

EXTREME DANGER

Extreme Danger es una expansión para Flash Point: Fire Rescue. Se incluyen dos nuevos tableros de juego. El tablero de tamaño grande tiene el garaje de un mecánico de una planta en una cara y un Laboratorio de dos plantas en el otro lado. El tablero de tamaño medio tiene un ático en una cara y un sótano en la otra. El ático / sótano se puede añadir a cualquiera de los tableros de tamaño completo incluido en esta expansión, y también se puede añadir a cualquiera de los paneles de construcción de la segunda expansión 2ndStory. También se incluyen 9 figuras especializadas para representar los bomberos especialistas incluidos en el juego base y el ingeniero estructural de la expansión Estructuras Urbanas, marcadores de juego adicionales y estas reglas, que incluye instrucciones detalladas para jugar con estos nuevos materiales.

This expansion cannot be played without the base game, Flash Point: Fire Rescue.

Las presentes reglas complementan a las reglas del juego básico. En caso de contradicción, las reglas de esta expansión sustituyen a las del juego básico.

TABLERO DE JUEGO

Extreme Danger incluye dos nuevos edificios. El Laboratorio es un edificio de dos plantas, y se puede extender a tres plantas añadiendo o bien el ático o el sótano. Garaje de The Mechanic es un edificio de una planta que se puede ampliar a dos plantas. El acceso a la segunda, tercera (Ático) o al sótano de cada edificio es a través de la escalera interna o mediante escaleras portátiles. Las escaleras están, o bien en el tablero, o como marcador añadido al tablero cuando se utilizan los tableros de ático o el sótano.

Nota: Las víctimas, materiales peligrosos, etc.. no pueden ser arrojados desde la segunda o tercera planta.

Nota: No está permitido el movimiento al exterior desde el sótano.

Ventana (sombreada):

Una ventana que se encuentre en un muro que reciba un marcador de daño, es destruida. Una ventana se puede abrir gastando 1PA (acción de movimiento). Una ventana abierta entre dos espacios hace que estos estén adyacentes.

Puerta anti incendio (verde):

Escalera:

Un espacio con una escalera es adyacente al espacio Escalera correspondiente en la siguiente planta.

Pared delgada (azul):

Una sección de Pared delgada, resulta destruida en cuanto reciba un marcador de daño.



MARCADORES



Marcadores de escaleras portátiles

4 Segmentos superiores
4 Segmentos inferiores



8 Marcadores de atascada



4 Marcadores de puerta



4 Marcadores de puerta anti incendio



12 Marcadores de suelo dañado



23 Marcadores de ventana abierta



1 Objeto peligroso grande (doble cara, coche/objetos inflamables de laboratorio)



1 Objeto peligroso pequeño (doble cara, objetos inflamables/productos químicos)



2 Marcadores de escalera



5 Marcadores de Derrame Tóxico



MECHANIC'S GARAGE

ESTE TABLERO INTRODUCE:

- VENTANAS
- PUERTAS ANTI INCENDIO
- OBJETOS EXPLOSIVOS OPCIONALES

VENTANAS

Las ventanas son un nuevo elemento de escenografía que pueden proporcionar acceso al edificio sin dañar la estructura. Las ventanas actúan como puertas ya que pueden ser abiertas o cerradas por los bomberos gastando 1PA. A diferencia de un muro con una puerta, una pared con una ventana todavía proporciona integridad estructural y se puede destruir con un marcador de daño a consecuencia de una explosión, incluso si la ventana está abierta.

Todas las ventanas al comienzo de la partida se encuentran cerradas.

Abrir/Cerrar una ventana (Acción de movimiento): 1 AP

Un bombero puede abrir o cerrar una ventana estando en el mismo espacio. Colocar un Marcador de Ventana Abierta en el segmento de pared para representar la ventana abierta. Retirar el marcador si dicha ventana se cierra.

PUERTAS ANTI INCENDIO

Las Puerta Anti Incendio están fuertemente construidas y diseñadas para frenar la propagación del fuego a través de un edificio, sin embargo son propensas a tener fallos de funcionamiento. Están resaltadas en verde en el tablero y tienen marcadores especiales. Funcionan como puertas normales con las siguientes excepciones:

Durante la fase de Propagación del fuego, una Puerta anti incendio que sería destruida como resultado de una explosión no se destruye automáticamente. En lugar de esto, se tira el dado rojo de seis caras y se consulta en la siguiente tabla el resultado:

1-3: La Puerta Anti Incendio bloquea la explosión. El marcador de la puerta no se quita y ninguna otra acción tiene lugar por esa dirección. La explosión se resuelve de la forma habitual por el resto de direcciones.

4-6: La Puerta Anti Incendio bloquea la explosión, pero resulta dañada. Coloque un marcador de Atascada. El marcador de la puerta no se quita, no hay más efectos por la explosión en esa dirección, y se resuelve de la forma habitual en el resto de direcciones.

Si la Puerta Anti Incendio ya está atascada, ninguna explosión posterior que afecte a esta puerta se trata como atascada y se añade un marcador más de Atascada.

Una Puerta Anti Incendio Atascada no se puede abrir. Para desatascarla, un bombero debe usar una acción de Derribar para retirar un marcador de Atascado. Una puerta con múltiples marcadores, requerirá de múltiples acciones de Derribar. La puerta resulta destruida en el proceso, retire el marcador de la puerta cuando todos los marcadores de Atascado sean eliminados.

CAMBIOS DE CONFIGURACIÓN

Juego Habitual: Siga el procedimiento normal para preparar la partida, con las siguientes excepciones:

1. Lance los dados y resuelva tres explosiones sin colocar ningún marcador de daño.
2. Lance los dados y coloque 3PDI.

OBJETOS EXPLOSIVOS (OPCIONAL)

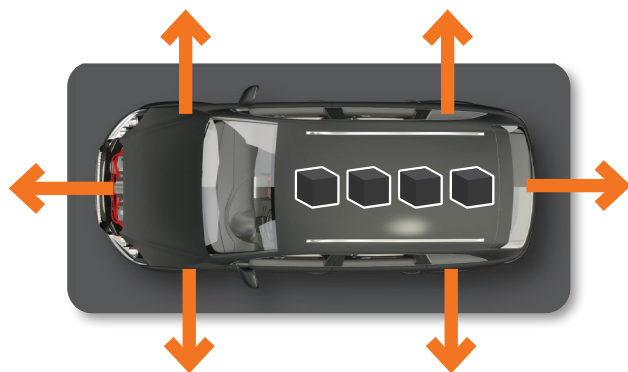
Se incluye como elemento de juego opcional un Coche, como Objeto Explosivo. El objeto explosivo actuará en todos los sentidos como un segmento de pared gruesa, sufrirá daños, bloqueará el paso y evitará que los espacios estén adyacentes (ambos en y a través del objeto explosivo). Puesto que un Objeto Explosivo recibe daños, no pueden ponerse ni marcadores de Fuego o de Humo en los espacios que ocupe. Cuando el Explosivo recibe daños igual o superiores al número indicado en su Marcador, se resuelve una Explosión especial. Los marcadores de daño colocados sobre el Objeto Explosivo, cuentan para las condiciones de final de partida, incluso si ha explotado.

Durante la preparación:

- Coloque el marcador del Coche en la zona del Garaje del tablero. El coche ocupa dos espacios.
- Vuelva a lanzar cualquier explosión, PDI, Focos de Calor, o Materias Peligrosas, que estuvieran ocupando los espacios del Objeto Explosivo.

Durante la fase de avance del fuego:

- Si el espacio resultante de la tirada está ocupado por un Objeto Explosivo, utilice las flechas del tablero para encontrar un espacio valido y resolver el avance del fuego de la forma habitual.
- Tratar un Objeto Explosivo como un muro. Añade un marcador de daño al Objeto Explosivo (en lugar de un marcador de fuego) cuando una explosión casuaría un nuevo marcador de fuego en uno de los espacios ocupados por el Objeto Explosivo.
- Cada Objeto Explosivo tiene una capacidad máxima de daños indicado por una serie de marcadores de daño, representados en el Marcador del Objeto Explosivo. Cuando el total de marcadores de daño colocado sobre el Objeto Explosivo llega a la capacidad de daño, el Objeto Explosivo estalla.
- Cuando el coche explote, coloca marcadores de fuego y foco de calor en los dos espacios que ocupaba el coche, retira el marcador de coche del tablero, retira los marcadores de daño fuera del juego, y resuelve una explosión que se genera desde el coche en seis direcciones (grafico de la derecha). Ejemplo: Como resultado de una explosión durante la Fase de Avance del Fuego, el cuarto marcador de daño se coloca en el coche. Primero resuelvo toda la explosión anterior, y luego la generada por el coche.



Durante la fase de reposición de puntos de interes:

- Si durante la Fase de Reposición de PDI la casilla resultante fuese una ocupada por el coche, siga las flechas del tablero para encontrar una casilla valida.



LABORATORY

ESTE TABLERO INTRODUCE:

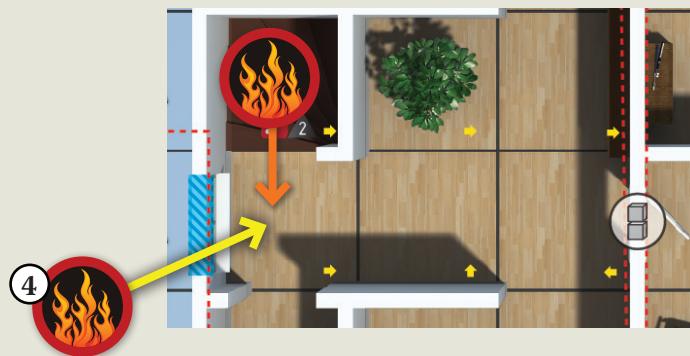
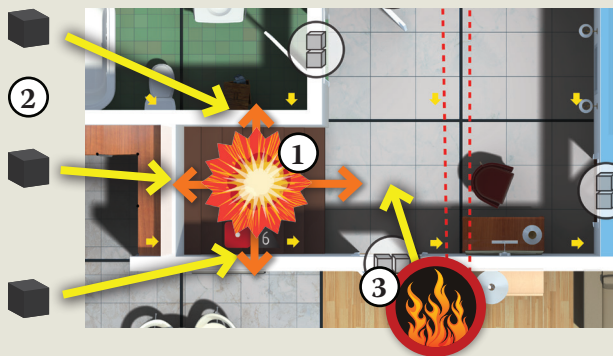
- ESCALERAS
- ESCALERAS PORTATILES
- PLATAFORMA HIDRAULICA OPCIONAL Y DERRAMES QUÍMICOS

ESCALERA

Las escaleras son un nuevo elemento de escenografía que proporcionan acceso de una planta a otra. Una escalera tiene dos partes, un espacio superior de escalera, y uno inferior, ambos adyacentes entre si (esto significa que un espacio de Escalera puede ser adyacente a 5 espacios, y que los bomberos y el fuego pueden moverse entre ellos). En todos los demás aspectos, los espacios de Escalera son tratados como todos los demás del tablero. Un bombero puede moverse entre un espacio superior de escalera y uno inferior a coste normal de puntos de movimiento (sin ningún tipo de sanción a los PA). Los espacios de escalera pueden contener PDI, Materiales Peligrosos, Focos de Calor, Fuego y Marcadores de Humo, etc. Los muros que rodean una escalera pueden ser destruidos.

Un espacio de Escalera está marcado con una cuadrícula de coordenadas de su otro parte del tablero para ayudar a visualizar como dos espacios de escalera conectan entre si, y ayudan a resolver Explosiones, Llamadas, Ondas expansivas, etc.

Una Explosión en un espacio de Escalera causará una onda expansiva en las 5 direcciones. Cuando se produce una explosión en un espacio de Escalera y otro espacio de Escalera ya tiene un Marcador de Fuego, se crea una onda expansiva, y continua en la dirección del espacio de la escalera (es decir, la dirección que no tiene una pared).



1. Explosión en la escalera inferior. La explosión se propaga en todas las cinco direcciones de la siguiente manera:
2. Se añaden Marcadores de Daño a los tres segmentos de pared (arriba, izquierda, abajo) que rodean la explosión.
3. Se añade un Marcador de Fuego al espacio vacío (derecha de la explosión).
4. La explosión sube la escalera. El espacio superior de la escalera ya tiene un marcador de fuego, por lo que se crea una onda expansiva. La llamarada continua en la dirección sin pared, y se añade un Marcador de Fuego al espacio vacío. Tenga en cuenta que incluso si uno (o más) de los segmentos de pared circundantes fueron destruidos, la onda expansiva aún se moverá en esa dirección.

Una onda expansiva que llega a un espacio de Escalera con un Marcador de Fuego, se propagará a través de ese espacio en una sola dirección. Si la pared de detrás del espacio de Escalera (en la misma planta) está destruida, la onda expansiva continuará en esa planta. Sin embargo, si el muro no es destruido, la onda expansiva continuará a otra planta a través de la escalera. Si el siguiente espacio de la escalera ya tiene un Marcador de Fuego, la onda expansiva continúa en la dirección de la Escalera (véase el ejemplo anterior). *Conceptualmente la onda expansiva toma el camino de menor resistencia - permanece en el mismo piso, si es posible, o sube las escaleras en lugar de dañar la pared.*



1. Una explosión crea una onda expansiva que alcanza un espacio de Escalera con un Marcador de Fuego.
2. La onda expansiva sigue el camino de menor resistencia (a través de la pared destruida) y se añade un Marcador de Fuego en el espacio.

Nota: Si la pared de la escalera no hubiera sido destruida, la onda expansiva se habría extendido al espacio superior de la escalera.

ESCALERAS PORTÁTILES

El camión de bomberos lleva cuatro Escaleras Portátiles que se pueden utilizar para acceder a la segunda planta de un edificio. Un bombero en el camión puede recoger una Escalera Portátil usando 0PA. Las Escaleras Portátiles empiezan plegadas, deben llevarse a donde se van a utilizar y desplegarse antes de que puedan ser ascendidas. Un bombero sobre una Escalera Portátil puede realizar acciones de forma habitual (Extinguir fuego y Derribar Paredes). Víctimas y Objetos (Materiales Peligrosos) no se pueden dejar en el espacio superior de una Escalera Portátil. Las acciones relacionadas con una Escalera Portátil incluyen:

Llevar una Escalera Portátil (Acción de Movimiento):

Un Bombero puede moverse a un espacio adyacente mientras lleva una Escalera al coste habitual de movimiento (sin ningún tipo de penalización en PA). Un Bombero puede no puede cargar una Escalera Portátil mientras lleve una Víctima o Materia Peligrosa. Un Bombero puede cargar una Escalera Portátil mientras lleve una Víctima con tratamiento de primeros auxilios.

Desplegar una Escalera Portátil 2PA (Acción de Movimiento):

Un Bombero puede desplegar una Escalera Portátil en el espacio en el que se encuentre. Coloque el Segmento Inferior de la Escalera en el espacio que ocupe el Bombero, y el Segmento Superior en el espacio correspondiente de la segunda planta del edificio. Las Escaleras Portátiles sólo podrán ser desplegadas fuera del edificio.

Um Bombero no puede llevar una Escalera Desplegada.

Subir por la escalera (Acción de Movimiento): 1PA, 2PA si se lleva una Víctima, Objeto Peligroso o se acompaña a una víctima tratada.

Moverse del espacio superior de una Escalera a un espacio más bajo tiene los costes habituales de movimiento (sin ningún tipo de sanción sobre los PA), con una excepción: una víctima que haya recibido primeros auxilios aún debe llevarse gastando 2PA. Ejemplo: Un bombero puede ascender desde la planta baja a la superior gastando 1PA y luego pasar al interior del

edificio (a través de una pared derribada o una ventana abierta por 1PA. Un Bombero en la segunda planta del edificio debe llevar una Víctima que haya recibido primeros auxilios al segmento superior de la Escalera por 2PA, y seguir descendiendo al segmento inferior por 2PA más.

Un Bombero no puede entrar en un segmento superior de una Escalera si este ya lo ocupa otro Bombero.

Plegar una Escalera Portátil (Acción de Movimiento): 1 PA

Un Bombero en la planta baja puede plegar una Escalera Portátil que esté desplegada en la misma casilla que se encuentre el Bombero. Coloque ambos Segmentos en el espacio del Bombero.

Si el fuego se propaga a un espacio que contenga un segmento de Escalera, la escalera se cae de forma automática.

CAMBIOS EN LAS ACCIONES DEL VEHÍCULO

Cañón de Agua:

Cuando se use el Cañón de Agua en el segmento (la mitad de cada planta/tablero) del edificio que colinda con el espacio del Camión. Después de lanzar los dados, dar la vuelta al rojo si es necesario. No des la vuelta al negro. Recuerde que no puede haber Bomberos en la zona objetivo del Cañón de agua, en esta expansión significa que en ambas plantas.

Conducir:

Al usar la acción Conducir, el vehículo puede ser conducido por cualquier Bombero gastando los respectivos 2PA.

CAMBIOS DE CONFIGURACIÓN

Juego Básico: Siga el procedimiento habitual de preparación de la partida, con las siguientes excepciones:

1. Tira los dados y coloca tres explosiones, pero sin colocar ningún marcador de daño.
2. Tira los dados y coloca los habituales 3PDI.

Juego nivel Experto: Siga el proceso habitual de preparación de la partida, con las siguientes excepciones :

1. Primera Explosión - Lanza los dados y resuelve una explosión en el espacio resultante de la tirada. (el resultado final de las Explosiones Iniciales debe ser de al menos una explosión por cada planta del edificio).
2. Colocación de los PDI - No más de 2PDI pueden ser colocados en la misma planta. Si es necesario lance de nuevo los dados.

PLATAFORMA HIDRÁULICA

La Plataforma Hidráulica es un elemento móvil de los Bomberos que funciona como alternativa al Cañón de Agua. Si se usa la Plataforma Hidráulica, el Cañón de Agua ya no está disponible. Durante la preparación de la partida, coloque el Marcador de la Plataforma Hidráulica en uno de los espacios del Camión. La plataforma puede llevar dos personas (2 Bomberos, un Bombero y una Víctima o un Bombero llevando Materias peligrosas), una víctima puede ser cargada (y dejarla sola) en la Plataforma, pero no es posible cargar 2 Víctimas.

La Plataforma Hidráulica se puede mover, con su contenido, a cualquier espacio fuera de los niveles superiores de un edificio frente a la calle del Camión o devuelta al Camión por un Bombero, ya sea en la plataforma o en el Camión. Entrar y salir de la plataforma tiene los costes habituales de movimiento, no hay ningún coste para salir de la Plataforma en el Camión. Los bomberos en la Plataforma pueden realizar acciones normalmente (Extinguir fuego, abrir/cerrar Ventanas, Derribar muros). Las Acciones específicas para la Plataforma son:

Operar la plataforma (3PA, 2PA para el operador/conductor):

Los bomberos sólo pueden realizar esta acción, cuando esten en el mismo espacio que la Plataforma o Camión. La Plataforma se puede mover a cualquier espacio válido, o devuelta al Camión en una sola acción. Esta es una acción de vehículo, no de movimiento.

Disparar el Cañón de Agua (4PA, 2PA para el operador/conductor):

Los Cañones de Agua de la Plataforma se pueden usar para extinguir rápidamente los incendios a través de una abertura en la pared (ya sea una ventana abierta o pared destruida). A diferencia del Cañón de Agua, los Cañones de la Plataforma no requieren una tirada de dados. El espacio Objetivo de los Cañones es el espacio adyacente a la Plataforma. Retire todos los marcadores de Fuego y Humo del espacio objetivo y todos sus espacios adyacentes (recuerde que las paredes y puertas cerradas impiden la Adyacencia). Los Cañones de Agua no pueden ser usados si una Víctima ocupa uno de los espacios dentro de su área de efecto.

Conducir:

El Camión no puede moverse a menos que la Plataforma Hidráulica este plegada sobre el Camión.

OBJETOS EXPLOSIVOS (OPCIONAL)

Este tablero tiene la opción de incluir Objetos Explosivos, los Materiales Inflamables de Laboratorio, grandes y pequeños. Siga las reglas anteriores para objetos explosivos - El objeto más grande se comporta como lo hace el Coche. Cuando estalla los Objetos explosivos más pequeños, coloque un marcador de Fuego y uno de Foco de Calor en el espacio que ocupaba, resuelva una Explosión en el espacio del Objeto Explosivo, y luego resolver una segunda explosión sobre el mismo espacio.

OBJETO PELIGROSO - DERRAMES QUÍMICOS (OPCIONAL)

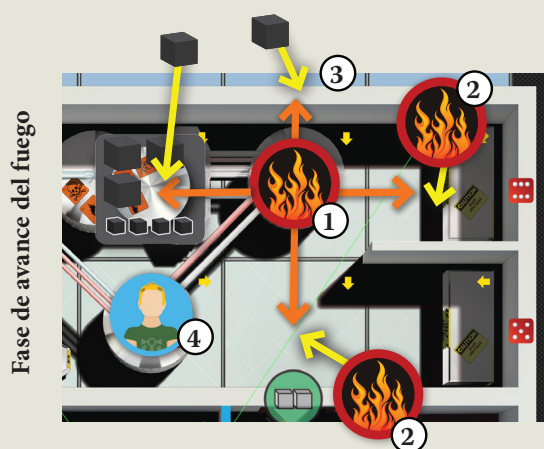
Este tablero también tiene una opción para incluir un Objeto Peligroso, Equipos Tóxicos de Laboratorio. Los Objetos Peligrosos siguen las reglas para Objetos Explosivos, salvo que no explotan. Cuando el total de marcadores de daño puesto en el Equipo Tóxico de Laboratorio alcanza su Capacidad de Daño, se produce un Derrame de sustancias químicas que se extiende desde el espacio del equipo.

Cuando se produce un Derrame Químico, quite el marcador de Equipo del tablero, coloque un marcador Tóxico sobre el espacio y luego coloque 5 marcadores tóxicos al azar desde dicho espacio utilizando las reglas de adyacencia. Utilice los dados para determinar hacia donde se derramará si hay más de un espacio adyacente disponible (utilice el D8 para elegir la dirección si hay 4 espacios adyacentes, y el D6 si hay 2 o 3 espacios adyacentes diferentes). Coloque uno de los marcadores Tóxicos que queden en el espacio adyacente determinado al azar y repita el proceso desde ese espacio hasta que se han colocado todos los 5 marcadores.

Un espacio sólo puede contener 1 Marcador Tóxico. Si es necesario, lance de nuevo el dado para determinar un espacio válido en la ruta del Derrame.

Las Víctimas que se encuentren en el mismo espacio que un Marcador Tóxico se pierden, y los Bomberos en el mismo espacio que un Marcador Tóxico quedan aturdidos. Los Bomberos no pueden entrar en un espacio que contenga un Marcador Tóxico. Si el espacio destino para la reposición de 1 PDI tiene un Marcador de Tóxico, utilice las flechas del tablero para encontrar un espacio válido. Los Marcadores Tóxicos no afectan al Fuego/Humo, lo Focos de Calor o Materiales Peligrosos.

El Técnico de Materiales Peligrosos puede retirar un Marcador de Tóxico desde un espacio adyacente por 2PA.

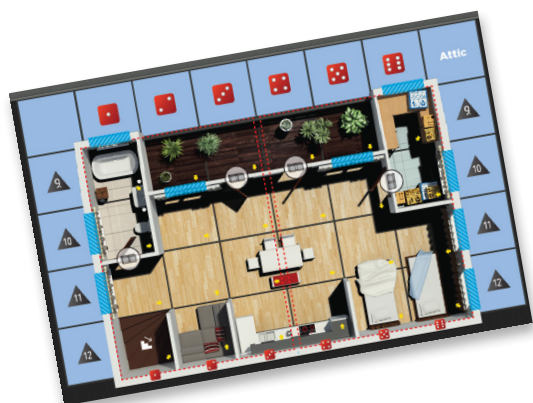
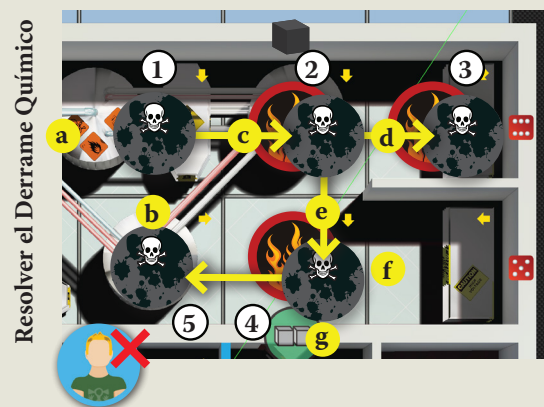


Fase de Avance del Fuego:

1. Explosión en el espacio objetivo.
2. Se añade un Marcador de Fuego en los 2 espacios Adyacentes.
3. Se añade un Marcador de Daño al muro adyacente.
4. Se añade un Marcador de Daño en el Objeto Adyacente.
 - Como es el 4º Marcador de Daño en el Objeto Peligroso, causa un Derrame Químico.

Se resuelve el Derrame Químico:

1. Se retira el Objeto Peligroso y los 4 marcadores de daño del juego. Se coloca un Marcador Tóxico en el espacio.
 - El Derrame Químico puede avanzar en tres direcciones diferentes (indicadas con A, B, C). Tire el D6 para determinar la dirección de avance del Derrame (1-2 para A, 3-4 para B, 5-6 para C).
2. Basándose en una tirada de 1D6 coloque el segundo Marcador Tóxico.
 - El Derrame Químico puede avanzar en dos direcciones diferentes (indicadas con D y E). Tire 1D6 para determinar la dirección en la que avanza el Derrame (1-3 para D, 4-6 para E).
3. Basándose en una tirada de 1D4 coloque el tercer Marcador Tóxico.
 - Este espacio no tiene espacios adyacentes elegibles. De marcha atrás al espacio previo (paso 2). A partir de ahí el Derrame Químico sólo puede avanzar en una dirección.
4. Coloque el cuarto Marcador Tóxico.
 - El Derrame Químico puede avanzar en tres direcciones diferentes (indicadas con B, F, G). Lance 1D6 para determinar la dirección en la que avanza el Derrame (1-2 para B, 3-4 para F, 5-6 para G).
5. Basándose en la tirada de 1D1 coloque el quinto (y último) marcador Tóxico.
 - La Víctima en este espacio se pierde.



ATTIC

(Este es un tablero opcional que se puede añadir)

El ático es un tablero opcional que se puede utilizar con el Taller Mecánico o el Laboratorio, para añadir una planta adicional a estos dos edificios. El ático también puede ser utilizado en cualquiera de los dos edificios incluidos en el Módulo 2ndStory. Agregar el ático requiere que se añada el marcador de Escalera para representar la mitad inferior de la Escalera que da acceso al interior del ático.

CAMBIOS DE CONFIGURACIÓN

- Utilice el D12 incluido en lugar de el D8 para determinar los espacios correspondientes.
- Lance los dados y resuelva una Explosión adicional, y coloque un Foco de Calor en el espacio correspondiente
- Si juega con las Reglas para Expertos, lance para colocar 3 Focos de calor adicionales, y añada 3 Focos de Calor al conjunto de los Focos de Calor que ueden entrar en juego durante la partida.
- Coloque el Marcador de Escalera en el espacio correspondiente.
(  for the Mechanic's Garage,   for Laboratory and 2nd Story boards).

CAMBIOS DE ACCIÓN

Desplegar una Escalera Portátil:

Cuando se despliegue una Escalera, el Bombero deve elegir la planta sobre la que colocar la marca de Segmento Superior. Una vez colocada, la escalera, debe plegarse y luego desplegarse de nuevo para cambiar de planta. Esto significa que una sola Escalera Portátil no puede acceder a la segunda y tercera planta de un edificio al mismo tiempo.

Subir la Escalera Portátil:

Si la Escalera Portátil se sube de la planta inferior a la tercera planta del edificio, los costes de movimiento se duplican cuando se mueva

Disparar el Cañón de Agua:

Para los edificios de tres plantas se recomienda utilizar la Plataforma Hidráulica. Sin embargo, si usted elige utilizar el Cañón de Agua, cuando dispare este, de la vuelta al dado rojo si es necesario. No de la vuelta al dado negro. Recuerde que no puede haber Bomberos en la zona hacia la que se dispare el Cañón de Agua.

Cañón de Agua (Garage más Ático):

Use el dado negro de ocho caras para determinar el espacio en el que cae el Cañón de Agua, en lugar del negro de doce caras. El Cañón de Agua funciona de la forma habitual cuando el camión esta en el lado derecho del tablero si el edificio es de una sola planta. Al disparar el Cañón de Agua desde el lado izquierdo del edificio, cuando el edificio es de dos plantas, se dispara en la parte colindante con esa parte del edificio (La mitad de cada planta/tablero). Después de tirar los dados, de la vuelta al rojo si es necesario. Si el resultado del negro fuese de 5 o más, añada 4 al resultado para determinar el espacio destino de la segunda planta. Recuerde que no puede haber bomberos en la zona hacia la que se dispare el Cañón de Agua, en este caso en ambas plantas.



BASEMENT

(ESTE ES UN TABLERO OPCIONAL QUE SE PUEDE AÑADIR)

El sótano es un tablero que se puede utilizar con el Garage o el Laboratorio, para añadir una planta adicional a estos dos edificios. El Sótano también se puede utilizar en cualquiera de los edificios incluidos en la expansión 2ndStory. Añadir el Sótano requiere que se añada el marcador Escalera para representar la mitad superior de la Escalera que da acceso al interior del Sótano. El tablero del Sótano presenta Marcadores de Suelo Dañado, para representar las consecuencias de las explosiones en el sótano. Los Daños en el Suelo, representan daño estructural en el edificio, por lo que resultará más difícil moverse y es más probable que el edificio se derrumbe.

CAMBIOS DE CONFIGURACIÓN

- Utilice el dado incluido de 12 caras en lugar del de 8 para determinar los espacios de destino.
- Tiré y resuelva una explosión adicional y coloque un Foco de Calor en el espacio resultante.
- Si juega con las reglas avanzadas, haga tiradas para colocar 3 Focos de Calor adicionales, y añada 3 Focos de calor al conjunto de Focos de Calor que pueden entrar en juego.
- Coloque la Escalera en el espacio correspondiente del tablero.
(  Para todos los tableros).

CAMBIOS DE ACCIÓN

Disparar el Cañón de Agua:

Utilice el dado negro de ocho caras, y resuelva de la forma habitual para el tablero.

Nota: El sótano no puede ser objetivo ni del Cañón de Agua ni de la Plataforma Hidráulica.

CAMBIOS EN EL AVANCE DEL FUEGO

- Las paredes exteriores del Sótano (las marcadas en negro) no pueden ser dañadas.
- Si se produce una explosión en el Sótano, resuelva la explosión de la forma habitual, luego coloque un marcador de Suelo Dañado en la planta baja, en el espacio inmediatamente por encima de la casilla objetivo. El suelo dañado no tiene ningún efecto en el juego. • Un Suelo Dañado es destruido por una explosión, ya sea directamente en su espacio, o por debajo de él. Cuando se destruye un espacio siga los siguientes pasos:
 - a) De la vuelta al Marcador de Suelo Dañado a Suelo Destruído, y retire dos Marcadores de Daño fuera del juego. Esto puede influir en que se termine la partida por derrumbe del edificio.
 - b) Retire cualquier Marcador de Fuego o Humo en ese espacio. Cualquier Marcador de Humo en espacios adyacentes se convierten en Marcadores de Fuego, y los Fogonazos se resuelven si fuera necesario.
 - c) Cualquier Víctima o PDI en el espacio se pierde, cualquier bombero en el espacio queda aturdido y cualquier Material Peligroso estalla.
 - d) Coloque un Foco de Calor de la reserva de Focos de Calor en ese espacio nuevo.
- Estas reglas adicionales se aplican a un espacio de Suelo Destruído:
 - a) Un espacio de Suelo Destruído es intransitable, un bombero no puede moverse hacia o a través del espacio.
 - b) Los Bomberos pueden extinguir Fuego o Humo en el espacio del Sótano inmediato al Suelo Destruído.
 - c) Si el espacio destino para la Acción Disparar el Cañón de Agua es la superficie destruida, resuelva dicha acción como si el destino fuera el espacio justamente debajo del Suelo Destruído. Si la casilla resultante fuese una adyacente al suelo destruido, el derrame de agua afectaría al espacio inmediatamente por debajo del suelo destruido.
 - d) Si el espacio inmediatamente por debajo de un suelo destruido recibe una explosión, además de la resolución normal de la explosión, cualquier Marcador de Humo adyacente a la casilla de Suelo Destruído, se volteará a Fuego, y se resolverán los fogonazos necesarios.
 - e) Si una onda expansiva entra en una casilla de Suelo Destruído haga ambas cosas:
 - Coloque un Marcador de Fuego en el espacio inmediatamente debajo del espacio de Suelo Destruído. Si el espacio ya contuviese un Marcador de Fuego, resuelva una explosión.
 - Continúe la onda expansiva a través del espacio de Suelo Destruído y resuelva la explosión en esa dirección de la forma normal.
 - f) Si la tirada para reponer un PDI es un Suelo Destruído, coloque el marcador en el espacio inmediatamente por debajo.
- La partida termina si un Bombero queda atrapado (ya sea en el sótano o bloqueado sin poder salir de la planta baja)

USAR ESCALERAS PORTÁTILES COMO PUENTE EN ESPACIOS DE SUELO DESTRUIDO (OPCIONAL)

Un Bombero que lleve una Escalera Portátil puede colocar este marcador en un espacio adyacente a un Suelo Destruído, y formar un puente por 2PDA. Un espacio con puente permite moverse de la forma habitual. Si el espacio inmediatamente por debajo explotara, la escalera resulta destruida y se resuelve de la forma habitual la explosión.

LLEGAR AL SÓTANO MEDIANTE UNA ESCALERA DESPLEGADA, A TRAVÉS DE UN ESPACIO CON SUELO DESTRUIDO (OPCIONAL)

Un Bombero que lleve una Escalera Portátil puede desplegar esta cuando esté adyacente a un espacio con un marcador de Suelo Destruído por 2PDA. Coloque el Segmento Superior de la Escalera en el espacio del Bombero y el Segmento Inferior en el espacio del Sótano inmediatamente adyacente al Espacio que contenga el Marcador de Suelo Destruído.

REPARAR SUELO DAÑADO (OPCIONAL)

El Ingeniero Estructural puede reparar un Suelo Dañado (pero no destruido) estando en el espacio que contenga el marcador, o en el espacio inmediatamente por debajo de este. Los espacios adyacentes y el espacio inmediatamente por debajo del Suelo Dañado no tienen que tener Marcadores de Fuego.