

The Great Fire of London 1666

FOGLIO DI AIUTO ERRATA

AIUTO DI GIOCO

- E' possibile muovere 1 cono fuoco da un distretto che ha almeno 2 cono fuoco. Il cono può attraversare gratuitamente i distretti già incendiati.
- Nel caso un giocatore non abbia mosse valide, scarta una carta e ne pesca una nuova. Piazza 3 nuovi cono fuoco sul tabellone.
- Priorità movimento fuoco nei distretti: 1) nessuna squadra di emergenza (SdE). 2) una o più SdE. 3) distrutto, senza SdE. 4) distrutto, con SdE.
- Costo Azioni: attraversare 1 distretto con SdE o proprietario costa 1 azione. Se le SdE sono \geq al numero di cono fuoco del distretto è possibile domare il fuoco al costo di 1 azione (il proprietario deve essere nello stesso distretto).
- Distretti bruciati: aggiungere 1 cono fuoco per ogni casa bruciata. Il numero dei cono nel distretto deve essere uguale al numero di case bruciate.
- Intensificare il fuoco (carta matrice): inserire 3 nuovi cono fuoco (per distretto: max n° case distretto +2).
- Contenere il fuoco: se le SdE sono \geq al numero di cono fuoco nel distretto, le fiamme non divampano.
- Segnalini proprietario: il primo va posizionato sulla plancia di gioco (non nei distretti verdi). Il secondo è utilizzato nelle partite dove si utilizza la regola opzionale "colore segreto".
- Demolizione: se la pedina proprietario è presente (o almeno una SdE) è possibile demolire un distretto (tramite l'utilizzo del gettone). La demolizione deve seguire i seguenti requisiti: la zona da demolire deve essere adiacente ad un distretto con all'interno cono fuoco; non è possibile demolire distretti con 3 o più case al suo interno (a meno che non siano già state bruciate).
- Fine turno: ogni giocatore deve concludere il turno con 5 carte in mano. Se viene pescata la carta matrice svolgerne gli effetti e pescare una nuova carta. Il gioco termina nel turno successivo allo svolgimento della carta matrice finale (si conclude con 4 carte in mano).

ERRATA

- 1) Preparazione del Mazzo:
Al termine della preparazione, il mazzo non va girato. (la carta Matrice "A" si trova in fondo al mazzo).
- 2) Tassello "Doppia Mossa":
Permette di muovere 1/2 cono fuoco da 2/1 distretti diversi verso 2/1 nuovi distretti. (e non di muovere 1 cono fuoco attraverso 2 distretti).
- 3) Turno dei Giocatori:
I giocatori devono svolgere le 3 fasi del turno e possono svolgere fino a 4 azioni.
- 4) Cono Fuoco:
I cono fuoco sono 65, non 100.

