

# TRAGIC EVENTS

Esta expansão não pode ser jogada sem o jogo base, Flash Point: Fire Rescue

Estas regras complementam as regras do jogo base.

Em caso de conflitos, as regras desta expansão substituem as regras do jogo base.

## COMPONENTES

- **28 CARTAS DE FOGO** -  
16 Fogo Enfurece, 10 Combustão,  
1 Acelerar, 1 Trégua
- **3 CARTAS DE ESPECIALISTA** -  
Especialista em Supressão,  
Estrategista, Brigadista
- **35 CARTAS DE EVENTO** -
- **3 MINIATURAS DE ESPECIALISTA** -
- **11 MARCADORES DE PDI**

## BARALHO DE FOGO & DE EVENTOS

Eventos Trágicos inclui baralhos de Fogo & de Eventos que são projetados para substituir a mecânica de Foco de Calor nas regras do jogo Avançado. No começo da partida, um baralho de Fogo é criado com cartas de Fogo Enfurece e Acelerar, e um estoque de cartas de Combustão é criado perto do tabuleiro.

Durante cada fase de Avançar Fogo, uma carta de Fogo é comprada e resolvida. A carta Acelerar causa a ocorrência de Eventos e adicionam cartas de Combustão ao baralho de Fogo - aumentando a velocidade com que o Fogo se espalha. Cartas de Combustão também ativam Eventos, adicionam outra carta de Combustão ao baralho, e forçam você a comprar outra carta de Fogo.

## MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

Retorne todos os marcadores de Focos de Calor para a caixa; eles não serão usados.

Ao rolar para explosões iniciais (passos 4-7) não coloque marcadores de Focos de Calor. Substitua o passo 11 (rolar para marcadores de Focos de Calor) pelo seguinte:

- Crie o baralho de Fogo usando as seguintes cartas:

| Número de Bombeiros        | Cartas Fogo Enfurece | Carta Acelerar |
|----------------------------|----------------------|----------------|
| 1-2 nível Recruta          | 15                   | 1              |
| 1-2 nível Veterano/Heróico | 10                   | 1              |
| 3 nível Recruta            | 11                   | 1              |
| 3 nível Veterano/Heróico   | 8                    | 1              |
| 4+ nível Recruta           | 10                   | 1              |
| 4+ nível Veterano/Heróico  | 7                    | 1              |

- Embaralhe o baralho de Fogo e coloque-o virado para baixo próximo ao tabuleiro.
- Cria um estoque de cartas de Combustão virado para cima próximo ao tabuleiro:
  - 6 Combustão para Recruta, 8 para Veterano, e 10 para Heróico.
- Embaralhe o baralho de Eventos e coloque-o virado para baixo próximo ao tabuleiro.

## AVANÇAR FOGO

Em vez de resolver Avançar Fogo como descrito no manual do jogo base, resolva o fase Avançar Fogo inteira como segue:

Após executar as ações, o Jogador Atual compra a carta de cima do baralho de Fogo e resolve seu texto. Esclarecimentos da resolução:

- Acançar Fogo: role o dado e Avance o Fogo pelas regras do jogo base.
- Coloque uma carta Combustão na pilha de descarte do Baralho de Fogo.
- Compre e resolva um Evento do baralho de Eventos:
  - Compre a carta de cima do baralho de Eventos e resolva seu texto. Então, a menos que instruído ao contrário pela carta, descarte-a na pilha de descarte de Eventos.
- Compre e resolva outra carta do baralho de Fogo:
  - Cartas Combustão causam a compra de outra carta de Fogo. Não há limites de Combustões por turno; compre cartas quando comprar uma Combustão.
- Embaralhe o baralho de Fogo e sua pilha de descarte:
  - Embaralhe todas as cartas de Fogo em jogo, incluindo carta Acelerar, então coloque o novo baralho de Fogo virado para baixo próximo do tabuleiro.

Ao terminar de resolver o texto de carta Combustão, Fogo Enfurece (ou Trégua), coloque-a virada para cima na pilha de descarte do baralho de Fogo. Então siga para a fase de Repor PDI.

Cartas Combustão são limitadas. Se um efeito da partida instrui-lo a adicionar uma Combustão à pilha de descarte do baralho de Fogo e não houver nenhuma disponível, pule este passo.

**Atenção:** Efeitos que removem uma carta de Combustão da partida não retornam a carta para o estoque de cartas disponíveis.

**Atenção:** Quando um Hazmat explode, coloque uma carta de Combustão na pilha de descarte do baralho de Fogo.

**Atenção:** A menos que instruído ao contrário (por exemplo, Cão de Resgate), um Bombeiro nunca pode ficar acima de 4 Pontos de Ação. Qualquer Ponto de Ação adicional é perdido.

## ESPECIALISTAS

Eventos Trágicos introduz três novos especialistas.  
Adicione estes especialistas em suas partidas como preferir.

### Especialista Brigadista

4 PA por turno



**Prevenir/Ventilar:** Mova um marcador de Fumaça para qualquer lugar no tabuleiro por 1 PA por espaço. O Movimento deve ser pela rota mais curta em direção a porta exterior mais próxima, a escolha do jogador caso existam alternativas; Fumaça passa por portas interiores sem custo adicional. Fumaça desaparece quando do lado de fora do prédio.

Fumaças movidas sofrem ignição imediatamente se Adjacente a Fogo; se ela mover sobre outra Fumaça, ela se torna Fogo.

**Prevenir/Escapar:** Mova um PDI (apenas com lado ?) para qualquer lugar no tabuleiro por 2 PA por espaço. O Movimento deve ser pela rota mais curta em direção a porta exterior mais próxima, a escolha do jogador caso existam alternativas.

PDI pode abrir portas no caminho por 2 PA; eles não se movem através de Paredes Destruídas, escadas, etc. (eles usam a rota de fuga “como estiverem”). PDI movidos para fora do prédio (qualquer espaço sem coordenadas) são revelados. PDI não se movem para Fogo.

**Atenção:** Se jogar com tabuleiros multi níveis, “rota mais curta para porta exterior” pode ser via uma escada.

**Atenção:** Na estação de metrô, saídas são todos espaços com um símbolo de ambulância.

**Atenção:** Ventilar e Escapar são sempre determinadas pelas portas exteriores mais próximas - não Janelas Abertas, nem Paredes Destruídas.

## Estrategista

4 PA por turno mais 1 PA de Planejamento grátis por turno

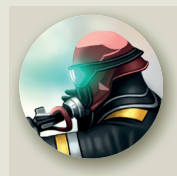


**Planejamento:** O Estrategista pode gastar 1 PA para dar um marcador de Ponto de Ação do estoque para outro jogador. Não há limite para o número de PA de Planejamento dado para um jogador. Um jogador nunca pode exceder seu limite máximo de Pontos de Ação. O PA de Planejamento grátis é um novo marcador que pode ser dado para outro jogador. PA de Planejamento grátis não pode ser salvo.

**Planejamento:** Uma vez por turno o Estrategista pode gastar 1 PA para olhar a próxima carta de Evento, e retornar esta carta para cima ou debaixo do baralho de Eventos.

## Especialista em Supressão

4 PA por turno



**Suprimir:** No turno de qualquer Bombeiro, após rolar os dados para Avançar Fogo, o Especialista em Supressão pode gastar 1 marcador de Ponto de Ação para virar um ou ambos dados para seu lado oposto antes de resolver a rolagem.

**Supressão:** No turno de qualquer Bombeiro, se antes de qualquer modificação, uma rolagem de Avançar Fogo alvejar o espaço do Especialista em Supressão ou qualquer um dos 4 espaços Adjacentes, a rolagem não tem efeito.

**Projeto da Expansão:** Clint Herron, Blue Neustifter & Lutz Pietschker

**Arte do Jogo:** Luis Francisco, George Patsouras

**Design Gráfico:** Stephanie Gustafsson

**Tradução:** Daniel Diniz Buto

daniel.buto@gmail.com



**FLASH POINT GOING DIGITAL**

learn more at [flashpoint.retroepic.com](http://flashpoint.retroepic.com)