se il lancio dei dadi indica uno spazio che contiene un gettone Punto Caldo - prima aggiungi un gettone Fumo/Fuoco/Esplosione sullo spazio, poi lancia i dadi ancora e aggiungi ulteriori gettoni Fumo/Fuoco/Esplosione come indicato. Continua a lanciare i dadi finché non ottieni la designazione di uno spazio senza un gettone Punto Caldo, poi aggiungi un gettone Fumo/Fuoco/Esplosione sullo spazio e un gettone Punto Caldo.

CAMBIARE LE REGOLE

Una cosa importante su Flash Point: Fire Rescue è la flessibilità del regolamento. Questo è il tuo gioco e devi sentirti libero di cambiare qualsiasi regole, o di crearne di nuove. È un bel modo di sfoggiare la propria creatività. Se crei qualche variante che sia realmente divertente, o interessante, ci piacerebbe conoscerla, e magari lavorarci sopra assieme a te per includerla nelle prossime espansioni del gioco.

Elenchiamo qui un paio di modifiche che potresti provare e che potrebbero stimolare la tua creatività:

Squadra di volontari - La squadra di pompieri volontari dovrà operare solo con le risorse limitate che ha a disposizione.

- Preparazione: Ogni giocatore sceglie una carta Specialista a caso.
- L'azione Cambio di Squadra non può essere utilizzata.

Sostanze Pericolose non segnalate - Non si sa cosa si nasconde dietro i segnalini ?

- Preparazione: Iniziare il gioco senza gettoni Sostanza Pericolosa posti sul tabellone.
- Falsi Allarmi: Quando un falso allarme viene rivelato, piazzare sullo spazio un gettone Sostanza Pericolosa. Se il falso allarme viene rivelato durante la fase Avanzamento del Fuoco, risolvere una Esplosione in tale spazio.

Idrante dell'autopompa inutilizzabile - Ci sono problemi con l'idrante dell'autopompa.

- l'idrante dell'Autopompa in questa partita non è utilizzabile.

CREDITI

Creatore del Gioco: Kevin Lanzing

Grafica: Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

Playtester: Matthew Evans, Chris Brown, Chen Ying Zhang, Camilla Brown, Linda Pirkel, Alan Gilmore, Ty, Jay, Rob, Peyton & Thomas, The Opinionated Gamers, Patrick Brennan, Wei-Hwa Huang, Geof Gambill e ovviamente Joe Norris.

Ringraziamenti: La prima stesura di questo gioco fu pubblicata nel 2010 al "The Game Crafter". Non avrebbe potuto avere successo senza il supporto di molti stranieri, alcuni dei quali non ho mai conosciuto di persona. Un grazie a Dan Brooke per la sua video review, Thomas Arnold per le implementazioni in Java, Ward Batty dell'Atlanta Game Fest, The Tower Game Center per esistere, e la BoardGameGeek community. Un ringraziamento speciale agli artisti per i loro fantastici disegni, ai nostri supporter di kickstarter per il loro entusiasmo e al supporto di Hilko Drude, Bryan Graham, Sergio Gutiérrez e Matthew Ackerson.

Quick Start

1. Preparazione del Tabellone

Vai a pagina 3 e segui le istruzioni per preparare il Tabellone come nell'illustrazione. Scegli un giocatore per iniziare a combattere il fuoco e salvare le persone.

2. Effettuare le Azioni - Inizio del tuo Turno

Hai 4 Punti Azione da spendere. Queste sono le azioni che puoi fare:

- Muovi di 1 spazio (1 Punto Azione). Non puoi muovere in diagonale, attraverso i muri o le porte chiuse. Se muovi sopra un gettone blu PDI, voltalo. Se non rappresenta una vittima togliilo dal tabellone.
- Apri o Chiudi una Porta (1 Punto Azione).
- Trasporta una persona (Vittima) di 1 spazio (2 Punti Azione) - Trasportala fuori dall'edificio per salvarla!
- Togli un gettone Fuoco dal tabellone che sia sullo spazio dove ti trovi o in uno adiacente (2 Punti Azione).
- Volta un gettone Fuoco (sullo spazio dove ti trovi o su uno adiacente) sul lato Fumo (1 Punto Azione).
- Togli un gettone Fumo dal tabellone che sia sullo spazio dove ti trovi o in uno adiacente (1 Punto Azione).
- Abbatti un Muro - Metti un cubetto nero (cubetto Danno) sul muro (2 Punti Azione)

Non sei obbligato a spendere tutti i tuoi Punti Azione durante il turno. Prendi un gettone verde per ogni Punto Azione non speso durante il turno. Questi gettoni verdi possono essere convertiti in Punti Azione nel turno successivo.

3. Avanzamento del Fuoco

Lancia i dadi ed individua lo spazio sul tabellone indicato dal risultato ottenuto con i dadi.

- Se tale spazio non contiene un gettone Fumo o Fuoco - metti un gettone Fumo su tale spazio.
- Se tale spazio contiene un gettone Fumo - voltalo sul lato Fuoco.
- Se tale spazio contiene già un gettone Fuoco - vai a pagina 5 e leggi le istruzioni per le Esplosioni. Un Esplosione causano sempre uno (e solo uno) di questi tre effetti in ogni direzione:
 1. Aggiunge un gettone Fuoco
 2. Aggiunge un cubetto Danno
 3. Rimuove un gettone Porta Chiusa

Controlla se qualche gettone Fumo è su uno spazio adiacente ad un gettone Fuoco - se è così voltalo sul lato Fuoco. Se un gettone Fuoco raggiunge lo spazio occupato da una vittima, questa è perduta - togli il gettone blu PDI dal Tabellone.

4. Assicurati che ci siano 3 gettoni blu PDI sul Tabellone

Se ci sono meno di tre gettoni blu PDI - lancia i dadi per determinare lo spazio su cui aggiungere un gettone blu PDI con il lato ? a faccia in su.

5. È il Turno del giocatore successivo

Continua di turno in turno finché non saranno state salvate 7 Vittime (portate fuori dall'edificio), o non saranno state perse 4 Vittime, o finché non collassa l'edificio (non appena sono stati posti tutti i cubetti neri sul tabellone).

PER VINCERE - SALVA 7 VITTIME

LOG STAZIONE DEI POMPIERI

#	GIOCATORI	LIVELLO	EDIFICIO	RECUPERI	PERDITE
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

FLASH POINT: FIRE RESCUE

URBAN STRUCTURES

Urban Structures è una espansione per Flash Point: Fire Rescue. Inclusi nel pacchetto ci sono due nuovi tabelloni che rappresentano edifici cittadini, un nuovo pompiere specialista e questo regolamento che include i dettagli per questi nuovi materiali, nonché un certo numero di differenti regole opzionali per il gioco.

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

Queste regole integrano le regole del gioco base.

In caso di conflitti, le regole in questa espansione hanno la precedenza sulle regole del gioco base.

SPECIALISTA - INGEGNERE STRUTTURALE

Ingegnere Strutturale

4 PA per turno

Ripulire: 1 PA

Rimetti un gettone Punto Caldo presente nello spazio dell'Ingegnere Strutturale sul piccolo cerchio giallo a lato del tabellone. I Punti Caldi riposizionati in questo modo possono ritornare in gioco.

Riparare: 2 PA

Rimetti nella riserva un cubetto Danno presente su una sezione di Muro Danneggiato (ma non Distrutto) nello spazio dell'Ingegnere Strutturale. I cubetti di Danno rimossi in questo modo possono tornare in gioco.

Per poter effettuare l'azione Ripulire e/o Riparare, lo spazio dell'Ingegnere Strutturale e ogni spazio adiacente devono essere liberi da gettoni Fuoco. **L'Ingegnere Strutturale non può Estinguere il Fuoco o il Fumo.**



TABELLONE BROWNSTONE (Pietra Arenaria)

Il tabellone Brownstone raffigura un doppio appartamento urbano. La particolarità di questo edificio è l'accesso limitato alla costruzione e la difficoltà nel coordinare i Pompieri tra i due appartamenti.

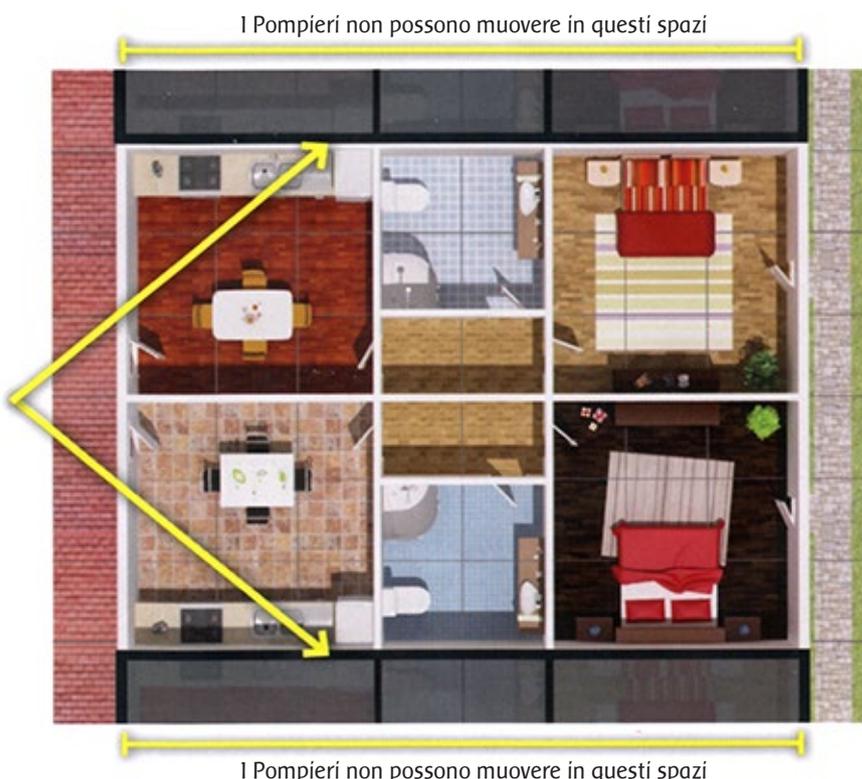
Regole Specifiche del Tabellone:

Questo edificio ha degli appartamenti simili su entrambi i lati.

I Pompieri non possono muoversi nelle aree evidenziate del tabellone.

Le pareti in comune con gli appartamenti confinanti (contrassegnati in questo diagramma con le linee nere) vengono trattate come pareti interne. I cubetti Danno sono posti su queste pareti come al solito, ma i Pompieri non possono muovere attraverso queste pareti, anche se fossero Distrutte.

I veicoli possono spostarsi da un lato del palazzo all'altro al costo di 4 Punti Azione.



TABELLONE HIGH RISE (Piani Alti)

Il Tabellone High Rise raffigura un edificio dedicato ad uso uffici con una serie di caratteristiche molto particolari e sfide da superare. L'accesso da e verso l'edificio avviene tramite l'ascensore di servizio e/o la scala dell'autopompa. Un certo numero di regole specifiche per questo tabellone sono descritte qui di seguito.

L'Ascensore è uno spazio speciale in questo tabellone. Un Ascensore con una Porta Chiusa è nell'Atrio dell'edificio. Un Ascensore con una Porta Aperta si trova al piano in fiamme. Aprire e Chiudere la Porta dell'Ascensore fa muovere l'Ascensore tra i piani.

*Nota: L'uso degli ascensori di servizio è una materia controversa. La maggior parte degli ascensori viene automaticamente disattivata in caso di incendio nell'edificio. Molti ascensori sono dotati di una modalità di servizio antincendio che può essere utilizzata dai Pompieri per azionare manualmente l'ascensore in un edificio in fiamme. Degli Ascensori "antincendio" stanno iniziando a essere installati in tutto il mondo, tra cui l'Hotel Stratosphere di Las Vegas. Questi ascensori utilizzano una tecnologia e materiali di costruzione avanzati che offrono una rapida fuga dagli edifici molto alti. Mentre la tecnologia continua ad evolversi, il consiglio migliore rimane: **Non usare un ascensore durante un incendio.***



PREPARAZIONE (HIGH RISE)

Posizionamento delle Esplosioni Iniziali: Lo spazio bersaglio della prima Esplosione sarà sempre nella seconda colonna (▲), tirare il dado rosso a sei facce per determinare la riga. Lo spazio bersaglio della seconda Esplosione si trova nella settima colonna (▲), tirare il dado rosso a sei facce per determinare la riga. Lo spazio bersaglio della terza Esplosione è nella quinta riga (■), tirare il dado nero a otto facce per determinare la colonna. Nel Livello di difficoltà Eroico, lo spazio bersaglio della quarta Esplosione è nella prima riga (■). Tirare il dado nero a otto facce per determinare la colonna.

Le Sostanze Pericolose, i Punti di Interesse (PDI) e i Punti Caldi non possono essere piazzati in uno degli spazi dell'Ascensore. Se lo spazio bersaglio risultante è uno degli spazi dell'Ascensore, rilancia i dadi.

Ogni giocatore piazza il Pompiere su uno qualsiasi degli spazi lungo il bordo esterno dell'edificio o in uno degli spazi dell'Ascensore.

1 AZIONI SPECIALI (HIGH RISE)

Muovere sulle Scale: 2 PA, 4 PA trasportando una Vittima o una Sostanza Pericolosa

Per utilizzare la Scala dell'Autopompa, il Veicolo deve essere sullo stesso lato del tabellone del Pompiere. I Movimenti usando la Scala dell'Autopompa possono essere fatti solo attraverso un segmento di Muro Distrutto. Un Pompiere che scende lungo la Scala dell'Autopompa (dall'interno dell'edificio verso l'esterno) deve Muovere in uno degli spazi dell'Autopompa. Un Pompiere deve essere in uno degli spazi dell'Autopompa per poter salire lungo la Scala dell'Autopompa (dall'esterno verso l'interno dell'edificio). Un Pompiere che sale lungo la Scala dell'Autopompa può Muovere solo in uno spazio interno all'edificio che sia adiacente ad uno spazio esterno dell'edificio sul lato dove si trova l'Autopompa.

Muovere tra l'Atrio e l'Uscita dell'Edificio: 2 PA

Un Pompiere può muovere dall'Atrio (Ascensore con la Porta Chiusa) ad uno qualsiasi degli spazi di parcheggio dell'Autopompa, o da uno qualsiasi degli spazi di parcheggio dell'Autopompa all'Atrio (Ascensore con la Porta Chiusa). Non è necessario che l'Autopompa si trovi sugli spazi di parcheggio che vengono utilizzati per questa Azione di movimento speciale.

Aprire/Chiudere la Porta dell'Ascensore: 2 PA (Questo include il tempo di transito dell'ascensore per spostarsi tra i piani)

Le Vittime sono salvate immediatamente quando vengono trasportate fuori dall'edificio attraverso la Scala dell'Autopompa o quando vengono trasportate nell'Atrio (nello spazio dell'Ascensore la cui porta è stata Chiusa). Non è necessario trasportare le Vittime dall'Atrio all'Autopompa per considerarle salvate.

2 AVANZAMENTO DEL FUOCO (HIGH RISE)

Un gettone Fumo non può essere messo nello spazio dell'Ascensore come risultato dell'Avanzamento del Fuoco. In questo caso rilanciare i dadi per determinare lo spazio oggetto dell'Avanzamento del Fuoco.

Se un Porta di un Ascensore viene distrutta da una Esplosione, l'Ascensore è Distrutto e non sarà più utilizzabile per il resto del gioco. Piazza due gettoni Fuoco sull'Ascensore per indicare che è stato Distrutto. Questi due gettoni Fuoco non possono essere Estinti. Qualsiasi Pompieri che si trova nell'Atrio quando il corrispondente Ascensore viene distrutto, viene rimesso su uno dei due spazi di parcheggio su cui si trova l'Autopompa (questo non rappresenta un Abbattimento, ma l'effetto è lo stesso).

Un Pompieri che è stato Abbattuto viene rimesso su uno dei due spazi di parcheggio correnti dell'Autopompa.

3 RIMPIAZZARE I GETTONI PDI (HIGH RISE)

Un gettone PDI non può essere posto sugli spazi degli Ascensori. In questo caso rilanciare i dadi per determinare nuovamente lo spazio dove piazzare il gettone PDI.

SCENARI

Gli Scenari offrono delle regole diverse per **Flash Point: Fire Rescue**. Il gioco può essere giocato con uno o più scenari. Molti scenari possono essere giocati su qualsiasi tabellone usando le regole della versione avanzata.

Usate la vostra immaginazione per creare i vostri scenari!

Squadra di volontari - La squadra di pompieri volontari dovrà operare solo con le risorse limitate che ha a disposizione.

- Preparazione: Ogni giocatore sceglie una carta Specialista a caso.
- L'Azione Cambio di Squadra non può essere utilizzata.

Sostanze Pericolose non segnalate - Non si sa cosa si nasconde dietro i segnalini ?

- Preparazione: Iniziare il gioco senza gettoni Sostanza Pericolosa posti sul tabellone.
- Falsi Allarmi: Quando un falso allarme viene rivelato, piazzare sullo spazio un gettone Sostanza Pericolosa. Se il falso allarme viene rivelato durante la fase Avanzamento del Fuoco, risolvere una Esplosione in tale spazio.

Tracce di un Piromane - L'incendio non è stato casuale. È necessario raccogliere le prove per catturare il colpevole.

- Preparazione: Piazzare 6 gettoni Sostanza Pericolosa sul tabellone.
- Prove: Per vincere il gioco, i giocatori devono salvare 7 (o più) Vittime e recuperare (portare fuori dall'edificio) 3 Sostanze Pericolose come prova dell'incendio doloso.

Idrante dell'autopompa inutilizzabile - Ci sono problemi con l'idrante dell'autopompa.

- l'Idrante dell'Autopompa in questa partita non è utilizzabile.

Veri Eroi - Pensavate di essere imbattibili? Provate a vincere usando la difficoltà Eroica con le seguenti aggiunte.

- Preparazione: Dopo aver piazzato i gettoni Punto Caldo in accordo con le regole Avanzate, piazzate a caso (lanciando i dadi) altri 3 gettoni Punto Caldo. Piazzate i restanti gettoni Punto Caldo da una parte per un utilizzo futuro.

Un amico in difficoltà - Se sei abbattuto i tuoi compagni pompieri devono portarti in salvo sull'Ambulanza.

- Se il tuo Pompieri viene abbattuto, piazza la miniatura del Pompieri steso su un fianco nello spazio dove è stato abbattuto. Da adesso verrà trattato come una vittima, eccetto che resta nello spazio assieme al gettone Fuoco.
- Il giocatore il cui Pompieri è stato abbattuto riceve comunque il proprio turno, ma effettuerà solo la fase di Avanzamento del Fuoco e la fase Rifornimento dei gettoni PDI. Non potrà effettuare alcuna Azione finché non viene curato dal Medico, oppure viene trasportato nello spazio riservato all'Ambulanza (modalità facile) o sull'Ambulanza stessa (modalità difficile).
- Il Medico può curare il pompieri abbattuto, ma solo su uno spazio dove non è presente un gettone Fuoco.

Il Punto più Caldo - Non è un ulteriore lancio di dadi per l'Avanzamento del Fuoco.

- Quando lo spazio bersaglio dell'Avanzamento del Fuoco contiene un gettone Punto Caldo, piazza un gettone Fuoco anziché Fumo su tale spazio.

Salvare la Struttura - Un edificio abbandonato. Alla tua squadra è stato indicato di usare molta circospezione.

- Preparazione: Nessun gettone PDI o Sostanza Pericolosa. Piazzare 18 (24 nel livello Eroico) gettoni Punto Caldo all'interno dell'edificio (i restanti rimettili nella scatola).
- Risolvi le Combustioni come al solito, ma non aggiungere gettoni Punto Caldo.
- I gettoni Punti Caldo rimossi non rientrano in gioco.
- I giocatori vincono quando tutti i gettoni Punto Caldo sono stati rimossi. I giocatori perdono se l'edificio crolla o se almeno un Pompieri viene abbattuto.

FLASH POINT: FIRE RESCUE

2nd STORY

2nd Story è una espansione per Flash Point: Fire Rescue. Incluso nel pacchetto ci sono due nuovi tabelloni che rappresentano due edifici di due piani, diversi nuovi segnalini e questo regolamento che include i dettagli per questi nuovi materiali, e le regole per utilizzare questi nuovi materiali di gioco.

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

Queste regole integrano le regole del gioco base.

In caso di conflitti, le regole in questa espansione hanno la precedenza sulle regole del gioco base.

TABELLONE

2nd Story comprende due edifici, ognuno dei quali con due piani. Ogni piano è raffigurato su un tabellone, così un edificio completo è composto da due tabelloni. I Tabelloni sono etichettati per aiutare a comporre l'edificio. I piani della Villa sono etichettati A1 e A2 dove A2 è il secondo piano. I piani dell'Hotel sono etichettati B1 e B2 dove B2 è il secondo piano. L'accesso al secondo piano degli edifici è possibile dall'interno attraverso le scale interne o dall'esterno attraverso le scale portatili dei pompieri.

Nota: Vittime, Sostanze Pericolose ecc. non possono essere gettate dal secondo piano!

Scale Interne:

Uno spazio con le scala interna è adiacente al corrispondente spazio con la scala dell'altro tabellone.

Finestre:

Un muro con una finestra è 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.

Pareti Divisorie Sottili:

Un segmento di Parete Divisoria Sottile è distrutto con un solo cubetto danno.



SEGNALINI

Segnalini Scale Portatili:

4 Segmenti Superiori



4 Segmenti Inferiori



12 Segnalini Finestra Aperta



6 Gettoni Porta



Segnalini Punti Azione Speciali



1 Segnalino Esplosione



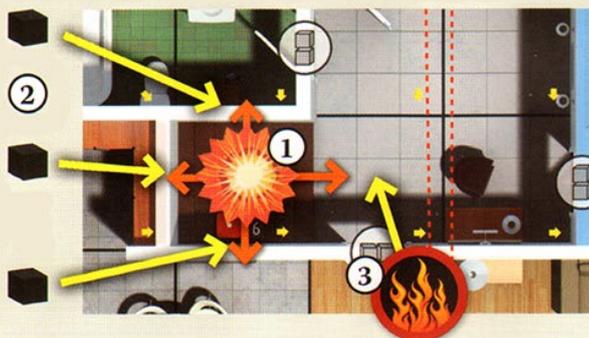
SCALE INTERNE

Le Scale Interne sono un nuovo elemento degli edifici che forniscono l'accesso ai vari piani (tabelloni). Una Scala Interna ha due parti, un Scala che sale e una Scala che scende. Lo spazio con la Scala che sale e quello con la Scala che scende sono considerati adiacenti (questo significa che uno spazio con la Scala è adiacente a 5 spazi, e i Pompieri e il Fuoco si muovono attraverso essi). In tutti gli altri aspetti tali spazi sono trattati come gli altri spazi. Un Pompiere può muovere tra gli spazi contenenti la Scala al normale costo di movimento (quindi senza per questo spendere PA di penalità). Gli spazi con le Scale Interne possono contenere gettoni PDI, Sostanza Pericolosa, Fuoco, Fumo ecc. I Muri attorno agli spazi con la Scala Interna possono essere Danneggiati o Distrutti.

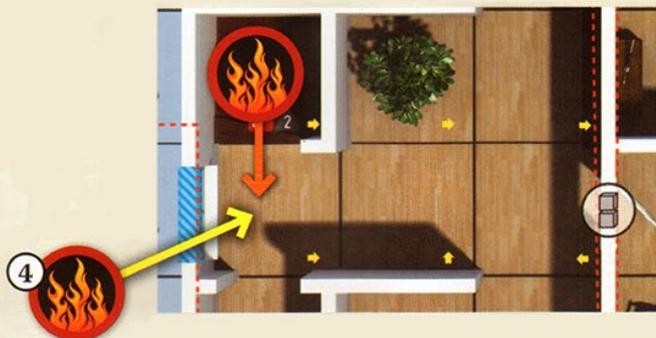
Uno spazio con la Scala Interna ha indicate le coordinate dello spazio con la Scala a cui è collegato e servono anche come promemoria nel momento in cui devono essere valutati gli spazi adiacenti a seguito di Esplosioni, Propagazioni e Onde d'Urto.

Una Esplosione che avviene su uno spazio con la Scala Interna causerà un'Onda d'Urto in tutte e cinque le direzioni. Quando un'Esplosione avviene sullo spazio con la Scala e lo spazio con la Scala collegata contiene già un gettone Fuoco, si crea un'Onda d'Urto che continua nella direzione della Scala (cioè nella direzione che non è ostruita da un muro).

Villa - Piano Terra



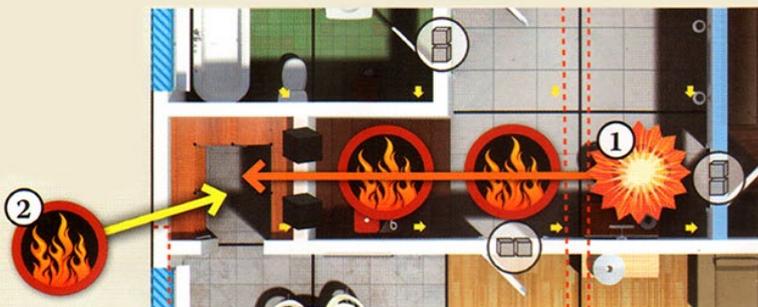
Villa - Secondo Piano



1. Esplosione al piano terra della Villa nello spazio con la Scala Interna. L'Esplosione si propaga in tutte e cinque le direzioni.
2. Un cubetto Danno viene aggiunto su ognuno dei tre segmenti di Muro attorno all'Esplosione (sopra, sotto e sinistra).
3. Un gettone Fumo viene aggiunto nello spazio vuoto a destra dell'Esplosione.
4. L'Esplosione si propaga al piano superiore. Lo spazio con la Scala Interna del piano superiore contiene già un gettone Fuoco così viene generata un'Onda d'Urto. L'Onda d'Urto prosegue nella direzione libera senza Muri e un gettone Fuoco viene aggiunto nello spazio libero. Nota che anche se uno o più dei Muri attorno alla Scala Interna fosse stato Distrutto, l'Onda d'Urto avrebbe proseguito comunque nella medesima direzione.

Un'Onda d'Urto che raggiunge lo spazio con la Scala Interna dove è presente un gettone Fuoco si propaga attraverso tale spazio in una direzione sola. Se il Muro dietro la scala (sullo stesso piano) è Distrutto, l'Onda d'Urto continuerà la sua corsa su tale piano. Se però il Muro non è Distrutto, l'Onda d'Urto continuerà sull'altro piano collegato attraverso la Scala. Se nell'altro spazio con la Scala è già presente un gettone Fuoco, l'Onda d'Urto continua nella direzione della Scala (vedi esempio precedente).

Concettualmente l'Onda d'urto prosegue dove trova meno resistenza - restando sullo stesso piano se possibile o salendo lungo la Scala piuttosto che danneggiare il Muro adiacente.



1. L'Esplosione crea un'Onda d'Urto che raggiunge lo spazio con la Scala Interna che contiene un gettone Fuoco.
2. L'Onda d'Urto percorre il tratto con minor resistenza (attraverso il Muro Distrutto) e un gettone Fuoco viene aggiunto nello spazio libero.

Nota se il Muro dietro le scale non fosse stato distrutto, l'Onda d'Urto si sarebbe propagata invece attraverso le scale nello spazio con la Scala del piano superiore.

SCALA PORTATILE

Sull'Autopompa ci sono quattro Scale Portatili che possono essere usate per accedere ai secondi piani degli edifici. Un Pompiere che si trova nello stesso spazio con l'Autopompa può prendere la Scala Portatile per 0 PA. Le Scale Portatili iniziano il gioco chiuse, devono essere portate nel punto dove devono essere utilizzate e quindi aperte (estese) prima di essere utilizzate. I Pompieri su una Scala Portatile possono effettuare le loro Azioni normalmente (Estinguere il Fuoco, Distruggere Muri). Le Vittime e gli Oggetti (Sostanze Pericolose) non possono essere lasciate dal segmento superiore della Scala Portatile. Le Azioni che riguardano le Scale Portatili sono:

Trasportare una Scala Portatile (Azione Movimento):

Un Pompiere può muovere su uno spazio adiacente mentre trasporta una Scala Portatile al normale costo di movimento (senza pagare PA di penalità). Un Pompiere **NON** può trasportare una Scala Portatile mentre trasporta una Vittima o Sostanza Pericolosa. Un Pompiere invece può trasportare una Scala Portatile mentre accompagna una Vittima curata.

Estendere la Scala Portatile (Azione Movimento): 2 PA

Un Pompiere può estendere una Scala Portatile nello spazio dove si trova. Piazzare il segmento inferiore della Scala Portatile sullo spazio dove si trova il Pompiere e il segmento superiore della Scala Portatile nel corrispondente spazio sul secondo piano dell'edificio. Le Scale Portatili possono essere estese solo all'esterno dell'edificio.

Un Pompiere non può trasportare una scala portatile mentre questa è estesa.

Salire lungo la Scala Portatile (Azione Movimento): 1 PA, 2 PA trasportando una Vittima, o Sostanza Pericolosa o Vittima Curata.

Muovere su segmento superiore della Scala Portatile o dal segmento superiore della Scala Portatile a quello inferiore nello spazio del Pompiere non ha costi di movimento aggiunti (non si devono pagare PA aggiuntive) con una eccezione: una Vittima curata deve essere comunque trasportata al costo di 2 PA.

Esempio: Un Pompiere può salire dal piano terra al secondo piano per 1 PA e poi muovere nell'edificio (attraverso un Muro Distrutto o Finestra Aperta) per 1 PA. Un Pompiere sul secondo piano deve trasportare un Vittima curata sul segmento superiore della Scala Portatile per 2 PA, e trasportare giù dal secondo piano la Vittima curata verso il piano terra con altri 2 PA.

Un Pompiere non può entrare in un segmento superiore di una scala portatile se questo è già occupato da un altro Pompiere.

Chiudere la Scala Portatile (Azione Movimento): 1 PA

Un Pompiere al piano terra può chiudere una Scala Portatile estesa presente nello spazio dove si trova il Pompiere. Piazza sia il segmento superiore che inferiore della Scala Portatile sullo spazio dove si trova il Pompiere.

Se il Fuoco si propaga fino allo spazio dove si trova un segmento di Scala Portatile, la Scala si considera chiusa automaticamente.

FINESTRE

Le Finestre sono nuovi elementi degli edifici che possono fornire l'accesso all'edificio senza danneggiare la struttura. Le Finestre funzionano come le Porte, in quanto possono essere Aperte e Chiuse dai Pompieri per 1 PA. Diversamente da un Muro con una Porta, un Muro con una Finestra viene distrutto quando riceve il primo cubetto Danno a seguito di una Esplosione, anche se la Finestra è Aperta.

Aprire e Chiudere una Finestra (Azione Movimento): 1 PA

Un Pompiere può Aprire o Chiudere una Finestra presente nel proprio spazio. Piazzare un segnalino Finestra Aperta sul segmento di Muro con la Finestra per rappresentare la Finestra Aperta. Rimuovere tale segnalino se la Finestra viene Chiusa.

CAMBIAMENTI ALL'AZIONE VEICOLO

Idrante dell'Autopompa: Il getto dell'idrante dell'Autopompa può essere utilizzato sulla metà dell'edificio di fronte all'Autopompa. Dopo aver lanciato i dadi, se necessario, volta il dado rosso a sei facce sul lato opposto, come di solito. Non voltare la faccia del dado nero. Ricorda nessun Pompiere può trovarsi nell'area dove si intende utilizzare l'idrante dell'Autopompa; nell'espansione questo è valido per entrambi i piani/tabelloni.

Guidare: Quando viene utilizzata l'Azione Guidare, il Veicolo può essere mosso su uno dei rispetti spazi di parcheggio per 2 PA.

CAMBIAMENTI NELLA PREPARAZIONE

Modalità Semplice: Segui le istruzioni di preparazione della versione base con le seguenti eccezioni per rendere casuale il processo di preparazione:

1. Lancia i dadi per determinare tre spazi su cui risolvere una Esplosione senza piazzare alcun cubetto Danno.
2. Lancia i dadi per determinare tre spazi su cui piazzare i tre gettoni PDI iniziali.

Modalità Difficile: Segui le istruzioni di preparazione della versione per esperti con le seguenti eccezioni:

1. Prima Esplosione - Lancia i dadi per determinare lo spazio su cui risolvere una Esplosione (il risultato finale deve prevedere almeno una Esplosione per ogni piano dell'edificio).
2. Piazzamento dei gettoni PDI - Non più di due gettoni PDI possono iniziare il gioco sullo stesso piano dell'edificio. Se necessario rilanciare i dadi.

SEGNALINI DEI PUNTI AZIONE (Opzionale)

I segnalini dei Punti Azione possono essere utilizzati dai giocatori per tenere traccia dei propri normali Punti Azione disponibili in un turno. I segnalini Punti Azione Speciale sono inclusi per tenere traccia dei PA supplementari che gli Specialisti ricevono per effettuare certe Azioni. Volta il relativo segnalino dei Punti Azione una volta utilizzato.