

ALTO RIESGO

Alto riesgo es una expansión para *Rescate! - Fire Rescue* que, entre otras cosas, incluye dos nuevos tableros. El tablero grande muestra un taller mecánico (de una sola planta) en una cara y un laboratorio (planta baja y primer piso) en la otra; el tablero pequeño representa un ático en una cara y un sótano en la otra. El tablero de ático/sótano se puede añadir a cualquiera de los tableros grandes incluidos en esta expansión y también a cualquiera de los tableros de la expansión *Primer piso*. *Alto riesgo* contiene también nueve figuras de especialista para representar a los bomberos con habilidades especiales que se incluyen en el juego básico y al ingeniero de estructuras de la expansión *Estructuras urbanas*, así como fichas adicionales y este reglamento con instrucciones para usar estos nuevos componentes.

Esta expansión no se puede jugar sin el juego básico *Rescate! - Fire Rescue*.

Estas reglas complementan a las reglas del juego básico (versión básica y avanzada).
En caso de conflicto, las reglas de esta expansión tienen precedencia sobre las del juego básico.

EL TABLERO DE JUEGO

Alto riesgo contiene dos nuevos edificios. El laboratorio es un edificio de dos plantas (planta baja y primer piso), que puede ampliarse a tres si se añade el ático o el sótano. El taller mecánico es un edificio de una sola planta que puede ampliarse a dos, del mismo modo. El acceso al primer piso, al ático o al sótano de cada edificio se efectúa por las escaleras o mediante escalas de mano telescópicas. Las escaleras se hallan indicadas en el tablero o bien se añaden a este mediante una ficha cuando se usa el ático o el sótano.

Nota: las personas, las materias peligrosas, etc. no pueden lanzarse desde el primer o segundo piso.

Nota: no se permite el movimiento por el exterior del edificio en el tablero del sótano.

Ventana (rayada)

Una pared con una ventana y un cubo de daño se considera destruida. Una ventana se puede abrir a un coste de 1 PA (acción de movimiento). Una ventana abierta entre dos casillas las convierte en adyacentes.

Puerta antiincendios (verde)

Escalera
Una casilla con una escalera se considera adyacente a la correspondiente casilla con escalera de la otra planta del edificio.

Tabique (azul)

Un segmento de tabique con un cubo de daño se considera destruido.



LAS FICHAS



8 fichas «bloqueada»



4 fichas de puerta



4 fichas de puerta antiincendios



12 fichas de suelo dañado



23 fichas de ventana abierta



Fichas de escala de mano

4 de segmento superior
4 de segmento inferior



1 objeto peligroso grande (doble cara: coche/explosivos)



1 objeto peligroso pequeño (doble cara: producto explosivo/producto nocivo)



2 fichas de escalera



8 fichas de derrame químico



TALLER MECÁNICO

ESTE TABLERO PRESENTA:

- VENTANAS
- PUERTAS ANTIINCENDIO
- OBJETOS EXPLOSIVOS (OPCIONAL)

VENTANAS

Las ventanas son un nuevo elemento de los edificios, que ofrecen acceso a estos sin necesidad de dañar la estructura. Las ventanas funcionan como las puertas, de modo que los bomberos las pueden abrir o cerrar a un coste de 1 PA. Sin embargo, a diferencia de una pared con una puerta, una pared con una ventana sí ofrece integridad estructural y puede quedar destruida con un cubo de daño como resultado de una explosión, incluso estando abierta.

Al principio de una partida, todas las ventanas están cerradas.

Abrir/Cerrar una ventana (acción de movimiento): 1 PA

Un bombero puede abrir o cerrar una ventana que limite con la casilla en que se halla. Coloca una ficha de ventana abierta en el segmento de pared correspondiente para indicar que está abierta y retírala si se cierra la ventana.

PUERTAS ANTIINCENDIOS

Las puertas antiincendios son puertas robustas e ignífugas diseñadas para contener la propagación del fuego en un edificio, aunque tienen tendencia a encallarse. En el tablero, las puertas antiincendios se indican en color verde y disponen de unas fichas especiales. Estas puertas funcionan igual que las puertas normales, con algunas excepciones que se explican a continuación.

Durante la fase «Propagar el fuego», una puerta antiincendios cerrada que, si fuera normal resultaría destruida como resultado de una explosión, no queda destruida, sino que se debe lanzar el dado rojo de seis caras y aplicar su efecto, del modo siguiente:

1-3: la puerta antiincendios contiene la explosión. No se retira la ficha de puerta antiincendios y no se efectúa ninguna acción más en esta dirección como resultado de la explosión. En las otras direcciones, la explosión se resuelve del modo normal.

4-6: la puerta antiincendios contiene la explosión pero resulta dañada y queda bloqueada. Coloca una ficha «bloqueada» en la puerta. No se retira la ficha de puerta antiincendios y no se efectúa ninguna acción más en esta dirección como resultado de la explosión. En las otras direcciones, la explosión se resuelve del modo normal.

Si una puerta antiincendios ya está bloqueada, cualquier explosión posterior que le afecte se considerará como un resultado de bloqueo y se le añadirá, cada vez, una ficha «bloqueada» adicional.

Una puerta antiincendios bloqueada no se puede abrir. Para desbloquearla, un bombero deberá efectuar la acción «Derribar» para eliminar una ficha «bloqueada»; así, una puerta con varias fichas «bloqueada» necesitará varias acciones «Derribar». En el proceso de desbloquear una puerta bloqueada, esta queda destruida y, una vez retiradas todas las fichas «bloqueada», debe retirarse también la ficha de puerta antiincendios.

CAMBIOS EN LOS PREPARATIVOS

Versión básica: sigue las reglas del apartado «Preparativos para la versión básica» de las reglas del juego básico ¡Rescate! - Fire Rescue, con las siguientes excepciones para aleatorizar el proceso:

1. Lanza los dados y resuelve tres explosiones sin colocar cubos de daño.
2. Lanza los dados y coloca tres PDI iniciales.

OBJETOS EXPLOSIVOS (OPCIONAL)

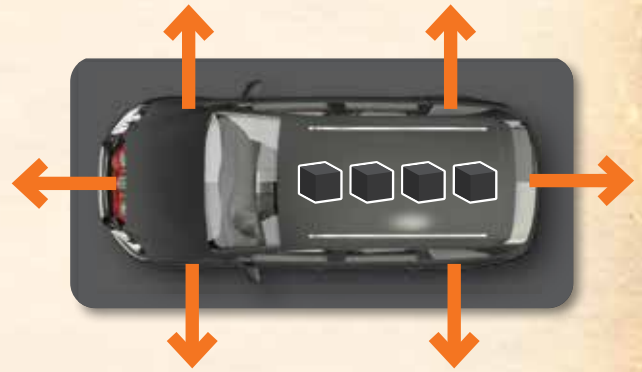
En esta expansión se incluyen objetos explosivos como elemento opcional; en el taller mecánico, por ejemplo, se trata de un coche. Este objeto explosivo se considerará a todos efectos como un segmento de pared, ya que recibirá daños, anulará la adyacencia e impedirá el movimiento (a él y a su través). Dado que el objeto explosivo recibe daños, no se podrán colocar fichas de incendio en las casillas que ocupa. Cuando el objeto explosivo haya recibido tantos cubos de daño como se indica en su ficha, se tendrá que resolver una explosión especial. Los cubos de daño que se colocan en el objeto explosivo cuentan para la condición de final de partida, incluso aunque el objeto ya haya explotado.

Durante los preparativos:

- Coloca la ficha del coche en la zona de garaje del tablero. El coche ocupa dos casillas.
- Repite el lanzamiento de dados de cualquier explosión inicial, PDI, materias peligrosas o focos de calor que dé como resultado una casilla ocupada por el coche.

Durante la fase «Propagar el fuego»:

- Si la casilla resultante de la tirada de propagación es una casilla ocupada por el objeto explosivo, no hay efecto en esa casilla; en su lugar, usa las flechas del tablero para encontrar una casilla resultante válida y resuelve ahí la propagación del modo normal.
- El objeto explosivo debe tratarse como una pared. Cuando una explosión obligue a colocar una ficha de llamas en una de las casillas ocupadas por el objeto explosivo, coloca, en cambio, un cubo de daño.
- Cada objeto explosivo tiene una resistencia máxima al fuego que se indica mediante un cierto número de cubos de daño dibujados en su ficha. Cuando el número de cubos de daño colocados en el objeto explosivo iguale a su resistencia al fuego, el objeto explota.
- Cuando el coche explota, retíralo del tablero, coloca una ficha de llama y una de foco de calor en cada una de las dos casillas que ocupaba, retira de la partida los cubos de daño que tenía el coche y resuelve una explosión que irradia a partir del coche en las seis direcciones que se muestran en la figura. *Ejemplo: como resultado de una explosión durante la fase «Propagar el fuego», el coche recibe el cuarto cubo de daño; en primer lugar, pues, se resuelve la explosión resultado de la propagación y, a continuación, la explosión del coche.*



Durante la fase «Reponer las fichas de PDI»:

- Si la casilla resultante de la reposición es una casilla ocupada por el coche, no hay efecto en esa casilla; en su lugar, usad las flechas del tablero para encontrar una casilla resultante válida.



LABORATORIO

ESTE TABLERO PRESENTA:

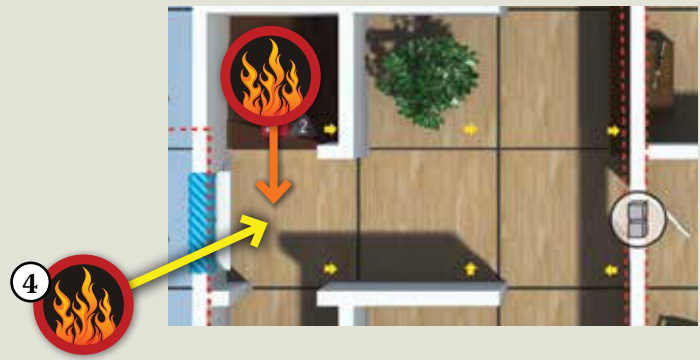
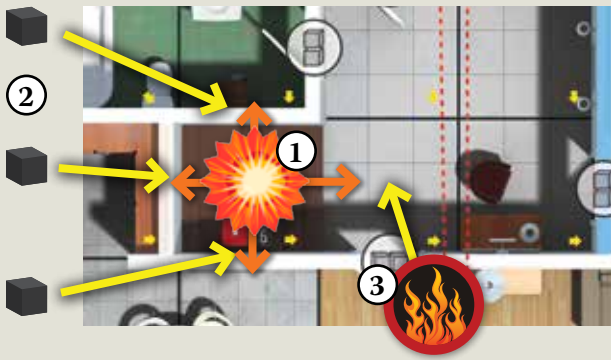
- ESCALERAS
- ESCALAS DE MANO TELESCÓPICAS
- PLATAFORMA ELEVADORA Y DERRAMES QUÍMICOS (OPCIONALES)

ESCALERAS

Las escaleras son un nuevo elemento de los edificios, que proporcionan comunicación entre plantas y que constan de dos tramos: el superior y el inferior. La casilla con el tramo superior y la casilla con el tramo inferior de una misma escalera se consideran adyacentes (lo que implica que una casilla de escalera puede ser adyacente a cinco otras casillas y que los bomberos y el fuego pueden moverse entre ellas); para cualquier otro propósito, las casillas de escalera se deben tratar como cualquier otra casilla. Un bombero se puede mover entre las casillas del tramo superior e inferior de una escalera al coste normal de movimiento entre casillas (sin ninguna penalización de PA). Las casillas de escalera pueden contener PDI, materias peligrosas, focos de calor, fichas de incendio, etc., y las paredes que rodean una casilla de escalera pueden resultar dañadas o destruidas.

En las casillas de escalera se indican las coordenadas de su otro tramo para ayudar a visualizar fácilmente cómo están conectados los dos tramos y como recordatorio a la hora de comprobar adyacencias en la resolución de explosiones, llamadas y ondas expansivas.

Cuando se produce una explosión en una casilla de escalera, irradia en las cinco direcciones. Si, en tal caso, la casilla del otro tramo ya tiene una ficha de llama, se genera una onda expansiva que sigue avanzando en la dirección de la casilla de escalera (es decir, la única dirección que no queda cerrada por una pared).



1. Explosión en el tramo inferior de una escalera. La explosión irradia en las cinco direcciones, tal como sigue:
2. Se colocan cubos de daño en los tres segmentos de pared (arriba, izquierda, abajo) que rodean la explosión.
3. Se coloca una ficha de llamas en la casilla despejada (a la derecha de la explosión).
4. La explosión sube por la escalera. La casilla del tramo superior ya tiene una ficha de llamas, de modo que se genera una onda expansiva. Esta sigue avanzando en la dirección sin pared y, así, se coloca una ficha de llamas en la casilla despejada. Aunque uno o más segmentos de pared estuvieran destruidos, la onda expansiva avanzaría igualmente en esta dirección.

Una onda expansiva que llega a una casilla de escalera que ya contenga una ficha de llamas, seguirá avanzando por esa casilla solo en una dirección. Si la pared tras la escalera (en la misma planta) está destruida, la onda expansiva seguirá en esa planta; sin embargo, si la pared no está destruida, la onda seguirá hacia la otra planta a través de la escalera (véase el ejemplo anterior). *Conceptualmente, la onda expansiva tomará el camino de mínima resistencia: quedarse en la misma planta, si es posible, o ir por las escaleras en lugar de dañar una pared.*



1. Una explosión crea una onda expansiva que llega a una casilla de escalera que ya contiene una ficha de llamas.
2. La onda toma el camino de mínima resistencia, a través de la pared destruida y se coloca una ficha de llamas en esa casilla (fíjate que si la pared tras la escalera no hubiese estado destruida, la onda hubiera avanzado hacia el tramo superior de la escalera).

ESCALAS DE MANO

El camión de bomberos lleva cuatro escalas de mano telescópicas que se pueden usar para acceder a las plantas superiores de un edificio desde el exterior. Un bombero en el camión puede coger una escala de mano sin ningún coste en PA. Las escalas de mano empiezan la partida plegadas, se deben llevar al lugar en el que se desean usar y deben desplegarse antes de poder subir por ellas. Los bomberos que se hallan en una escala de mano pueden efectuar acciones del modo normal (extinguir y derribar). Las personas y los objetos (materias peligrosas) no se pueden dejar en el segmento superior de una escala de mano. Las acciones que involucran a las escalas de mano son:

Llevar una escala de mano (acción de movimiento)

Un bombero puede moverse a una casilla adyacente llevando una escala de mano al coste habitual de movimiento (sin penalización en PA). Un bombero no puede llevar una escala si ya lleva a una persona o una materia peligrosa, pero sí puede llevarla mientras acompaña a una persona atendida.

Desplegar una escala de mano (acción de movimiento): 2 PA

Un bombero puede desplegar una escala de mano en la misma casilla en que se halla. Coloca la ficha del segmento inferior de la escala en la casilla en la que está el bombero y la ficha del segmento superior en el espacio correspondiente del primer piso. Las escalas solo pueden desplegarse en el exterior del edificio.

Nunca se puede llevar una escala desplegada.

Subir o bajar por una escala de mano (acción de movimiento): 1 PA; 2 PA si se lleva a una persona o una materia peligrosa o se acompaña a una persona atendida

Un bombero puede subir o bajar por la escala de mano al coste normal de movimiento (sin penalización en PA), con una única excepción: acompañar a una persona atendida por la escala de mano cuesta 2 PA. *Ejemplo: un bombero puede subir desde el exterior de la planta baja al primer piso a un coste de 1 PA y luego moverse al interior del edificio (a través de una pared destruida*

o de una ventana abierta) por 1 PA más. Un bombero en el primer piso puede acompañar a una persona atendida hasta el segmento superior de una escala de mano a un coste de 2 PA y luego bajarla del primer piso al exterior de la planta baja por 2 PA más. Un bombero no puede entrar en un segmento superior de una escala si ya está ocupado por otro bombero (el segmento inferior no tiene esta restricción).

Plegar una escala de mano (acción de movimiento): 1 PA

Un bombero en la planta baja puede plegar una escala de mano desplegada que se halle en su misma casilla. Coloca las dos fichas (segmento superior e inferior de la escala) en la casilla en la que está el bombero.

Si el fuego se propaga a una casilla con un segmento de escala, esta se pliega inmediatamente.

CAMBIOS EN LAS ACCIONES DE LOS VEHÍCULOS

Usar el cañón de agua

El cañón de agua dispara a la mitad del edificio que limite con las casillas del aparcamiento del camión; es decir, el resultado puede corresponder a la planta baja o al primer piso de una misma mitad del edificio. Tras lanzar los dados, da la vuelta al dado rojo si es necesario, del modo habitual, pero no des la vuelta al dado negro. Recuerda que no puede haber bomberos en la mitad a la que dispara el cañón, lo que en esta expansión significa ambos pisos/tableros.

Conducir

Al efectuar la acción «Conducir», el vehículo se puede llevar a cualquiera de sus zonas de aparcamiento correspondientes, a un coste de 2 PA.

CAMBIOS EN LOS PREPARATIVOS

Versión básica: sigue las reglas del apartado «Preparativos para la versión básica» de las reglas del juego básico *¡Rescate! - Fire Rescue*, con las siguientes excepciones para aleatorizar el proceso:

1. Lanza los dados y resuelve tres explosiones sin colocar cubos de daño.
2. Lanza los dados y coloca tres PDI iniciales.

Versión avanzada: sigue las reglas del apartado «Preparativos para la versión avanzada» de las reglas del juego básico *¡Rescate! - Fire Rescue*, con las siguientes excepciones:

1. Primera explosión: lanza y resuelve una explosión en la casilla resultante (el resultado final de las explosiones iniciales debe ser de al menos una explosión en cada planta del edificio).
2. Colocación de PDI: no puede haber más de dos PDI en una misma planta al inicio de la partida; vuelve a lanzar los dados si fuera necesario.

PLATAFORMA ELEVADORA (OPCIONAL)

La plataforma elevadora hidráulica es un elemento móvil de lucha antiincendios que se puede usar como alternativa al cañón de agua, de modo que si en una partida decidís usar la plataforma elevadora, el cañón de agua no estará disponible. Durante los preparativos, colocad la ficha de plataforma elevadora en una de las casillas del camión de bomberos. La plataforma puede albergar a dos bomberos, a un bombero y a una persona o a un bombero que lleve materias peligrosas; también se puede dejar a una persona en la plataforma, pero nunca a dos o más.

Un bombero situado en la plataforma o en el camión de bomberos puede desplazar la plataforma elevadora, junto con su contenido, a cualquier casilla exterior de las plantas superiores de un edificio que dé a la calle en la que se halla el camión, o bien retornar la plataforma a su posición inicial en el camión, también junto con su contenido, si lo hubiere. Entrar y salir de la plataforma cuesta los PA habituales de movimiento, pero no cuesta ningún PA abandonar la plataforma y pasar al camión. Los bomberos situados en la plataforma pueden efectuar acciones del modo normal (extinguir, abrir y cerrar ventanas, derribar). Las acciones específicas que involucran a la plataforma elevadora son:

Operar la plataforma (3 PA; 2 PA para el conductor/operario)

Los bomberos solo pueden efectuar esta acción cuando están en la misma casilla que el camión o que la plataforma. Una acción sirve para desplazar la plataforma a cualquier espacio válido o bien retornarla al camión. Esta acción se considera de vehículo, no de movimiento.

Usar la lanza de alta presión (4 PA; 2 PA para el conductor/operario)

La lanza de alta presión de la plataforma puede apagar rápidamente extensiones de fuego a través de una abertura en la pared (ya sea una ventana abierta o una pared destruida) en las plantas superiores (no en la planta baja). A diferencia de la acción «Usar el cañón de agua», la lanza no necesita de ninguna tirada de dados, sino que la casilla resultante es directamente la casilla adyacente a la plataforma. Retira todas las fichas de incendio (llamas y humo) de la casilla resultante y de todas las adyacentes (recuerda que las paredes y las puertas cerradas anulan la adyacencia). La lanza no se puede disparar si hay alguna persona en las casillas a las que afectaría.

Conducir

No se puede conducir el camión de bomberos si la plataforma hidráulica no está en su posición inicial sobre él.

OBJETOS EXPLOSIVOS (OPCIONAL)

Este tablero ofrece la posibilidad de añadir dos objetos explosivos: el equipo de laboratorio inflamable grande y el pequeño. Si usáis esta opción, seguid las reglas acerca de objetos explosivos presentadas en las pág. 2 y 3; el objeto grande se comporta igual que el coche. En el caso del objeto pequeño, cuando explote, retira su ficha del tablero, retira de la partida los cubos de daño que tenía, coloca una ficha de llamas y una de foco de calor en la casilla en la que estaba y resuelve una explosión en esa casilla, seguida de una segunda explosión en esa misma casilla.

DERRAMES QUÍMICOS (OPCIONAL)

Este tablero también permite, opcionalmente, incorporar productos nocivos, que en este caso se trata de materiales tóxicos de laboratorio. Los productos nocivos siguen las mismas reglas que los objetos explosivos, con la única excepción que no explotan. Cuando el número de cubos de daño situados sobre el producto nocivo iguala su capacidad de resistencia al fuego, se produce un derrame químico y los productos tóxicos se dispersarán aleatoriamente por el edificio.

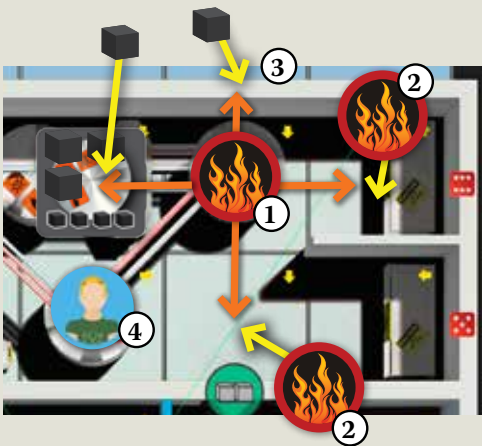
Cuando se produce un derrame químico, retira del tablero la ficha de producto nocivo, coloca una ficha de derrame químico en la casilla en la que estaba el producto y luego coloca las restantes cinco fichas de derrame siguiendo un camino aleatorio a partir de la casilla inicial y conforme a las reglas de adyacencia; utiliza los dados para determinar la dirección si hay más de una casilla adyacente posible (utiliza el dado de ocho caras para determinar la dirección si hay cuatro casillas adyacentes y el de seis si hay dos o tres).

Coloca una de las fichas de derrame en la casilla resultante y repite el proceso a partir de la última hasta haber colocado las cinco. En una casilla solo puede haber una ficha de derrame químico. En caso necesario, retrocede por la vía de derrame para encontrar una casilla adyacente elegible para colocar la ficha.

Las víctimas que se hallen en la misma casilla que un derrame químico, se pierden, mientras que los bomberos quedan aturdidos. Los bomberos no pueden entrar en casillas que contengan una ficha de derrame químico. Si la casilla resultante para la reposición de PDI contiene una ficha de derrame químico, no se puede colocar en ella el PDI; en su lugar, sigue las flechas del tablero hasta encontrar una casilla válida. Las fichas de derrame químico no afectan a las fichas de incendio, de foco de calor ni de materias peligrosas.

El experto en materias peligrosas puede retirar una ficha de derrame químico en una casilla adyacente, a un coste de 2 PA.

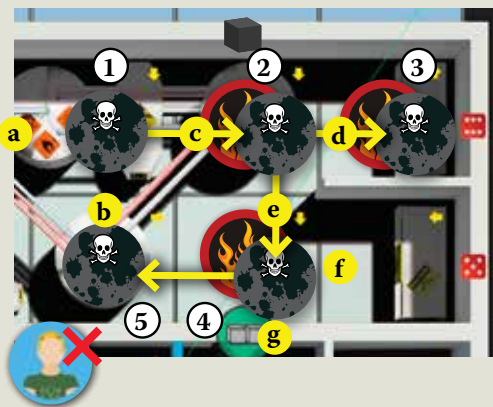
Fase «Propagar el fuego»



Fase «Propagar el fuego»

1. Explosión en la casilla resultante
2. Coloca llamas en las dos casillas adyacentes.
3. Coloca un cubo de daño en el muro adyacente.
4. Coloca un cubo de daño en el producto nocivo adyacente.
 - Como es el cuarto cubo de daño, se produce un derrame químico.

Resolución del derrame químico



Resolución del derrame químico

1. Retira la ficha de producto nocivo y los cuatro cubos de daño. Coloca una ficha de derrame químico en esa casilla.
 - El derrame puede avanzar en tres direcciones diferentes (indicadas en la imagen como a, b y c). Lanza el dado de seis caras para determinar la dirección de avance (1 y 2 para la a, 3 y 4 para la b, 5 y 6 para la c).
2. El resultado ha sido 6, así que la segunda ficha de derrame se coloca en c.
 - Ahora el derrame puede avanzar en dos direcciones (d y e). Lanza el dado de seis caras para determinar la dirección de avance (1, 2 y 3 para la d, 4, 5 y 6 para la e).
3. El resultado ha sido 3, así que la tercera ficha de derrame se coloca en d.
 - Esta casilla no tiene ninguna casilla adyacente elegible para que el derrame siga avanzando; así pues, hay que volver a la ficha anterior (paso 2) y avanzar a partir de ahí en otra dirección. En este caso, a partir de la ficha colocada en el paso 2 solo queda una dirección posible (e).
4. La cuarta ficha de derrame se coloca en e.
 - Ahora el derrame puede avanzar en tres direcciones (b, f y g). Lanza el dado de seis caras para determinar la dirección de avance (1 y 2 para la b, 3 y 4 para la f, 5 y 6 para la g).
5. El resultado ha sido 1, así que la quinta y última ficha de derrame se coloca en b.
 - En esta casilla había una víctima, que se pierde.





ÁTICO

(TABLERO ADICIONAL OPCIONAL)

El ático es un tablero opcional que se puede usar con los tableros del taller mecánico o el laboratorio para añadir una planta a cualquiera de ellos, o también con cualquiera de los dos edificios de la expansión *Primer piso*. Si añades el ático a una partida, es necesario añadir también la ficha de escalera para representar el tramo inferior de escalera que conecta el ático con la planta inmediatamente inferior.

CAMBIOS EN LOS PREPARATIVOS

- Para determinar casillas resultantes, usa el dado de doce caras incluido en esta expansión, en lugar del de ocho caras.
- Lanza los dados y resuelve una explosión adicional, con la colocación de un foco de calor en la casilla resultante.
- Si jugáis con las reglas avanzadas, lanza los dados para colocar tres focos de calor adicionales y añade tres focos de calor a la reserva de focos de calor que pueden entrar
- Coloca la ficha de escaleras en la casilla adecuada ( en el caso del taller mecánico y  en el caso del laboratorio y los tableros de *Primer piso*).

CAMBIOS EN LAS ACCIONES

Desplegar una escala de mano

En el momento de desplegar una escala, el bombero debe decidir a qué altura colocar el segmento superior (es decir, en qué planta). Para cambiar de altura, es necesario plegar primero la escala y desplegarla nuevamente. Una escala de mano, pues, no permite acceder a los dos pisos superiores de un edificio al mismo tiempo.

Subir por una escala de mano

Si la escala de mano está desplegada entre la planta baja y el segundo piso del edificio (saltando el primero), se duplican los costes de movimiento para moverse entre el segmento superior e inferior de esa escala. Por ejemplo, un bombero sin ninguna carga necesita 2 PA para subir de la planta baja al segundo piso, mientras que si lleva a una persona, necesitará 4 PA para bajar del segundo piso hasta la planta baja.

Usar el cañón de agua

Para un edificio de tres pisos (planta baja y dos pisos superiores) recomendamos usar la plataforma elevadora. Sin embargo, si decidís usar el cañón de agua, este se dispara a la mitad del edificio que limite con las casillas del aparcamiento del camión; es decir, el resultado puede corresponder a cualquiera de las tres plantas de una misma mitad del edificio. Tras lanzar los dados, da la vuelta al dado rojo si es necesario, del modo habitual, pero no des la vuelta al dado negro de doce caras. Recuerda que no puede haber bomberos en la mitad a la que dispara el cañón, lo que en este caso significa las tres plantas.

Usar el cañón de agua (taller mecánico más el ático)

Usa el dado negro de ocho caras para determinar las casillas resultantes del cañón, en lugar del dado negro de doce caras. El cañón de agua opera del modo normal cuando el camión está en el lado derecho del tablero, en que el edificio tiene una única planta, mientras que cuando se dispara desde el lado izquierdo del edificio, donde este tiene dos plantas, se hace a la mitad de cada piso/tablero del edificio que limite con las casillas del camión. Tras lanzar los dados, da la vuelta al dado rojo si es necesario, del modo habitual; si el dado negro de ocho caras muestra un 5 o más, añade 4 al resultado para determinar la casilla resultante en el segundo piso (el ático). Recuerda que no puede haber bomberos en la mitad a la que dispara el cañón, lo que en este caso significa las dos plantas.





SÓTANO

(TABLERO ADICIONAL OPCIONAL)

El sótano es un tablero opcional que se puede usar con los tableros del taller mecánico o el laboratorio para añadir una planta a cualquiera de ellos, o también con cualquiera de los dos edificios de la expansión *Primer piso*. Si añadís el sótano a una partida, es necesario añadir también la ficha de escalera para representar el tramo superior de escalera que conecta el sótano con la planta baja. El sótano introduce el concepto de *daños en el suelo* como resultado de explosiones en el sótano. Los daños en el suelo afectan a la integridad estructural del edificio, dificultan el movimiento y aumentan las probabilidades de derrumbe.

CAMBIOS EN LOS PREPARATIVOS

- Para determinar casillas resultantes, usa el dado de doce caras incluido en esta expansión, en lugar del de ocho caras.
- Lanza los dados y resuelve una explosión adicional, con la colocación de un foco de calor en la casilla resultante.
- Si jugáis con las reglas avanzadas, lanza los dados para colocar tres focos de calor adicionales y añade tres focos de calor a la reserva de focos de calor que pueden entrar en juego durante la partida.
- Coloca la ficha de escaleras en la casilla adecuada ( en el caso del taller mecánico y  en el caso del laboratorio y los tableros de *Primer piso*).

CAMBIOS EN LAS ACCIONES

Usar el cañón de agua

Usa el dado negro de ocho caras y resuelve la acción del modo habitual según el tablero.

Nota: el sótano no puede ser el objetivo del cañón de agua ni de la lanza de la plataforma elevadora.

CAMBIOS EN LA PROPAGACIÓN DEL FUEGO

- Las paredes exteriores del sótano no pueden recibir cubos de daño.
- Si se produce una explosión en el sótano, resuelve la explosión del modo normal y luego coloca una ficha de suelo dañado en la casilla de la planta baja situada exactamente encima de la casilla en la que se ha producido la explosión. Los suelos dañados no tienen efecto alguno en el juego.
- Un suelo previamente dañado queda destruido por cualquier explosión que se produzca en esa casilla o justo debajo de ella. Cuando el suelo queda destruido, sigue estos pasos:
 - a) Gira la ficha de suelo dañado de modo que muestre su cara de suelo destruido y retira del juego dos cubos de daño (lo que podría provocar el final de la partida a causa del derrumbe del edificio).
 - b) Retira cualquier ficha de incendio que hubiera en la casilla. Cualquier ficha de humo que haya en una casilla adyacente se gira para que quede en llamas y se resuelven eventuales llamaradas del modo habitual.
 - c) Cualquier víctima o PDI que hubiera en la casilla se pierde, cualquier bombero queda aturrido y cualquier materia peligrosa explota.
 - d) Devuelve a la reserva cualquier ficha de foco de calor que hubiera en la casilla.
- Durante el resto de la partida, las siguientes reglas se aplican a las casillas con suelo destruido:
 - a) Una casilla con el suelo destruido es impasable, de modo que ningún bombero puede entrar en ella ni atravesarla.
 - b) Los bomberos puede usar la acción «Extinguir» para apagar el fuego de la casilla del sótano situada justo debajo de una casilla con suelo destruido.
 - c) Si la casilla resultante de una acción «Usar el cañón de agua» es una casilla con suelo destruido, resuelve la acción como si la casilla resultante fuera la situada justo debajo de la destruida. Si la casilla resultante de una acción «Usar el cañón de agua» es una casilla adyacente a una casilla con suelo destruido, el agua derramada afecta a la casilla situada justo debajo de la casilla con suelo destruido.
 - d) Si se produce una explosión en la casilla situada justo debajo de una casilla con suelo destruido, además de la resolución normal de la explosión, cualquier ficha de humo adyacente a la casilla con suelo destruido se gira para que quede en llamas y se resuelven eventuales llamaradas del modo habitual.
 - e) Si una onda expansiva llega a una casilla con suelo destruido, sigue los dos pasos siguientes:
 - Coloca una ficha de llamas en la casilla situada justo debajo de la casilla con suelo destruido; si esta ya contiene una ficha de llamas, se produce una explosión en dicha casilla.
 - La onda expansiva prosigue, atravesando la casilla con suelo destruido y se resuelve la explosión en esa dirección del modo normal.
 - f) Si la casilla con suelo destruido es una casilla resultante para la reposición de PDI, coloca el PDI en la casilla del sótano situada justo debajo.La partida finaliza con derrota de los jugadores si algún bombero queda atrapado, en el sótano o en la planta baja, sin poder salir del edificio.

ESCALAS DE MANO PARA SORTEAR CASILLAS CON SUELO DESTRUIDO (OPCIONAL)

Sortear suelo destruido (2 PA). Un bombero que lleve una escala de mano puede colocar la ficha correspondiente en una casilla adyacente con suelo destruido a un coste de 2 PA. En tal caso, la escala hace de «puente» y permite el movimiento a esa casilla y a través de ella. Si se produce una explosión en la casilla situada justo debajo de la casilla con la escala de mano, resuelve la explosión y retira del juego la ficha de escala de mano.

ESCALAS DE MANO PARA BAJAR AL SÓTANO A TRAVÉS DE SUELO DESTRUIDO (OPCIONAL)

Acceder al sótano a través de suelo destruido (2 PA). Un bombero que lleve una escala de mano puede desplegarla en una casilla adyacente con suelo destruido a un coste de 2 PA. Coloca el segmento superior de la escala en la casilla en la que se halla el bombero y el segmento inferior en la casilla del sótano situada justo debajo de la casilla con suelo destruido.

REPARAR SUELO DAÑADO (OPCIONAL)

Reparar suelo dañado (2 PA). El ingeniero de estructuras puede reparar una casilla de suelo dañado (pero no destruido) a un coste de 2 PA si se halla en esa misma casilla o en la casilla situada justo debajo. Las casillas adyacentes y la casilla situada justo debajo no deben contener ninguna ficha de llamas.