

DANGEROUS WATERS

Dangerous Waters è un'espansione per Flash Point: Fire Rescue. Nella scatola sono contenuti due "metà" tabelloni che formano parti di due navi. Unendo i tabelloni A1 e A2 si ottiene una Nave mercantile delle stesse dimensioni del tabellone di gioco standard di Flash Point (una griglia 8 x 10). Posizionando i tabelloni B1 e B2 in fila, si ottiene un Sottomarino (una griglia 3x 16). Entrambe le navi hanno il luogo "Macchinari speciali" che dovrà essere preservato per vincere la partita.

Per giocare con questa espansione è necessario il gioco base, Flash Point: Fire Rescue. Queste regole integrano quelle del gioco base.

In caso di conflitto, le regole di questa espansione sostituiscono quelle del gioco base.

SEGNALINI



8 Segnalini Bloccato



4 Segnalini Porta Tagliafuoco

NAVE MERCANTILE

Posizione iniziale dei vigili del fuoco:

I vigili del fuoco iniziano in questi spazi.



Qui è possibile eseguire l'azione **Cambio di squadra**. I pompieri abbattuti tornano nello spazio più vicino di questo tipo.

Paratia:

Queste pareti non possono essere danneggiate o distrutte, ma trasmettono calore.

Macchinari speciali:

Il motore diesel della nave mercantile funge da lungo muro. Il motore diesel subisce danni da esplosioni / onde d'urto e blocca l'adiacenza. Se il motore diesel accumula 4 cubetti Danno, la partita viene immediatamente persa! I cubetti Danno posizionati sul motore diesel valgono per le condizioni di fine partita, anche se non viene distrutto.

Spazio di recupero:



Le vittime trasportate in questi spazi vengono salvate, le Sostanze pericolose vengono eliminate.

Scafo (tratteggio nero / grigio):

Su queste pareti si può piazzare un numero illimitato di cubetti danno, senza che vengano distrutti.

Pozzo di manutenzione:

Questi 4 spazi sono accessibili (azione di **movimento**) solo tramite le scale alle due estremità. Per entrare o uscire dal pozzo bisogna raddoppiare i costi di movimento. Per tutti gli altri scopi, trattare questi spazi normalmente. Ad esempio, un pompiere può spostarsi da **4a** a **5a**, ma non può spostarsi da **4a** a **5a**. Un'esplosione in **6a** si diffonderà normalmente a **6a**, **4a**, **6a** e **5a**. Un pompiere in **4a** può estinguere un incendio in **4a** (e viceversa).



PORTE TAGLIAFUOCO

Le porte tagliafuoco sono porte costruite in modo massiccio e sono progettate per resistere alla propagazione del fuoco nell'edificio, tuttavia sono soggette a malfunzionamenti. Le porte tagliafuoco sono evidenziate in verde sul tabellone e hanno dei segnalini speciali. Funzionano come le porte normali, con le seguenti eccezioni:

Durante la fase di Avanzamento del Fuoco, una **porta tagliafuoco chiusa** non viene automaticamente distrutta (come avviene per le porte normali). Tirare il dado rosso a sei facce e consultare qui sotto il risultato:

1-3: la porta blocca l'esplosione. Il segnalino non viene rimosso, in questa direzione non viene intrapresa alcuna ulteriore azione a seguito dell'esplosione. L'esplosione si risolve normalmente nelle altre direzioni.

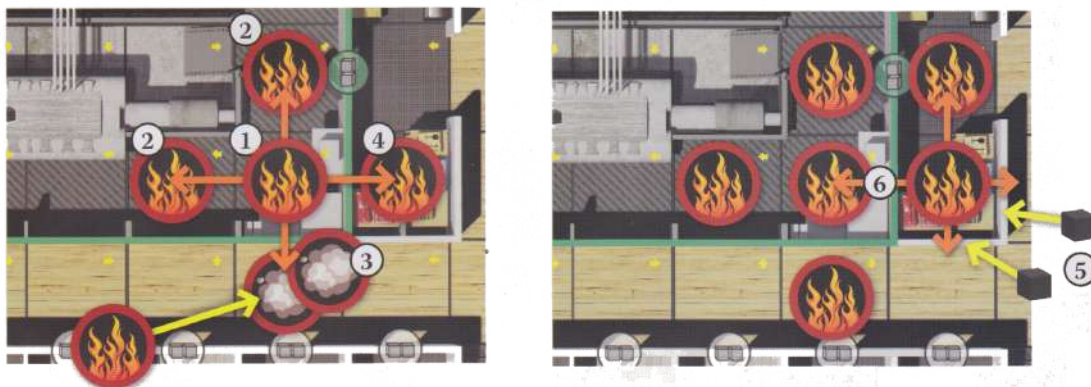
4-6: la porta blocca l'esplosione, ma viene danneggiata e si blocca. Posizionare un segnalino Bloccato sulla porta. Il segnalino della porta rimane al suo posto e, in questa direzione, non viene intrapresa alcuna ulteriore azione a seguito dell'esplosione. L'esplosione si risolve normalmente nelle altre direzioni.

Se la porta tagliafuoco era già bloccata, tutte le successive esplosioni che la colpiscono vengono trattate come ulteriori blocchi. Aggiungere un segnalino Bloccato alla porta.

Non è possibile aprire una porta tagliafuoco bloccata. Per eliminare il blocco, un pompiere deve eseguire l'azione **Abbatere** per rimuovere un segnalino Bloccato, le porte con più segnalini richiedono più azioni **Abbatere**. Dopo avere eliminato tutti i segnalini Bloccato, la porta tagliafuoco è considerata distrutta: rimuovere il segnalino Porta Tagliafuoco dal tabellone.

PARATIE

Le Paratie non possono essere danneggiate. Tuttavia trasferiscono il calore da un lato del muro all'altro. Se un'esplosione normalmente danneggerebbe una paratia, invece di posizionare un cubetto Danno sulla paratia, posizionare un segnalino Fumo sull'altro lato della paratia. Il segnalino Fumo posizionato tramite trasferimento di calore viene risolto come un avanzamento del Fuoco (Fumo + Fumo = Fuoco oppure Fumo + Fuoco = Esplosione). Se un'esplosione colpisce più paratie, i giocatori determinano l'ordine in cui vengono risolte. Se il trasferimento di calore provoca un'esplosione, questa non trasferisce il calore (indietro) attraverso la paratia.



1. L'avanzamento del fuoco in provoca un'esplosione.
2. L'esplosione aggiunge il Fuoco in e .
3. Il trasferimento di calore attraverso la Paratia aggiunge Fumo in che ha già un segnalino Fumo. Fumo + Fumo = Fuoco. Capovolgi il segnalino esistente su Fuoco.
4. Il trasferimento di calore attraverso la Paratia aggiunge Fumo in che ha già un segnalino Fuoco. Fumo + Fuoco = Esplosione in .
5. L'esplosione in aggiunge un segnalino Fuoco in e due cubetti Danno alle pareti adiacenti.

6. La paratia adiacente non è interessata. Questa esplosione ha già causato il trasferimento di calore attraverso questa paratia.

SOMMERGIBILE

Posizione iniziale dei vigili del fuoco:

i vigili del fuoco iniziano in questo spazio, dove è possibile eseguire l'azione **Cambio di squadra**. I pompieri abbattuti tornano in questo spazio, se è libero dal Fuoco. Altrimenti il pompiere abbattuto rimane fuori gioco fino a quando lo spazio torna libero dal Fuoco.



Spazio di recupero:

Le vittime su questi spazi sono considerate salve ma non vengono rimosse dal gioco. Non vengono conteggiate per determinare il rimpiazzo dei PDI e possono essere perse durante la fase di Avanzamento del Fuoco, se entrambi gli spazi di recupero sono in fiamme. Le sostanze pericolose trasportate in questo spazio NON diventano inoffensive.



Macchinari speciali:

Il sommergibile ha tre aree critiche. Il Motore Diesel (🔥🔥, 🔥🔥, 🔥🔥), il Tracciatore di bordo (🔥🔥) e il Pannello di Controllo (🔥🔥). Se una di queste aree viene distrutta, la partita termina immediatamente. Vedi le regole qui sotto.

Paratie:

Queste pareti non possono essere danneggiate o distrutte, ma possono trasmettere calore.

Scafo:

Su queste pareti si può piazzare un numero illimitato di cubetti Danno, senza che vengano distrutte.

Il sommergibile usa le stesse regole Porte Tagliafuoco e Paratie della Nave mercantile, con una eccezione: se il calore si trasmette da 🔥🔥 a 🔥🔥, aggiungere un cubetto Danno nello spazio 🔥🔥 dei Macchinari Speciali. Non aggiungere Fumo.

MACCHINARI SPECIALI

Gli spazi dei Macchinari Speciali sono considerati come una speciale sezione di un ampio muro, che potrà subire danni, bloccherà l'adiacenza e impedirà il movimento (sia all'interno che attraverso il Macchinario Speciale). Poiché il Macchinario Speciale subisce danni, nei loro spazi non bisogna piazzare i segnalini Fuoco e Fumo. Quando un Macchinario Speciale subisce un Danno pari al numero di cubetti Danno indicati sul tabellone, la partita viene immediatamente persa. I cubetti Danno piazzati sul Macchinario Speciale valgono per le condizioni di fine partita, anche se non viene distrutto.

Durante la preparazione:

- Se una qualsiasi delle Esplosioni iniziali, PDI, Sostanze Pericolose o Punti Caldi, dovesse essere posizionato in uno degli spazi dei Macchinari Speciali, rilanciare nuovamente i dadi.

Durante la fase di avanzamento del fuoco:

- Se lo spazio di avanzamento del fuoco appartiene ad un Macchinario Speciale, non potete piazzare il segnalino Fuoco/Fumo, ma dovete utilizzare le frecce sul tabellone per trovare lo spazio su cui piazzare il segnalino.

- Trattare i Macchinari Speciali come se fosse un muro: aggiungere un cubetto Danno (al posto di un segnalino Fuoco) quando un'esplosione causerebbe l'aggiunta di un segnalino Fuoco in uno dei suoi spazi.
- Ogni Macchinario Speciale ha una capacità massima di danno indicata da un numero nei relativi spazi. Quando il totale dei cubetti Danno raggiunge il numero indicato, il Macchinario Speciale viene distrutto e la partita è immediatamente persa.

Durante la fase di rifornimento del PDI:

- Non è possibile rimpiazzare un PDI in uno spazio di un Macchinario Speciale, utilizzare le frecce sul tabellone per trovare lo spazio dove piazzare il PDI.

Espansione: Lutz Pietschker

Impaginazione: Luis Francisco

Illustrazioni: George Patsouras & Eugene Mogilevech