

# The Great Fire of London 1666

## PREPARAZIONE

- 1) Piazzare i 25 Coni Fiamme (CF) in Pudding Lane.
  - 2) Preparare il mazzo: la carta A scoperta, poi sopra coperte il numero di carte in base alla carta A, poi sopra la carta B scoperta, ecc., fino a D/E/F in base al numero di giocatori.
  - 3) Distribuire ad ogni giocatore 5 carte Movimento Fuoco (ripescare se tutte uguali).
  - 4) Prendere 5 case per colore (30 totali) e piazzarle a caso in ogni distretto del quartiere arancione secondo il numero indicato. Ripetere la stessa procedura per gli altri quartieri.
  - 5) Ogni giocatore prende la carta e la pedina Proprietario di un colore.
  - 6) Piazzare i segnalini "Azione extra" coperti sul tabellone nei distretti bordati di giallo.
  - 7) Distribuire ad ogni giocatore 3 carte obbiettivo (segrete) una per tipo (I, II e III).
  - 8) Determinare il giocatore iniziale.
  - 9) Piazzare a turno le Squadre Emergenza (SE): 3 giocatori, 2 giri di piazzamento; 4/5/6 giocatori, 1 giro.
- Note:** ci sono locazioni predeterminate in 4/5 giocatori; non piazzare nelle aree verdi.
- 10) Piazzare a turno i Proprietari in un distretto a scelta (tranne aree verdi e Pudding Lane).

## RIEPILOGO DEL TURNO

Turno del giocatore: 1. Propagare il fuoco. 2. Effettuare azioni (muovere Proprietario e/o muovere SE, domare le fiamme, demolire un distretto). 3. Pescare una carta MF ed Intensificazione Fuoco.

### 1. Propagare il fuoco (giocare una carta MF dalla propria mano - OBBLIGATORIO)

Scegliere un CF (non contenuto) da un qualsiasi distretto che contenga almeno 2 CF (di cui almeno 1 libero). Muovere il CF di qualsiasi distanza attraverso distretti in fiamme collegati (eccezione: non può passare attraverso un distretto se il numero di SE eccede quello di CF). Il CF deve entrare in un distretto non in fiamme seguendo la freccia colorata indicata nella carta MF, terminando immediatamente il movimento. Il CF può muoversi in diagonale se la freccia lo indica (esempio: la carta direzione Nord può muovere NW o NE). **Indicazioni:**

- 1) un CF non può muovere in/attraverso le aree verdi o un distretto con un segnalino Esplosivo rivelato;
- 2) i distretti non in fiamme devono essere scelti in base alle seguenti priorità: 1. con case e senza SE; 2. con case e con SE; 3. senza case e senza SE; 4. senza case e con SE;
- 3) se una SE libera si trova in un distretto nel quale il CF si muove o termina il movimento, la SE viene messa sopra il CF (il fuoco è adesso contenuto e non può espandersi da qui).

Se il fuoco non è contenuto: 1. tutte le case nel distretto sono bruciate e piazzate sul tracciato dei punti, riempiendolo da sinistra a destra; 2. CF sono aggiunti nel distretto dalla riserva in modo che il loro numero corrisponda a quello delle case che erano presenti; 3. se il distretto contiene un segnalino "Azione extra" coperto, il giocatore lo prende e lo tiene coperto.

Se è giocato un segnalino "Doppio movimento", muovere un secondo CF come descritto precedentemente (senza giocare una seconda carta MF). **Note:** è possibile prendere un segnalino "Doppio movimento" e giocarlo nello stesso turno; il segnalino è ad uso singolo e se ne può usare solo 1 per turno.

Se Pudding Lane termina i CF aggiungere 5 CF dalla riserva. Se vuota, i giocatori aggiungono 1 CF ognuno alla riserva.

Se il giocatore non ha carte che consentono un movimento valido deve rivelare la propria mano, scartare 1 carta e piazzare 3 nuovi CF secondo le regole Intensificazione Fuoco.

## 2. Effettuare azioni (i giocatori possono spendere fino a 4 PA ogni turno - FACOLTATIVO)

♦ Muovere il proprio Proprietario e/o una SE (che non stia contenendo un fuoco) di uno o più distretti al costo di 1 punto azione (PA) per distretto (il movimento in diagonale e nelle aree verdi è consentito). Una SE deve fermarsi e contenere un fuoco se si trova o entra in un distretto con CF non contenuti. **Note:** i Proprietari e le SE non possono entrare in Pudding Lane.

♦ Domare le fiamme (costo: 1 PA): un giocatore può domare le fiamme in un distretto se è presente il proprio Proprietario e se il numero di SE è uguale o eccede il numero di CF (il distretto deve essere completamente contenuto). Il giocatore prende 1 CF dal distretto e lo tiene. Il primo giocatore a collezionare 3 CF riceve la carta Eroe di Londra. La carta è consegnata ad un altro giocatore che eccede il numero di CF posseduti dal precedente Eroe.

♦ Demolire un distretto (costo: 0 PA, si può effettuare più volte nel turno). Un distretto può essere demolito se le seguenti condizioni sono rispettate:

- 1) il giocatore attivo deve rivelare un segnalino Esplosivo dai propri segnalini;
- 2) una SE deve trovarsi nel distretto (il Proprietario non è necessario);
- 3) il distretto non deve avere più di 2 case (è possibile demolire anche distretti vuoti);
- 4) il distretto non può avere alcun CF (contenuti o no);
- 5) il distretto deve essere adiacente ad un distretto con un CF su di esso (contenuto o no).

Piazzare il segnalino Esplosivo scoperto nel distretto (il fuoco non può più entrare nel distretto), rimuovere qualsiasi casa nel distretto ed aggiungerla al tracciato dei punti. Rimuovere qualsiasi segnalino coperto nel distretto e rimetterlo nella scatola.

## 3. Pescare una carta MF ed Intensificazione Fuoco (OBBLIGATORIO)

Il giocatore pesca 1 carta MF dal mazzo per averne 5. In caso sia rivelata una carta Intensificazione Fuoco prendere 3 CF dalla riserva e piazzarli uno alla volta nel seguente modo: 1. un CF non può essere aggiunto in Pudding Lane; 2. un CF può essere aggiunto in qualsiasi distretto che ha un CF non contenuto; 3. il numero di CF in un distretto (contenuti o no) non può eccedere il numero originale di case più 2.

**Note:** se un CF non può essere piazzato torna nella riserva.

## FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando l'ultima carta è pescata. Dopo Intensificazione Fuoco, ogni giocatore effettua un turno ancora.

## PUNTEGGIO FINALE

Ogni giocatore riceve: 2 PV per ogni riquadro visibile sul tracciato, 1 PV per ogni CF posseduto, 1 PV per ogni segnalino PV, 2 PV per la carta Eroe di Londra, PV secondo le carte obbiettivo (in caso di parità: 1. più CF; 2. più case restanti sul tabellone; 3. più punti dalle carte obbiettivo).

## VARIANTI

A) Colori segreti: le carte colore distribuite sono mantenute coperte e non corrispondono al colore delle pedine Proprietario del giocatore (una sul tabellone e l'altra di fronte).

B) Più distruzione!: dopo la risoluzione dell'ultima Intensificazione Fuoco, ogni giocatore effettua 2 turni aggiuntivi invece di 1.

C) Fuoco selvaggio (obbligatoria in 5/6 giocatori): se un CF entra in un distretto senza case (precedentemente bruciate), aggiungere un CF.