

FLASH POINT

AO RESGATE

Um jogo cooperativo por Kevin Lanzing

Uma chamada é recebida: “193, qual sua emergência?”. Do outro lado da linha se ouve uma resposta cheia de pânico: “FOGO!”. Momentos depois vocês vestem o traje de proteção que irá mantê-los vivos, pegam seus equipamentos e se apressam para a cena de um fogo infernal.

A equipe tem apenas segundos para estudar a situação e formular um plano — então, vocês se lançam à ação, como os profissionais treinados que são. Vocês devem enfrentar seus medos, nunca desistir e acima de tudo trabalhar em equipe porque o fogo está se alastrando, o edifício está ameaçando sucumbir e vidas estão em perigo. Vocês devem ter sucesso. Vocês são os bravos homens e mulheres do resgate, as pessoas dependem de vocês. Isso é o que vocês fazem todos os dias.

COMPONENTES

- 6 BOMBEIROS -



- 33 MARCADORES DE PERIGO -



Lado Fogo



Lado Fumaça

- 18 MARCADORES DE PDI -



Pontos de Interesse (PDI)



6 Alarmes Falsos



12 Vítimas

- 24 CONTADORES DE DANO -



- 8 MARCADORES DE PORTA -



Porta Fechada



Porta Aberta

- 24 FOCOS DE CALOR -



- 1 TABULEIRO -

(DE DOIS LADOS - LADO DA FRENTE MOSTRADO)



- OUTROS MARCADORES -



21 Marcadores de Ponto de Ação



3 Marcadores de Cura



6 Marcadores de Hazmat

- VEÍCULOS -

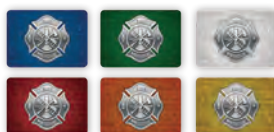


Caminhão de Bombeiro



Ambulância

- 6 CARTAS DE JOGADOR -



- DADOS -



- CARTAS DE AJUDA -



- 8 CARTAS DE ESPECIALISTA -



OBJETIVO DO JOGO

Flash Point: Ao Resgate é um jogo cooperativo. Todos os jogadores estão na mesma equipe e todo mundo vence ou perde em conjunto. Para vencer, os jogadores devem resgatar as vítimas presas em um edifício em chamas antes que o fogo saia do controle ou que o edifício sucumba ao fogo.

APRENDENDO O JOGO

Flash Point: Ao Resgate possui duas versões de regras. O Modo Família para aprender o jogo ou jogar com crianças, e o Modo Avançado para jogadores mais experientes. As regras são rápidas de ler e você pode até mesmo jogar sozinho antes de ensinar as regras aos outros.

O jogo inclui Cartas de Ajuda, elas ajudam a ensinar o jogo para novos jogadores e são um lembrete útil àqueles que já jogaram antes. Com eles, amigos e familiares sem experiência em jogos podem aprender a jogar em poucos minutos.

O TABULEIRO

O tabuleiro possui dois lados, cada um representa um edifício diferente. A área externa do prédio consiste em espaços com números, faces de dados e quatro espaços de cantos. Esses espaços externos podem ser usados no jogo.

Cada espaço dentro do edifício possui uma coordenada. Essas coordenadas estão marcadas no canto inferior direito de cada espaço, com símbolos fáceis de identificar. Os símbolos indicam a coordenada do espaço e os dados. Durante o jogo você rolará os dados para determinar onde os marcadores serão adicionados. Por exemplo, quando avançar o fogo ou onde colocar as Vítimas para resgate. O símbolo () representa o dado vermelho, de seis lados. O símbolo () representa o dado preto, de oito lados. Juntos esses símbolos marcam um lugar no tabuleiro, por exemplo, é o espaço na primeira linha, terceira coluna do edifício.

ESPAÇOS ADJACENTES

Qualquer referência no jogo a **espaços Adjacentes** refere-se aos espaços acima, abaixo, à direita ou à esquerda de um espaço. Espaços Diagonais não são Adjacentes.

Portas Fechadas e Paredes impedem que os espaços sejam Adjacentes – a menos que a Parede seja Destruída. Uma parede com **dois** Contadores de Dano está **Destruída**. Uma Parede com **um** Contador de Dano está **Danificada**.

MODO FAMÍLIA (VEJA O RESUMO NO DIAGRAMA À DIREITA)

1. Coloque o Tabuleiro no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores.
É recomendado usar o lado da frente do tabuleiro em seu primeiro jogo.
2. Coloque os marcadores de Porta Fechada nos 8 espaços para portas.
3. Coloque os marcadores de Fogo em: 2, 3, 2, 3, 4, 5, 4, 6, 7, 6
4. Remova marcadores de Vítima, e 1 marcador de Alarme Falso. Coloque-os na caixa, eles não serão usados neste jogo. Vire os demais marcadores de Vítimas e Alarmes Falsos deixando o lado para cima. Embaralhe e coloque um marcador de PDI com o lado virado para cima em cada um destes espaços: 4, 1, 8
5. Coloque os contadores de Dano, marcadores de Ação, PDI restantes e marcadores de Perigo, junto aos dados perto do tabuleiro, onde todos possam alcançá-los.
6. Cada jogador pega a Carta de Jogador e o Bombeiro da cor que escolheu. Coloque as Cartas de Jogador e Bombeiros restantes na caixa.
7. Coloque os marcadores de Cura, Hazmat, Focos de Calor, cartas de Especialista e fichas de Caminhão/Ambulância de volta na caixa.
8. Cada jogador coloca seu Bombeiro em qualquer espaço do tabuleiro, do lado de fora do edifício.
9. Os jogadores decidem coletivamente quem joga primeiro. Se não chegarem a um consenso, o mais jovem joga primeiro.

RESUMO DA PREPARAÇÃO

1. Coloque de volta na caixa:

2 Marcadores de Vítima
1 Alarme Falso



2. Coloque no tabuleiro:

8 Portas Fechadas
10 Marcadores de Fogo
3 Marcadores de PDI



3. Dê a cada jogador:

1 Bombeiro
1 Carta de Jogador



4. Coloque ao alcance:

12 Marcadores de PDI
24 Contadores de Dano
23 Marcadores de Fogo/Fumaça
21 Marcadores de Ação
Dados



5. Coloque os itens não utilizados na caixa:

Marcadores de Cura e Hazmat
Focos de Calor
Cartas de Especialista
Ficha de Caminhão
Ficha de Ambulância



6. Coloque os Bombeiros em qualquer lugar no exterior do edifício e comece o jogo!

Seu objetivo é resgatar 7 Vítimas antes que o edifício desabe.

UM TURNO DE JOGO

A partir do jogador inicial, o jogo segue no sentido horário com cada jogador realizando seu turno até o término do jogo. Em cada turno, o jogador ativo deve:

- 1 Realizar Ações** - Gaste os Pontos de Ação para mover-se, apagar incêndios, derrubar paredes, etc.
- 2 Avançar o Fogo** - Role os dados para a Fumaça.
- 3 Repor Marcadores de PDI**

1 Realizar Ações

O jogador recebe 4 **Pontos de Ação (PA)** para gastar em seu turno. Cada ação tem um custo de PA específico para ser realizada. O jogador deve escolher entre as ações disponíveis em qualquer ordem e gastar o valor de PA para realizá-las. Uma ação pode ser feita mais de uma vez por turno, desde que o custo de PA seja gasto cada vez que ela seja realizada.

Os jogadores podem passar o turno. Pontos de Ação que não foram gastos acumulam de turno em turno. Um jogador pode acumular um máximo de 4 PA ao final de seu turno. Pegue um Marcador de Ação para cada PA acumulado. Nos turnos seguintes você pode gastar esses Marcadores de Ação como PA adicionais para realizar Ações.

AÇÕES

Mover – Mova seu Bombeiro para um espaço Adjacente:

- Mover para um espaço sem Fogo: 1 PA
- Mover para um espaço com Fogo: 2 PA
- Carregar Vítima para um Espaço aberto ou com Fumaça: 2 PA

Se você se mover para um espaço com um marcador de PDI, vire o marcador para revelar uma Vítima ou Alarme Falso. Se você revelou um Alarme Falso coloque-o no espaço para Vítimas Resgatadas. Revelar um PDI é uma ação sem custo (0 PA).

Se você Carregar uma Vítima para fora do prédio – Parabéns você acaba de resgatá-la. Coloque o marcador de Vítima no espaço para Vítimas Resgatadas na ponta do tabuleiro.

Você pode se mover através de uma Parede Destruída (uma Parede com dois Contadores de Dano).

Você não pode Carregar uma Vítima para um espaço com Fogo. Você também não pode terminar seu turno em um espaço com Fogo.

Abrir/Fechar Porta

Vire um marcador de Porta em seu espaço: 1 PA

Extinguir – Use seu equipamento para apagar o fogo no espaço de seu Bombeiro ou espaço Adjacente:

- Remover um marcador de Fumaça do tabuleiro: 1 PA
- Virar um marcador de Fogo para Fumaça: 1 PA
- Remover um marcador de Fogo do tabuleiro: 2 PA

Normalmente é melhor Extinguir o Fogo completamente (2 AP); a Fumaça pode se reacender.

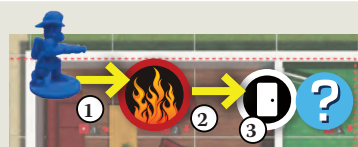
Demolir – Todos os Bombeiros carregam um machado. Ele é usado para demolir paredes, alcançar vítimas presas ou criar uma saída de emergência de um edifício.

- Colocar um marcador de Dano em uma Parede no seu espaço: 2 PA

Uma Parede com dois marcadores de Dano está Destruída.

Bombeiros (e Fogo) podem passar através da Parede Destruída como se ela não estivesse lá. Tenha cuidado, se não houver mais contadores de Dano remanescentes, o edifício desaba matando todos ainda dentro dele.

Exemplo 1



- 1 Mover para espaço com Fogo: 2 PA
- 2 Mover para Espaço Aberto: 1 PA
- 3 Abrir Porta: 1 PA

4 PA Gastos

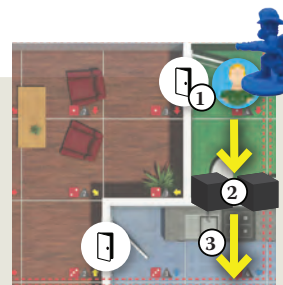
Exemplo 2



- 1 Extinguir Fogo à esquerda: 2 PA
- 2 Mover para Espaço Aberto: 1 PA
Virar PDI para identificar Vítima

3 PA Gastos – 1 PA Acumulado

Exemplo 3



- 1 Carregar Vítima para Espaço Aberto: 2 PA
- 2 Demolir Parede: 2 PA (+1 contador de Dano)
A Parede agora tem 2 contadores de Dano e está Destruída.
- 3 Mover através de Parede Destruída sem Vítima para um Espaço Aberto: 1 PA

5 PA Gastos – 1 PA Acumulado

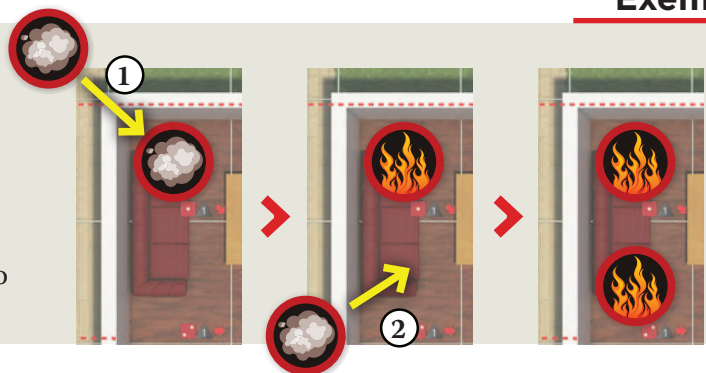
2 Avançar o Fogo

Após realizar suas ações, o jogador ativo deve rolar os dados para **Avançar** o Fogo. Coloque um marcador de Fumaça no **Espaço Alvejado** correspondente ao resultado dos dados. Algumas vezes colocar o marcador de Fumaça tem um impacto maior; depois de colocar o marcador de Fumaça confira se alguma destas situações é criada:

- **Se a Fumaça é colocada sobre Fumaça já existente** – Vire uma Fumaça para Fogo e remova o outro marcador de Fumaça do tabuleiro. Lembre-se: Fumaça + Fumaça = Fogo.
- **Se a Fumaça é colocada Adjacente à Fogo** – Vire a Fumaça para Fogo. Lembre-se: Fumaça Adjacente à Fogo = Fogo.
- **Se a Fumaça é colocada sobre Fogo já existente** – Você acaba de causar uma Explosão!

Exemplo

- 1 O resultado dos dados é . O Espaço Alvejado já possui um marcador de Fumaça. Vire o marcador de Fumaça em para Fogo.
- 2 No próximo turno, o Avanço do Fogo é em . O Espaço Alvejado está Adjacente ao Fogo. Coloque o marcador de Fumaça em , e imediatamente vire-o para Fogo.



Explosões

Quando o Fogo avança para um espaço já com Fogo, uma Explosão acontece. Explosões espalham o Fogo rapidamente, podem danificar Paredes ou Portas, Nocautear Bombeiros e até mesmo matar Vítimas.

Uma Explosão irradia em todas as quatro direções (cima, baixo, esquerda e direita) a partir do Espaço Alvejado (o resultado dos seus dados). Coloque um marcador de Fogo em cada espaço Adjacente sem Fogo ou vire marcadores de Fumaça para Fogo em espaços já com Fumaça – ainda que este espaço seja na área externa do edifício. Coloque um contador de Dano em quaisquer Paredes nos limites do Espaço Alvejado. Remova quaisquer marcadores de Porta nos limites do Espaço Alvejado.

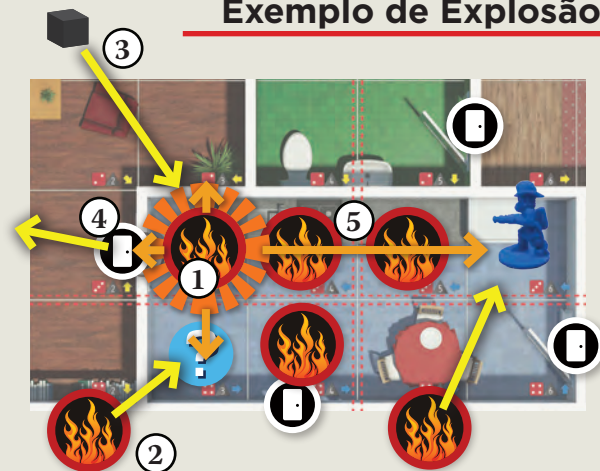
Se o espaço Adjacente em qualquer das direções já tiver Fogo, uma **Onda de Choque** é criada. Esta Onda de Choque continua a viajar na mesma direção passando por todos os espaços com Fogo até que ela encontre um Espaço Aberto, um espaço com Fumaça, uma Parede ou Porta Fechada. O resultado da Onda de Choque depende do que ela encontra primeiro:

- **Espaço Aberto** (sem Fogo ou Fumaça) – Coloque um marcador de Fogo no Espaço Aberto, mesmo que este espaço seja na área externa do edifício.
- **Espaço com Fumaça** – Vire o marcador de Fumaça para Fogo.
- **Parede** – Coloque um contador de Dano na Parede. Lembre-se que uma Parede que já possuía dois contadores de Dano já estava Destruída e não interrompe a Onda de Choque.
- **Porta Fechada** – Remova o marcador de Porta do tabuleiro; ela foi Destruída. Um ícone de Porta sem marcador de Porta é considerado uma Parede Destruída. Não coloque contadores de Dano na Porta Destruída.

A Onda de Choque viaja através de Paredes Destruídas e Portas Abertas. Se a Onda de Choque atravessar um Porta Aberta, remova o marcador de Porta do tabuleiro; a Porta foi Destruída. *Não coloque contadores de Dano na Porta Destruída.*

- 1 O resultado dos dados é . Como este Espaço Alvejado já tem Fogo, uma Explosão acontece. A Explosão espalha em todas as quatro direções e é resolvida da seguinte maneira:
- 2 **Abaixo** – Coloque um marcador de Fogo no Espaço Aberto Adjacente. O marcador PDI neste espaço está perdido (veja Ignição Súbita na próxima página).
- 3 **Acima** – O limite do Espaço Alvejado é uma Parede. Coloque um contador de Dano sobre ela.
- 4 **Esquerda** – O limite do Espaço contém uma Porta Fechada. Remova o marcador de Porta e considere-a uma Parede Destruída.
- 5 **Direita** – O espaço Adjacente já tem Fogo; uma Onda de Choque é criada. Ela viaja através dos dois espaços com Fogo e encontra um Espaço Aberto. Coloque um marcador de Fogo no Espaço Aberto. O Bombeiro nesse espaço é Nocauteado (veja a próxima página)!

Exemplo de Explosão



Efeitos Secundários

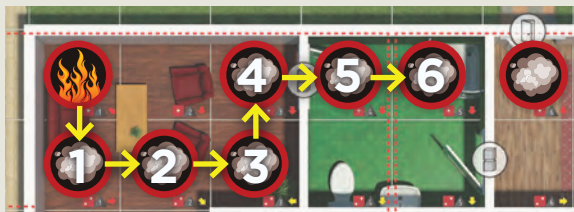
Depois que o Fogo foi Avançado e as Explosões resolvidas, você deve checar se algum dano ocorreu. Os danos podem ser as salas com Fumaça que pegaram Fogo, Bombeiros sendo Nocauteados ou Vítimas Perdidas.

Ignição Súbita – Vire os marcadores de Fumaça Adjacentes a Fogo para Fogo. Repita esse passo quantas vezes forem possíveis. Não deve haver Fumaça Adjacente a Fogo no final do turno. *Lembre-se: Fumaça Adjacente a Fogo = Fogo.*

Quaisquer Bombeiros em um espaço com Fogo são Nocauteados; continue lendo para ver o que acontece.

Quaisquer Vítimas ou PDI em um espaço com Fogo são perdidas. Coloque o marcador de Vítima ou PDI no espaço para Vítimas Perdidas no canto do tabuleiro. Se um PDI não foi identificado, vire-o e coloque-o no espaço para Vítimas Perdidas. Remova quaisquer marcadores de Fogo que foram colocados na área externa do edifício.

Exemplo de Ignição Súbita



O Fogo em incendia a Fumaça Adjacente causando múltiplas Ignições Súbitas que espalham Fogo pela sala e através da Porta Aberta. Vire os 6 marcadores de Fumaça para Fogo.

O sétimo marcador de Fumaça está isolado da Ignição Súbita pela Parede e não é virado para Fogo.

Nocauteado

Um Bombeiro é Nocauteado quando o Fogo avança para o espaço onde ele está; isto pode ocorrer devido a uma Explosão ou por Fumaça que foi reincendiada. Um Bombeiro Nocauteado precisa ir para a Ambulância para se recuperar.

Quando um Nocaute acontece, tire o Bombeiro de seu espaço e coloque-o no espaço de Estacionamento de Ambulância mais próximo, na área externa do edifício. Se a distância entre dois espaços de estacionamento for a mesma, escolha um.

Deixe o marcador de Fogo no espaço.

Se o Bombeiro Nocauteado estava Carregando uma Vítima, esta Vítima é Perdida. Coloque o marcador de Vítima no espaço para Vítimas Perdidas no canto do tabuleiro.

3 Repor Marcadores de PDI

Antes de seu turno terminar você deve repor quaisquer marcadores de PDI que foram Perdidos, Vítimas que foram Resgatadas ou Perdidas e/ou Alarmes Falsos que foram identificados.

Deve haver 3 marcadores de PDI (dentro ou fora do edifício) no fim de cada turno. Some os marcadores de PDI não identificados e Vítimas no tabuleiro. Se o resultado for menor que três, reponha marcadores de PDI rolando os dados e colocando um marcador de PDI aleatório com o lado virado para cima no Espaço Alvejado (o resultado dos dados). Se o Espaço Alvejado tiver um marcador de Fumaça ou Fogo, remova este marcador antes de colocar o PDI. Se o Espaço Alvejado tiver um Bombeiro, imediatamente vire o PDI para cima e remova-o se for um Alarme Falso. Se o Espaço Alvejado já tiver um marcador de PDI, jogue os dados novamente.

Fim de Turno

Depois que os marcadores de PDI tiverem sido repostos, seu turno termina. O jogado à sua esquerda agora inicia seu turno. Os turnos continuam assim até que o jogo termine.

FIM DE JOGO

O jogo termina quando o edifício desaba, os jogadores vencem ao Resgatar 7 Vítimas, ou são derrotados, ao Perder 4 ou mais Vítimas.

Desabamento do Edifício – O jogo termina imediatamente quando todos os 24 contadores de Dano foram colocados no tabuleiro, fazendo o edifício desabar. Coloque quaisquer Vítimas remanescentes ou PDI (dentro ou fora do edifício) no espaço para Vítimas Perdidas no canto do tabuleiro.

Vitória – Os jogadores são vitoriosos quando sete Vítimas são resgatadas. Se desejar, você pode continuar jogando para tentar resgatar todas as 10 Vítimas e conseguir um final perfeito!

Derrota – Os jogadores são derrotados quando quatro ou mais Vítimas são perdidas.

VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA JOGAR!























Este é o fim das Regras do Modo Família.

MODO AVANÇADO

O Modo Avançado apresenta vários elementos novos de jogo. Preparação aleatória, múltiplas opções de dificuldade, veículos, ações de veículos, especializações de Bombeiros, materiais inflamáveis e Focos de Calor são todos introduzidos no Modo Avançado. Além disso, as regras para Efeitos Secundários e Reposição de PDI são levemente modificadas.

É necessário conhecer as regras básicas. Embora no Modo Avançado sejam feitas pequenas alterações nas regras do Modo Familiar, se uma regra não for especificamente mencionada como modificada no modo Avançado, as regras do modo Familiar ainda se aplicam. **Modificações de regras estão destacadas para maior visibilidade.**

PREPARAÇÃO DO MODO AVANÇADO

1. Coloque o Tabuleiro no centro da mesa ao alcance de todos os jogadores.
 2. Coloque os marcadores de Porta Fechada em cada espaço para portas. 
 3. Escolha uma dificuldade: *(No nível Recruta a dificuldade é similar ao Familiar, Veterano é difícil e Heróico é muito difícil)*
 - Recruta – 3 Explosões Iniciais, 3 Hazmats
 - Veterano – 3 Explosões Iniciais, 4 Hazmats
 - Heróico – 4 Explosões Iniciais, 5 HazmatsRemova marcadores de Hazmat não utilizados do jogo.
 4. Primeira Explosão: role o dado preto de oito lados para determinar o Espaço Alvejado: 1  3, 2  4, 3  5, 4  6, 5  6, 6  5, 7  4, 8  3. Coloque um marcador de Fogo e Foco de Calor e resolva a Explosão neste espaço.
 5. Segunda Explosão: role os dois dados para determinar o Espaço Alvejado. Se o resultado já tiver Fogo,   role novamente. Coloque um marcador de Fogo e Foco de Calor e resolva a Explosão no Espaço Alvejado.
 6. Terceira Explosão: vire o dado preto para mostrar o lado oposto ao resultado da última rolagem e role o dado vermelho novamente para determinar o Espaço Alvejado. Se o resultado for um espaço já com Fogo, role o dado vermelho de novo. Coloque um marcador de Fogo e Foco de Calor e resolva a Explosão no Espaço Alvejado.
 7. Quando jogar no nível Heróico, role novamente os dois dados para determinar o local da Quarta Explosão. Se o Espaço já tiver fogo, role de novo. Coloque um marcador de Fogo e Foco de Calor e resolva a Explosão no Espaço Alvejado.
 8. Role os dados para colocar os marcadores de Hazmat. Se o espaço tiver Fogo, role novamente. Coloque um marcador de Hazmat no Espaço Alvejado. 
 9. Remova 2 marcadores de Vítima e 1 de Alarme Falso. Coloque-os na caixa, eles não serão usados neste jogo. Vire os outros 10 marcadores de Vítima e 5 de Alarme Falso para que o lado  fique para cima. Embaralhe, role os dados e coloque os marcadores com o lado  em cada um dos Espaços Alvejados. Se o Espaço já tiver fogo, role novamente.
 10. Cada jogador pega uma Carta de Especialista, o Bombeiro e a carta de Bombeiro na cor escolhida. Um jogador pode jogar com mais de um Bombeiro se todos concordarem. Coloque os Bombeiros e cartas remanescentes de volta na caixa.
 11. Role os dados para colocar marcadores de Foco de Calor adicionais. Se o Espaço Alvejado já tiver um Foco de Calor, role de novo. Coloque um marcador de Foco de Calor no Espaço Alvejado.
 - 3 Focos de Calor adicionais para jogos no nível de dificuldade Veterano ou Heróico.
 - 2 Focos de Calor adicionais se jogar com 3 Bombeiros ou 3 Focos de Calor adicionais com 4 Bombeiros ou mais.
- Coloque 6 (12 no nível Heróico) dos marcadores de Foco de Calor restantes no tabuleiro (nos pequenos círculos amarelos) para usar mais tarde e os demais de volta na caixa.
12. Coloque os contadores de Dano e marcadores de PDI, Cura, Ponto de Ação e Perigo restantes próximos do tabuleiro ao alcance de todos.     
 13. Cada jogador coloca seu Bombeiro em um espaço qualquer da área externa do edifício. 
 14. Em grupo, decidam onde colocar a Ambulância e o Caminhão. *(Coloque o restante na caixa)*  
 15. Os jogadores decidem coletivamente quem joga primeiro. Se não chegarem a um consenso, o mais jovem joga primeiro.

VEÍCULOS

O Modo Avançado introduz dois **Veículos**, o Caminhão e a Ambulância. Cada Veículo é representado por uma ficha colocada em um dos 4 espaços localizados fora do edifício para cada Veículo. Veículos podem ser dirigidos pelos Bombeiros, mas apenas para seu respectivo lugar de estacionamento. Os Veículos dão aos Bombeiros ações adicionais que podem ser realizadas quando eles estiverem em um dos espaços do Veículo. *Nota: cada Veículo ocupa dois espaços.*

Resgatar Vítimas no Modo Família é fácil; apenas carregue-as para fora e pronto.

No Modo Avançado as Vítimas só estão Resgatadas quando são carregadas até a Ambulância.

1 Realizar Ações - Ações de Veículo

Dirigir – Use o Caminhão ou a Ambulância para chegar rapidamente ao outro lado do edifício.

Dirigir um Veículo: 2 PA

Bombeiros somente podem dirigir o Caminhão quando estiverem no mesmo espaço que ele. Um bombeiro pode “dirigir” a Ambulância sem estar no mesmo espaço que ela, usando o rádio para chamá-la. O Bombeiro que dirige o Caminhão deve se mover junto com ele. É opcional para um Bombeiro se mover com a Ambulância.

Veículos podem ser dirigidos em qualquer direção, em sentido horário ou anti-horário ao redor do edifício. Veículos devem sempre começar e terminar sua movimentação em seus respectivos espaços de estacionamento. Dirigir um Veículo para o espaço de estacionamento do lado oposto do edifício gasta duas Ações Dirigir (4 PA).

Bombeiros que estejam no Espaço de Estacionamento de um Veículo enquanto este estiver sendo Dirigido podem **Pegar Carona** por 0 PA. Pegar Carona é opcional, e qualquer número de Bombeiros pode Pegar Carona ao mesmo tempo. Depois da Carona, os Bombeiros podem escolher sair do Veículo em qualquer um dos espaços do Espaço de Estacionamento do Veículo.

Se a Ambulância for dirigida à um Espaço de Estacionamento com uma Vítima, esta Vítima é resgatada sem custo de PA.

Disparar Canhão d'água – Use a poderosa mangueira do Caminhão para Extinguir o Fogo rapidamente.

Disparar Canhão d'água: 4 PA

O Canhão d'água pode extinguir grandes porções de Fogo de uma só vez. O disparo do Canhão d'água é direcionado à um dos Quadrantes do tabuleiro. Os Quadrantes são delineados com linhas pontilhadas vermelhas.

Bombeiros só podem usar a o Canhão d'água se estiverem no mesmo espaço que o Caminhão.

O Canhão d'água só pode ser usado nos limites do Quadrante em que o Caminhão está estacionado.

O Canhão d'água só pode ser usado em um Quadrante onde não haja Bombeiros presentes.

Role os dados para determinar o Espaço Alvejado pelo Canhão d'água. Uma vez que nem sempre o resultado dos dados está dentro do Quadrante alvo, para determinar o Espaço Alvejado pelo Canhão d'água vire (para mostrar a face oposta) qualquer dado cujo resultado esteja “fora do alcance” (fora do Quadrante alvo).

O Canhão d'água Extingue toda a Fumaça e Fogo no Espaço Alvejado e Espirra em cada espaço Adjacente Extinguindo Fumaça e Fogo. A água pode Espirrar além dos limites do Quadrante. A água que Espirra não tem efeito sobre Bombeiros, Vítimas, PDI ou Hazmat.

Exemplo de uso do Canhão d'água

O Bombeiro do lado direito do tabuleiro escolhe usar a Bomba do Caminhão no Quadrante Adjacente. Ele rola os dados, obtendo como resultado , que não é no Quadrante Alvejado e ele deve virar o para . O Alvo ajustado é .

① Extinguir Fogo em e . Remova estes dois marcadores de Fogo.

② O Espirra não tem efeito no marcador de PDI em .

③ Sem efeito. As Paredes impedem o Espirra de atingir ou .



ESPECIALISTAS

O Modo Avançado também introduz Bombeiros com habilidades especiais. No início do jogo, cada jogador pega uma carta de Especialista. Cada Especialista possui habilidades únicas que te tornam melhor preparado para situações específicas – e tornam o benefício do trabalho em equipe ainda maior. Jogadores podem escolher seus especialistas, ou pegá-los aleatoriamente. Abaixo estão descritas as habilidades especiais e ações específicas de cada um dos especialistas no jogo.

Paramédico

4 PA por turno

Tratar: 1 PA – Reanime 1 Vítima.

Coloque um marcador de Cura sob uma Vítima Tratada para indicar sua mudança de estado. Uma Vítima Tratada pode ser movida por um Bombeiro sem a necessidade de ser Carregada. Mover-se com uma Vítima Tratada não causa penalidade de PA.

Um Bombeiro só pode conduzir 1 Vítima Tratada por vez. Eles podem Carregar uma Vítima e conduzir uma Vítima Tratada ao mesmo tempo com o gasto normal de Carregar Vítima (2 PA). Uma Vítima Tratada não pode entrar em um espaço com Fogo.

O Paramédico gasta PA dobrado para Extinguir Fumaça e/ou Fogo.



Bombeiro CAFS

3 PA mais 3 PA de Extinguir Extra por turno.

PA de Extinguir Extra não pode ser acumulado.



Técnico em Hazmat

4 PA por turno.

Descartar: 2 PA

Remova um Hazmat do espaço do Bombeiro e coloque-o no espaço de Resgatados.



Generalista

5 PA por turno.

Nenhuma ação ou habilidade especial.



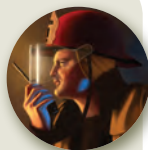
Capitão

4 PA mais 2 PA de Comando por turno.

O Capitão pode usar seu PA para Comandar qualquer outro Bombeiro a se mover e/ou Abrir/Fechar Portas durante o turno do Capitão. Bombeiros comandados podem Carregar Vítimas, Hazmat ou Mover Vítimas Tratadas. O Capitão gasta PA equivalente ao custo que o Bombeiro Comandado gastaria normalmente pelo movimento/ação.

PA de Comando Extra não pode ser acumulado.

Não mais de 1 PA de Comando pode ser gasto no Bombeiro CAFS por turno.



Especialista em Resgate

4 PA mais 3 PA de Movimento Extra por turno.

Demolir: 1 PA

O Especialista de Resgate gasta PA dobrado para Extinguir Fumaça e/ou Fogo.

PA de Movimento Extra não pode ser acumulado.



Técnico de Imagem

4 PA por turno.

Identificar: 1 PA

Vire um marcador de PDI em qualquer lugar do tabuleiro.



Motorista/Operador

4 PA por turno.

Usar o Canhão d'água: 2 PA

Quando usar a Canhão d'água, o Motorista pode rerolar um ou os dois dados. Depois de rerolar um dado, ele pode escolher rerolar o outro, mas é limitado a uma rerolagem por dado. O resultado da rerolagem sempre substitui o primeiro resultado.



1 Realizar Ação - Mudança de Equipe

Mudança de Equipe – Mude de Especialista no calor da ação.

Mudança de Equipe: 2 PA

Um jogador pode trocar sua carta de Especialista por outra carta de Especialista que não esteja em jogo. O Bombeiro do jogador tem o PA (menos o PA gasto na troca de Especialista) e habilidades especiais do novo Especialista pelo turno todo. Os Bombeiros devem iniciar seu turno no espaço onde o Caminhão estiver para completar a ação de Mudança de Equipe. A Mudança de Equipe **deve ser** realizada como a **primeira ação** de um jogador naquele turno.

2 Avançar Fogo

Hazmat

O Modo Avançado introduz o **Hazmat**, materiais estocados inapropriadamente que podem causar uma explosão!

Depois de resolver todas as Ignições Súbitas, quaisquer Hazmats em um espaço com Fogo causam uma Explosão naquele espaço. Múltiplas Explosões podem ser causadas por Hazmat na mesma fase, se isso acontecer os jogadores podem escolher qual Explosão revolver primeiro. Remova o marcador de Hazmat e adicione um Foco de Calor no local da Explosão.

Hazmats podem ser Carregados com o mesmo custo e mesmas restrições que Vítimas (2 PA para carregar, somente carrega um item por vez, não pode entrar em um espaço com Fogo). Hazmats podem ser descartados se carregados para fora do edifício. Hazmats descartados são removidos do jogo e colocados na área de Resgatados.

Focos de Calor & Combustão

Quanto mais tempo se passa, o Fogo fica mais difícil de ser combatido – o edifício esquenta cada vez mais e os materiais combustíveis chegam mais perto de seu ponto de combustão. O Modo Avançado introduz Focos de Calor e Combustão para simular essa progressão.

Quando o Espaço Alvejado da rolagem de dados para Avançar Fogo contém um Foco de Calor é causada uma Combustão e a rolagem para Avançar o Fogo deve ser feita novamente. Primeiro complete o Avanço do Fogo atual, então role os dados de novo e Avance o Fogo. Um turno não é limitado a uma, duas, ou mesmo três Combustões. Continue adicionando rolagens a cada vez que o Espaço Alvejado de Avançar Fogo tem um Foco de Calor.

Combustões também aumentam o número de Focos de Calor, facilitando o aparecimento de mais Combustões no decorrer do jogo. Depois de resolver as Combustões, adicione um Foco de Calor no Espaço Alvejado da última rolagem para Avançar Fogo. *Nota: Somente um Foco de Calor é adicionado em um turno. Marcadores de Foco de Calor são tirados daqueles colocados nos círculos amarelos no início do jogo. Se não houver mais marcadores de Foco de Calor, não serão gerados mais Focos de Calor.*

Focos de Calor não têm efeito sobre marcadores de Fumaça ou Fogo.

Focos de Calor não são removidos do tabuleiro depois de colocados, não é possível extinguí-los.

Nocauteado

Quando um Bombeiro é Nocauteado, o Bombeiro é colocado em um dos Espaços para Ambulância atual.

Ordem de Resolução

No Modo Avançado, a fase de Avançar Fogo tem um número de diferentes etapas. A ordem em que cada etapa deve ser realizada é:

1. Role os dados e resolva o Avanço do Fogo.
2. Resolva quaisquer Explosões se necessário.
3. Resolva quaisquer Ignições Súbitas se necessário.
4. Resolva quaisquer Explosões de Hazmat se necessário.
 - Adicione um marcador de Foco de Calor ao espaço do Hazmat se ele tiver causado uma Explosão.
5. Resolva Combustões se necessário. (Repita este processo a partir da etapa 1).
 - Adicione um marcador de Foco de Calor ao Espaço Alvejado do Avanço do Fogo se houve uma Combustão.
6. Resolva Nocautes, PDI e/ou Vítimas Perdidas.

3 Repor Marcadores de PDI

No Modo Avançado, PDIs só podem ser colocados em espaços sem um marcador de Perigo (Fogo ou Fumaça), Bombeiro ou outro PDI.

Se o Espaço Alvejado para a Resposição do PDI for inválido, use este diagrama para reposicionar o PDI. Comece no Espaço Alvejado e siga o caminho criado pelas setas até alcançar um espaço válido. As setas também estão no tabuleiro para uma referência mais rápida durante o jogo.

Se não houver espaços válidos no caminho das setas, rerole os dados.



VOCÊ ESTÁ PRONTO PARA JOGAR!

PERGUNTAS FREQUENTES

Existe um modo simples de lembrar o que acontece em uma Explosão com Ondas de Choque?

Sim, uma Explosão sempre causa um (e apenas um) destes efeitos em cada direção:

1. Adicione um marcador de Fogo
2. Adicione um contador de Dano
3. Remova um marcador de Porta Fechada

Eu gostaria de jogar o Modo Família novamente, eu preciso fazer a mesma preparação?

Você pode, ou também pode fazer uma preparação aleatória. O modo mais simples de fazer uma preparação aleatória é simplesmente rolar os dados e resolver três Explosões (sem colocar nenhum marcador de dano) e então rolar novamente para colocar os três PDI iniciais. Como alternativa você pode seguir as etapas 4-6 e 9 da preparação Avançada (página 7).

Posso jogar o Modo Família usando o outro lado do tabuleiro?

Sim. Você pode usar a mesma preparação mostrada nas páginas 2-3, ou a preparação aleatória descrita acima.

Existem muitas regras novas no Modo Avançado, posso jogar com apenas algumas delas?

Sim, você pode jogar com algumas das regras Avançadas e deixar outras de fora. Uma maneira de introduzi-las gradualmente é começar com os Especialistas e os Hazmats. Quando estiver pronto, adicione Veículos (Ações de Veículos, novas regras de Nocaute, e mudanças no Resgate) e finalmente adicione os Focos de Calor.

O que acontece se acabarem os marcadores de Fogo?

Isso é ruim, o Fogo está fora de controle e o edifício vai provavelmente desabar em breve. Caso se encontre nessa situação, não adicione mais Fogo ou Fumaça, mas continue adicionando contadores de Dano se uma Explosão acontecer.

Eu não entendi os Focos de Calor, o que eles fazem?

Focos de Calor simplesmente causam múltiplas rolagens na fase Avançar Fogo - adiciona mais Fogo e Fumaça ao tabuleiro. Se rolar um espaço com Foco de Calor - adicione Fumaça/Fogo/Explosão ao espaço, então role de novo e adicione mais Fumaça/Fogo/Explosões. Continue rolando até obter um espaço sem Foco de Calor, então adicione Fumaça/Fogo/Explosões e um Foco de Calor ao espaço final.

MUDANDO AS REGRAS

Um ótimo aspecto de *Flash Point: Ao Resgate* é a flexibilidade de regras. Este jogo é seu e você deve se sentir à vontade para modificar quaisquer regras, ou criar as suas próprias. É uma excelente maneira de ser criativo. Se você tiver uma ideia muito divertida ou interessante, nós adorariamos saber sobre ela e talvez até mesmo trabalhar com você para incluí-la em futuras expansões para o jogo.

Estas são algumas mudanças de regras que você pode experimentar para incentivar sua criatividade:

Pequena Guarnição – Your volunteer firefighter crew has to respond quickly with the limited resources on hand .

- Preparação Inicial: escolha as cartas de Especialista aleatoriamente.
- A ação Mudança de Equipe não estará disponível o jogo todo.

Ameaças Ocultas – You never know what lies beneath the ? mark.

- Preparação Inicial: Comece o jogo sem marcadores de Hazmat no tabuleiro.
- Alarmes Falsos: Quando um Alarme Falso é revelado, coloque um marcador de Inflamável em seu lugar. Se o Alarme Falso foi revelado durante a fase Avançar Fogo, resolva uma Explosão no espaço.

Lei de Murphy – Cano de distribuição danificado.

- A ação Disparar Canhão d'água não está disponível neste jogo..

CRÉDITOS

Game Design: Kevin Lanzing **Arte:** Luis Francisco, George Patsouras, Hrvoje Cop

Tradução: Jansen Trassatti **Revisão:** Rafael Barreiro Colmanetti - Yada³ Traduções

Playtesters: 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 and of course Joe Norris.

Agradecimentos: A primeira interação deste jogo foi publicada em 2012 em The Game Crafter. Ela não poderia ter tido sucesso sem o suporte de pessoas gentis, algumas que eu nunca conheci em pessoa. Obrigado à Dan Brooke por sua resenha em vídeo, Thomas Arnold pela implementação em Java, Ward Batty pela Atlanta Game Fest, The Tower Game Center por existir, e BoardGameGeek pela comunidade. Um obrigado especial aos artistas por seu trabalho fantástico, nossos apoiadores no Kickstarter por seu entusiasmo e ao suporte de edição de Hilko Drude, Bryan Graham, Sergio Gutiérrez e Matthew Ackerson.


INÍCIO RÁPIDO

1. MONTAGEM DO TABULEIRO

Vá até a página 3 e siga as instruções para deixar o tabuleiro como na figura. Escolha um jogador para começar a combater o fogo ou resgatar as pessoas.

2. REALIZAR AÇÃO - INICIE SEU TURNO

Você tem 4 pontos de ação para gastar. Estas são as ações você pode fazer:

- Mover um Espaço (1 Ponto de Ação).
Você não pode se mover diagonalmente, através de uma parede ou porta fechada. Caso se mova para um marcador de PDI , vire-o. Se for um alarme falso, tire-o do tabuleiro.
- Abrir ou Fechar uma Porta (1 Ponto de Ação).
- Carregar uma pessoa (Vítima) um espaço (2 Pontos de Ação) – Carregue-as para fora do edifício para Resgatá-las!
- Remover um Fogo de seu espaço ou de um espaço adjacente (2 Pontos de Ação).
- Virar um Fogo (em seu espaço ou espaço adjacente) para Fumaça (1 Ponto de Ação).
- Remover uma Fumaça de seu espaço ou espaço adjacente (1 Ponto de Ação).
- Demolir – Coloque um cubo preto (contador de Dano) em uma parede (2 Pontos de Ação).

Você não precisa gastar todos seus Pontos de Ação neste turno. Pegue um marcador verde para cada Ponto de Ação não utilizado. Esses marcadores verdes podem ser utilizados em um turno futuro como Pontos de Ação Extra.

3. ESPALHE O FOGO

Role os dados e encontre o espaço no tabuleiro.

- Se este espaço não tiver Fogo ou Fumaça – Coloque uma Fumaça nele.
- Se este espaço tiver Fumaça – Vire-a para Fogo.
- Se este espaço já tiver Fogo – acompanhe as instruções sobre Explosões na página 5. Uma Explosão sempre causa um (e apenas um) destes três efeitos em cada direção:
 1. Adicione um marcador de Fogo.
 2. Adicione um contador de Dano.
 3. Remova um marcador de Porta Fechada.

Veja se alguma Fumaça está adjacente ao Fogo – se sim, vire a Fumaça para Fogo.

Se o Fogo estiver no mesmo espaço que uma Vítima, ela está perdida – tire o marcador do tabuleiro.

4. CERTIFIQUE-SE QUE 3 MARCADORES AZUIS (PDI) ESTÃO NO TABULEIRO

Se houver menos de três marcadores azuis, role os dados, encontre este espaço e coloque um marcador azul com o lado ? para cima.

5. É O TURNO DO PRÓXIMO JOGADOR.

Continuem revezando os turnos até 7 vítimas serem resgatadas (transportar para fora da casa), 4 Vítimas serem perdidas no fogo ou a casa desmoronar (todos os contadores de Dano estão no tabuleiro).

PARA VENCER — RESGATE 7 VÍTIMAS!

DIÁRIO DO CORPO DE BOMBEIROS

#	JOGADORES	NÍVEL	EDIFÍCIO	RESGATES	BAIXAS
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					