

Flash Point : Fire Rescue

Extreme Danger

(Un jeu coopératif de Kevin Lanzing)

"Extreme Danger" est une extension pour "Flash Point : Fire Rescue".

Sont inclus dans cette extension deux nouveaux plateaux de jeu. Le plateau de taille complète (nous dirons bâtiment) représente 1 Garage Automobile d'un niveau sur une face et un Laboratoire de deux niveaux sur l'autre. Le demi-plateau représente un Grenier sur une face et un Sous-Sol sur l'autre.

Le Sous-Sol/Grenier peut être indifféremment ajouté aux bâtiments de cette extension, et aussi à ceux de la 2e extension.

Sont aussi incluses 9 figurines de spécialistes pour représenter les pompiers spécialisés du jeu de base et l'ingénieur structurel de l'extension "Urban Structures" ; ainsi que des jetons de jeu additionnels et ces règles qui détaillent les instructions permettant de jouer avec ces nouveaux matériels.

Cette extension ne peut être jouée sans le jeu de base "Flash Point : Fire Rescue".

Ces règles complètent les règles du jeu de base. En cas de conflit, elles priment sur ces dernières.

PLATEAU DE JEU

L'accès aux différents niveaux des bâtiments se fait par l'escalier interne ou par des échelles portables. Les escaliers sont déjà sur le plateau ou représentés par des jetons ajoutés sur le plateau lors de l'utilisation du Sous-Sol/Grenier.

Notes :

- les victimes, matériels dangereux, etc. ne peuvent être jetés des 2^e ou 3^e niveaux.
- les déplacements ne sont pas autorisés à l'extérieur du plateau Sous-Sol.

Fenêtre (hachurée)

Un mur fenêtré avec un jeton Dommage est détruit.

Une fenêtre peut être ouverte pour 1 PA (action de mouvement).

Une fenêtre ouverte entre deux cases rend ces deux cases adjacentes.

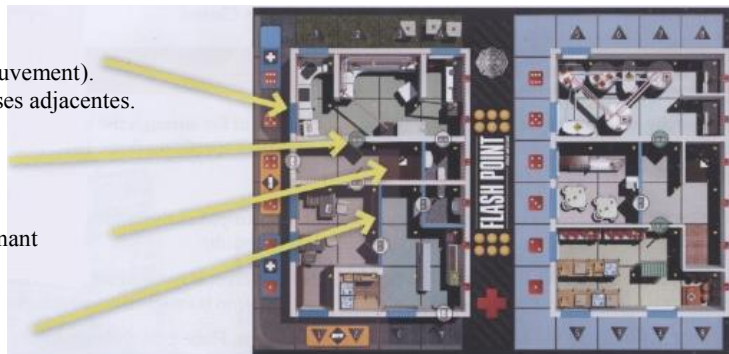
Porte Coupe-Feu (verte)

Escalier

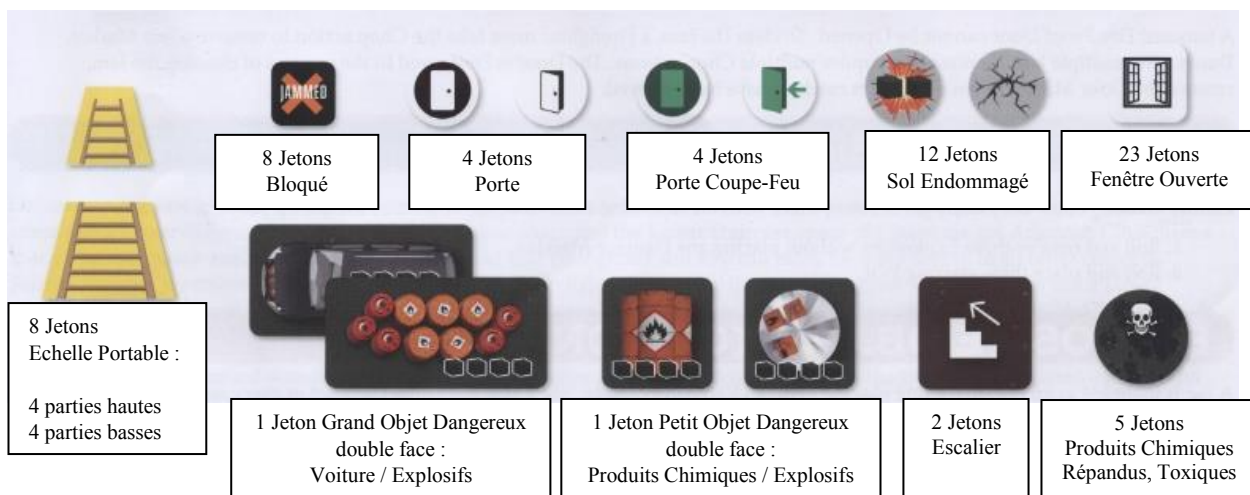
Une case avec un escalier est adjacente à la case contenant l'escalier correspondant sur l'autre plateau.

Mur léger (bleu)

Un mur léger est détruit avec un seul dommage.



JETONS



Le Garage Automobile



FENÊTRES

Les fenêtres sont un nouvel élément qui peut donner accès à un bâtiment sans endommager la structure. Les fenêtres fonctionnent comme des portes, en ce qu'elles peuvent être ouvertes ou fermées pour 1 PA. Au contraire d'un mur avec porte, un mur avec fenêtre continue à fournir une intégrité structurelle et ce mur peut être détruit avec 1 dommage résultant d'une explosion, même si la fenêtre est ouverte.

Au début de chaque jeu, toutes les fenêtres sont fermées.

Ouvrir / Fermer une Fenêtre : 1 PA

Un pompier peut actionner une fenêtre s'il y est adjacent. On place un jeton sur le mur pour représenter une fenêtre ouverte. On l'enlève si la fenêtre est fermée.

PORTES COUPE-FEU

Les portes coupe-feu sont des portes lourdement construites pour résister au développement du feu dans le bâtiment, cependant elles sont sujettes au dysfonctionnement.

Les portes coupe-feu sont surlignées de vert sur le plateau et ont des jetons spéciaux.

Les portes coupe-feu fonctionnent comme des portes normales hormis les exceptions suivantes :

Pendant la phase de propagation du feu, une porte coupe-feu qui devrait être détruite à la suite d'une explosion ne l'est pas automatiquement. A la place, lancer le dé 6 rouge et consulter la table ci-dessous :

1-3 : la porte bloque l'explosion.

Le jeton Porte reste en place et l'explosion est stoppée dans cette direction. On résout normalement l'explosion dans les autres directions.

4-6 : la porte bloque l'explosion mais est endommagée et se bloque. Placer un jeton Bloqué sur la porte.

Le jeton Porte reste en place et l'explosion est stoppée dans cette direction. On résout normalement l'explosion dans les autres directions.

Si la porte a déjà été bloquée, toutes les explosions suivantes affectant cette porte ne font que renforcer ce blocage. Rajouter un jeton Bloqué sur la porte.

Une porte bloquée ne peut être ouverte. Pour la débloquer, un pompier doit détruire chaque jeton Bloqué en utilisant sa hache. Les portes bloquées plusieurs fois nécessitent plusieurs coups de hache. La porte est finalement détruite avec le dernier jeton Bloqué détruit.

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

Jeu Familial : Suivre les règles du jeu familial aux exceptions suivantes pour rendre plus aléatoire la mise en place du jeu :

1. Lancer les dés et résoudre trois explosions sans placer aucun jeton Dommage
2. lancer les dés et placer 3 jetons POI initiaux

OBJETS EXPLOSIFS (OPTIONNEL)

Une voiture est incluse comme élément optionnel de jeu, un objet explosif. L'objet explosif réagira en tout point comme un grand segment de mur en ceci qu'il subira des dommages, bloquera l'adjacence et empêchera les déplacements (à la fois dans et à travers l'objet explosif). Comme l'objet explosif subit des dommages, les jetons Fumée et Feu ne peuvent être placés sur les cases qu'il occupe.

Quand l'objet explosif subit un nombre de dommages égal à celui indiqué sur son jeton, une explosion spéciale est résolue. Les jetons Dommage placés sur l'objet sont pris en compte pour les conditions de fin de jeu, même si l'objet explosif explose.

Durant la mise en place :

- Placer le jeton Voiture dans le parking. Elle occupera 2 cases.
- Relancer les éventuels POI, explosions, matériaux dangereux, points chauds initiaux qui auraient pu déjà occuper ces cases.

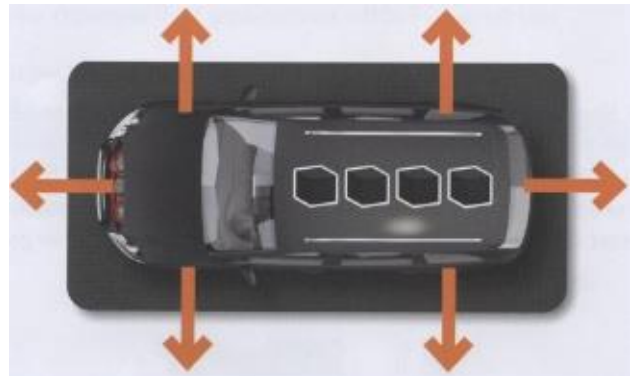
Durant la phase de propagation du feu :

- Si la case concernée par la propagation du feu est occupée par l'objet explosif, elle est invalide, utiliser les flèches du plateau pour trouver une case valide et poursuivre la propagation du feu comme habituellement.

- Considérer l'objet explosif comme un mur - Ajouter un jeton Dommage sur l'objet explosif à la place d'un jeton Feu lors d'une explosion qui le touche.

- Chaque objet explosif peut encaisser le nombre de dommages indiqué sur son jeton. Dès que les dommages atteignent cette capacité maximum, l'objet explosif explose.

- Quand la voiture explose, placer sur chaque case qu'elle occupait un jeton Feu et un jeton Point Chaud. Enlever la voiture du plateau et placer ses jetons Dommage hors-jeu. Résoudre alors une explosion qui se propage dans les 6 directions partant de ces 2 cases. (Exemple : à la suite d'une explosion pendant la phase de propagation du feu, le 4^e jeton Dommage est placé sur la voiture. On résout en premier l'explosion de la phase de propagation puis l'explosion de l'objet explosif).



Durant la phase de remplacement des POI :

- Si dans cette phase on doit placer un POI sur une case occupée par la voiture, la case est invalide, utiliser alors les flèches pour trouver une case valide.

LE LABORATOIRE

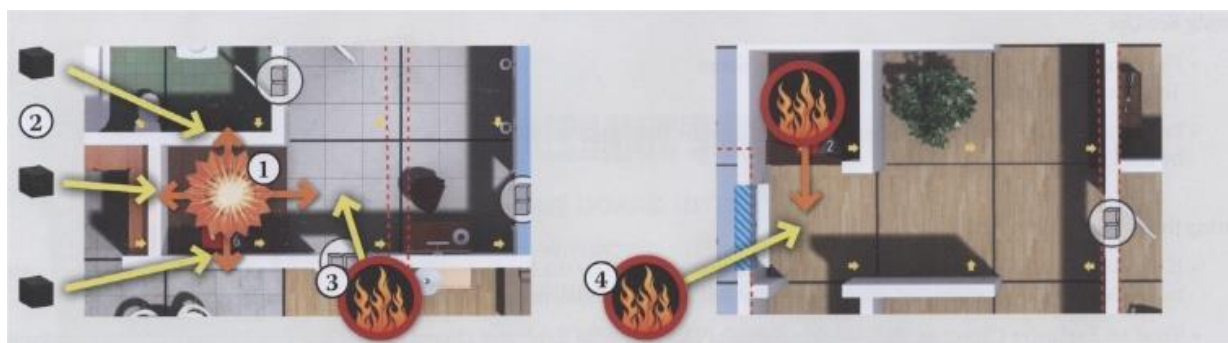


ESCALIERS

Les escaliers sont un nouvel élément qui permet l'accès d'un niveau à l'autre. Un escalier se compose de deux parties, une case partie haute et une case partie basse. Ces deux cases sont adjacentes (ce qui signifie qu'une case d'escalier est adjacente à 5 cases, et que pompiers et flammes peuvent circuler entre elles). Sur tout autre point, les escaliers sont considérés comme des cases standard. Un pompier circule sans pénalité sur ces cases (hors pénalités ajoutées). Les escaliers peuvent contenir des POI, matières dangereuses, points chauds, feu & fumée, etc. Les murs cernant les escaliers peuvent être endommagés ou détruits.

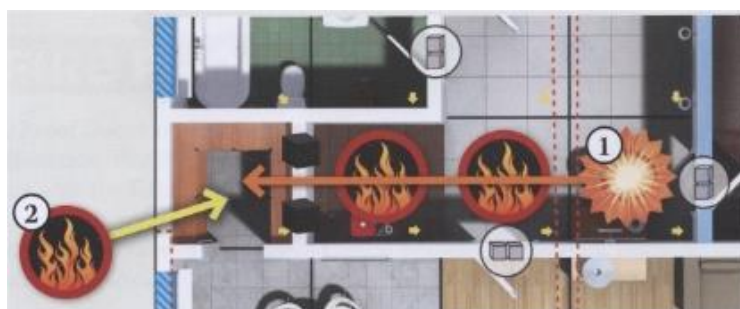
Une case escalier contient les coordonnées de son autre partie pour aider à visualiser leur interconnexion et servir d'aide-mémoire pour vérifier l'adjacence au moment de la résolution des explosions, embrasements, ou ondes de choc.

Une explosion dans un escalier peut provoquer une onde de choc dans les 5 directions. Quand une explosion se déclenche dans une case escalier et que l'autre case escalier est déjà incendiée, une onde de choc est créée et se prolonge dans la direction de cette case escalier (i.e. la direction de la case déjà incendiée qui n'a pas de mur).



1. Explosion dans la partie basse. L'explosion se propage dans les 5 directions comme suit :
 2. Des jetons Dommages sont ajoutés aux trois murs (au-dessus, à gauche, en bas) autour de l'explosion.
 3. Un jeton Feu est ajouté dans la case vide (à la droite de l'explosion)
 4. L'explosion passe au niveau supérieur de l'escalier. Cette partie haute est déjà incendiée donc cela crée une onde de choc qui se propage en direction de la case non séparée par un mur. On y ajoute un jeton Feu.
- A noter que même si un ou plusieurs des murs entourant cette partie haute de l'escalier étaient détruits, l'onde de choc se propagerait toujours dans cette unique direction.

Une onde de choc qui atteint une case d'escalier enflammée se propagera dans cette case dans une seule direction. Si le mur derrière cette case est détruit, l'onde continue à se propager à ce niveau. Par contre si le mur n'est pas détruit, l'onde de choc change de niveau via l'escalier. Si l'autre case escalier est déjà incendiée, l'onde de choc continue dans cette direction (voir l'exemple précédent). Conceptuellement, l'onde de choc suit le chemin de moindre résistance – restant sur le même niveau si possible ou suivant les escaliers plutôt que de détruire un mur.



1. L'explosion crée une onde de choc qui atteint la case escalier enflammée.
2. L'onde de choc suit le chemin de moindre résistance (à travers le mur détruit) et un jeton Feu est ajouté dans la case.

Note : Si le mur derrière l'escalier n'avait pas été détruit, l'onde de choc se serait propagée à la place vers la partie haute de l'escalier.

LES ECHELLES PORTABLES

Le camion-incendie transporte 4 échelles portables qui peuvent être utilisées pour atteindre le 2^e niveau d'un bâtiment. Un pompier se trouvant sur le camion peut ramasser une échelle en tant qu'action à 0 PA. Les échelles portables commencent pliées, doivent être transportées à l'endroit de leur utilisation et dressées avant de pouvoir y monter. Les pompiers sur une échelle portable peuvent effectuer des actions comme d'habitude (combattre le feu et abattre des murs). Victimes et objets ne peuvent être laissés sur la partie haute d'une échelle portable. Les actions concernant l'échelle portable incluent :

Transporter une échelle portable (Action de déplacement) :

Un pompier peut se déplacer sur une case adjacente en transportant une échelle portable au prix d'un déplacement normal (hors pénalités ajoutées). Un pompier ne peut porter une victime ou un matériel dangereux en même temps qu'une échelle. Une victime soignée peut être déplacée en même temps qu'une échelle.

Dresser une échelle portable (Action de déplacement) : 2 PA

Un pompier peut dresser une échelle portable dans sa propre case. Placer la base de l'échelle sur cette case et le haut sur la case correspondante au 2^e niveau. On ne peut dresser une échelle qu'à l'extérieur du bâtiment. Un pompier ne peut transporter une échelle dressée.

Grimper à une échelle portable (Action de déplacement) : 1 PA, 2 PA si le pompier porte un matériel dangereux ou une victime (soignée ou non)

Monter ou descendre d'une échelle se fait au prix d'un déplacement normal (hors pénalités ajoutées) avec une exception : une victime soignée doit toujours être portée pour 2 PA. Exemple : un pompier doit grimper du sol vers le 2^e niveau pour 1 PA et alors se déplacer dans le bâtiment (par une fenêtre ouverte ou un mur détruit) pour 1 PA. Un pompier au 2^e niveau doit déplacer une victime soignée vers la partie haute d'une échelle pour 2 PA et transporter cette victime directement au sol pour 2 PA.

Un pompier ne peut accéder à la partie haute d'une échelle si elle est déjà occupée par un autre pompier.

Plier une échelle portable (Action de déplacement) : 1 PA

Un pompier sur le sol peut plier une échelle portable dressée. Placer alors les deux segments de l'échelle sur la case du pompier.

Si le feu se répand sur une case échelle, elle se plie automatiquement.

MODIFICATIONS DES ACTIONS DES VEHICULES

Lance à incendie du camion :

La lance à incendie du camion tire sur le côté du bâtiment (la moitié de chaque niveau / plateau) le bordant. Après avoir lancé les dés, retourner le dé 6 rouge si nécessaire mais pas le dé 8 noir. Il faut se souvenir qu'aucun pompier ne doit se trouver dans la zone de tir, ce qui signifie à tous les niveaux dans cette extension.

Conduire :

Les véhicules peuvent accéder à n'importe lequel de leurs parkings respectifs pour 2 PA.

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

Jeu familial : Suivre la règle du jeu familial avec les exceptions suivantes pour rendre le processus aléatoire :

1. Lancer les dés et résoudre trois explosions sans placer de jetons Dommage.
2. Lancer les dés et placer 3 POI.

Jeu avancé : Suivre la règle du jeu avancé avec les exceptions suivantes :

1. Première explosion – Lancer les dés et résoudre une explosion dans la case cible (le résultat final des explosions initiales devrait idéalement aboutir à au moins une explosion sur chaque niveau du bâtiment).
2. Placement des POI – Pas plus de 2 POI ne devraient commencer au même niveau. Au besoin relancer les dés.

PLATEFORME HYDRAULIQUE (= Nacelle + Canon à Eau) (OPTIONNEL)

La plateforme hydraulique est une pièce mobile de combat contre le feu alternative à la lance à incendie du camion. Une fois la plateforme mise en place, la lance à incendie du camion n'est plus accessible. Lors de la préparation on place alors le jeton Plateforme sur l'une des cases du camion. La plateforme a 2 places (2 pompiers, un pompier et une victime, un pompier et un matériel dangereux), une victime peut être laissée seule sur la plateforme mais pas deux.

La plateforme peut être déplacée avec son contenu sur n'importe quelle case extérieure aux niveaux supérieurs du bâtiment faisant face à la rue où se situe le camion, ou retournée au camion par un pompier se trouvant sur la plateforme ou dans le camion. Se déplacer dans ou hors de la plateforme se fait au coût normal de déplacement. Il n'y a pas de coût supplémentaire pour passer de la plateforme au camion. Les pompiers sur la plateforme ont accès à toutes les actions habituelles. Les actions spécifiques de la plateforme hydraulique incluent :

Manipuler la plateforme (3 PA, 2 PA pour le Conducteur / Manipulateur) :

Les pompiers peuvent seulement effectuer cette action quand ils se trouvent dans la même case que la plateforme ou le camion. La plateforme peut être déplacée sur n'importe quelle case valide, ou retournée au camion en une action. C'est une action de véhicule, pas une action de déplacement.

Tirer au canon à eau (4 PA, 2 PA pour le Conducteur / Manipulateur) :

Le Canon à Eau est intégré à la plateforme. Il peut être utilisé pour rapidement éteindre des feux à travers une ouverture dans le mur (soit une fenêtre ouverte ou un mur détruit). Au contraire de la Lance à Incendie du Camion, le Canon ne demande pas de jet de dé. La case cible du Canon est la case adjacente à celle de la plateforme. Retirer le jeton Feu / Fumée de la case visée et de celles qui lui sont adjacentes (Se souvenir que les murs et les portes fermées bloquent l'adjacence). Le Canon à Eau ne peut tirer si une victime se trouve dans l'une de ces cases à portée. (*Note de traduction : rien n'est précisé pour les pompiers par contre*).

Conduire :

Le camion ne peut pas être déplacé si la plateforme hydraulique n'est pas revenue au camion.

OBJETS EXPLOSIFS (OPTIONNEL)

Ce plateau a une option pour intégrer deux objets explosifs, un grand et un petit, équipements inflammables du laboratoire. Suivre les règles précédentes concernant les objets explosifs – Le plus gros des objets se comporte comme la voiture. Quand le petit objet explose, placer un jeton Feu et un jeton Point Chaud sur sa case, enlever le jeton objet du plateau et résoudre une première explosion à partir de cette case, puis en résoudre une seconde.

OBJETS DANGEREUX – FUITES CHIMIQUES (OPTIONNEL)

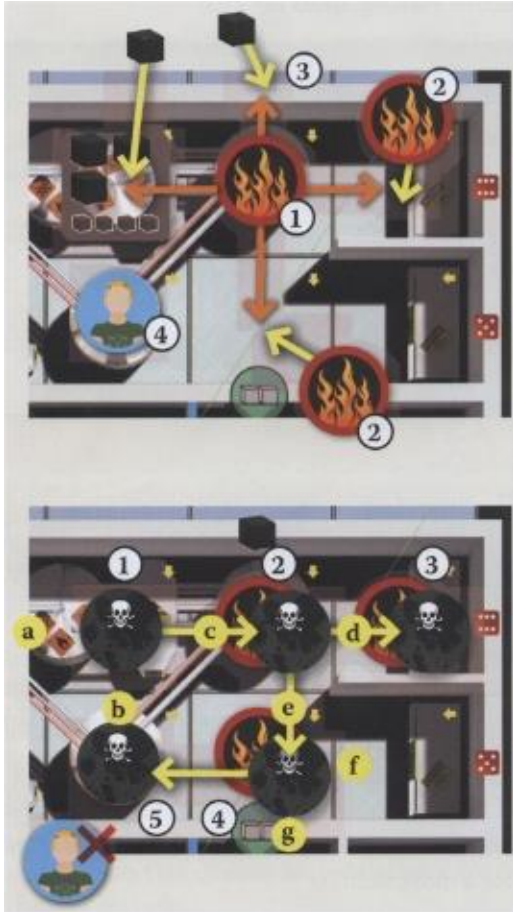
Ce plateau a aussi une option pour inclure un objet dangereux, un équipement toxique du laboratoire. Les objets dangereux suivent les règles des objets explosifs sauf qu'ils n'explosent pas. Quand le nombre de dommages reçus par l'équipement atteint sa capacité, une fuite chimique se déclare et les produits chimiques toxiques se répandent aléatoirement à partir de la case de l'objet.

Quand une fuite chimique se déclare, enlever le jeton équipement concerné du plateau, et le remplacer par un jeton Toxique et placer ensuite les 5 jetons Toxique restants de manière aléatoire à partir de la case en utilisant les règles d'adjacence. S'il y a plus d'une case adjacente lancer le dé pour déterminer où se propage la fuite (le dé 8 s'il y a 4 cases adjacentes, le dé 6 s'il y a 2 ou 3 cases adjacentes). Placer un jeton Toxique dans cette case et répéter l'opération à partir de ce nouveau point jusqu'à ce que les 5 jetons Toxique soient placés.

Une case ne peut contenir qu'un seul jeton Toxique. Si nécessaire, retracer le chemin de fuite à l'envers pour trouver une case éligible.

Les victimes se retrouvant sur la même case qu'un jeton Toxique sont perdues, les pompiers font un malaise. Les pompiers ne peuvent pénétrer dans une case contenant un jeton Toxique. Lors de la phase de remplacement des POI, si la case cible contient un jeton Toxique, elle est invalide. Suivre alors les flèches pour trouver une case valide. Les jetons Toxique n'affectent ni les fumées, ni les feux, ni les points chauds, ni les matériels dangereux.

Le Technicien en Matières Dangereuses peut détruire un jeton Toxique sur une case adjacente pour 2 PA.

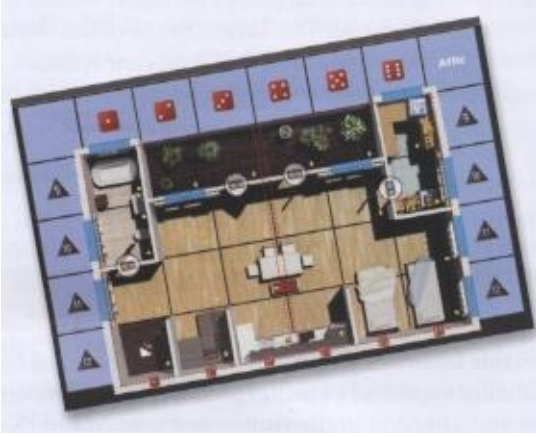


Phase de progression du feu

1. Explosion dans la case cible
 2. Ajout de Feu dans les 2 cases adjacentes
 3. Ajout d'un jeton Dommage sur le mur adjacent
 4. Ajout d'un jeton Dommage sur l'objet dangereux adjacent.
- C'est le 4^e jeton Dommage sur l'objet dangereux, déclenchant une fuite chimique.

Résolution de la fuite chimique

1. Suppression du jeton Objet Dangereux et ses 4 jetons Dommage du jeu. Placement d'un jeton Toxique dans la case. La fuite chimique peut se propager dans trois directions différentes (notées a, b, c). Lancer le dé 6 pour déterminer la direction de la fuite (1-2 pour a, 3-4 pour b, 5-6 pour c).
2. Le dé a fait un 6, placer le 2^e jeton Toxique. La fuite chimique peut se propager dans deux directions (notées d et e). Lancer le dé 6 pour déterminer la direction de la fuite (1-3 pour d, 4-6 pour e).
3. Le dé a fait 4, placer le 3^e jeton Toxique. La case n'a pas de case adjacente éligible. On retrace la fuite jusqu'au jeton Toxique précédent (étape 2). De là la fuite ne peut se propager que dans une direction.
4. Placer le 4^e jeton Toxique. La fuite chimique peut se propager dans trois directions différentes (notées b, f, g). Lancer le dé 6 pour déterminer la direction de la fuite (1-2 pour b, 3-4 pour f, 5-6 pour g).
5. Le dé a fait 1, placer le 5^e (et dernier) jeton Toxique. La victime dans cette case est perdue.







LE GRENIER

(Ceci est une carte supplémentaire optionnelle)

Le grenier est une carte supplémentaire optionnelle qui peut être utilisée soit pour le garage automobile soit pour le laboratoire afin d'ajouter un niveau à l'un ou l'autre de ces bâtiments. Le grenier peut aussi être ajouté aux deux bâtiments de la 2^e Extension. Ajouter le grenier nécessite que le jeton Escalier soit ajouté pour représenter la partie basse de l'escalier qui mène au grenier.

MODIFICATIONS DE MISE EN PLACE

- Utiliser le dé 12 à la place du dé 8 pour déterminer les cases cibles.
- Lancer les dés, ajouter un point chaud et résoudre une explosion de plus dans cette case.
- Pour les règles avancées, lancer les dés pour ajouter 3 points chauds supplémentaires sur le plateau et ajouter aussi 3 points chauds dans la réserve de ceux qui peuvent entrer pendant la partie.
- Placer le jeton Escalier sur la case appropriée du plateau
(  pour le Garage Automobile ;   pour le Laboratoire et les plateaux à deux niveaux).

MODIFICATIONS DES ACTIONS

Dresser une échelle portable :

Quand l'échelle est érigée le pompier doit choisir le niveau où placer le segment du haut. Une fois placée l'échelle doit être pliée puis dressée de nouveau pour changer de niveau. Ceci signifie qu'une même échelle ne peut être utilisée pour atteindre à la fois les 2^e et 3^e niveaux du bâtiment.

Grimper à une échelle portable :

Si l'échelle portable est érigée entre le sol et le 3^e niveau du bâtiment, le coût du déplacement est doublé entre le segment du haut et celui du bas de cette échelle. Par exemple cela coûte 2 PA pour un pompier non-encombré pour grimper du sol au 3^e niveau, et un pompier transportant une victime devra dépenser 4 PA pour descendre du 3^e niveau jusqu'au sol.

Utiliser la lance à incendie du camion :

Pour les bâtiments à 3 niveaux il est recommandé d'utiliser la plateforme hydraulique. Si toutefois la lance à incendie du camion est choisie, son action est ciblée sur la moitié de chaque niveau/plateau du côté du camion. Après le jet de dé, retourner le dé 6 rouge si nécessaire, comme habituellement. Ne pas retourner le dé 8 noir. Se souvenir qu'aucun pompier ne doit se trouver dans la zone de tir, ce qui signifie aucun des 3 niveaux.

Utiliser la lance à incendie du camion (Garage Automobile + Grenier) :

Utiliser le dé 8 noir pour déterminer la case cible à la place du dé 12. La lance à incendie fonctionne normalement quand le camion est sur le côté droit du plateau, où le bâtiment a seulement un niveau. Quand le camion se trouve sur la gauche du bâtiment, où le bâtiment a deux niveaux, la lance à incendie tire sur le côté (la moitié de chaque niveau / plateau) du bâtiment où se situe le camion. Après le jet de dé, retourner le dé 6 rouge si nécessaire, comme habituellement. Si le dé 8 indique 5 ou plus, ajouter 4 au résultat pour déterminer la case cible sur le 2^e niveau. Se souvenir qu'aucun pompier ne doit se trouver dans la zone de tir, dans ce cas aucun des 2 niveaux.




LE SOUS-SOL

(Ceci est une carte supplémentaire optionnelle)

Le Sous-Sol est une carte supplémentaire optionnelle qui peut être utilisée soit pour le garage automobile soit pour le laboratoire afin d'ajouter un niveau à l'un ou l'autre de ces bâtiments. Le Sous-Sol peut aussi être ajouté aux deux bâtiments de la 2^e Extension. Ajouter le Sous-Sol nécessite que le jeton Escalier soit ajouté pour représenter la partie haute de l'escalier qui donne accès au Sous-Sol. Le Sous-Sol introduit des dommages de sol comme résultat des explosions dans le Sous-Sol. Les dommages de sol occasionnent des dommages structurels au bâtiment, facilitant son effondrement et rendant les déplacements plus difficiles.

MODIFICATIONS DE LA MISE EN PLACE

- Utiliser le dé 12 à la place du dé 8 pour la détermination des cases cibles.
- Lancer les dés, résoudre une explosion supplémentaire et placer un point chaud dans la case cible.
- Pour les règles avancées, lancer les dés pour ajouter 3 points chauds supplémentaires sur le plateau et ajouter aussi 3 points chauds dans la réserve de ceux qui peuvent entrer pendant la partie.
- Placer le jeton Escalier sur le plateau dans sa case appropriée ( pour tous les plateaux).

MODIFICATION DES ACTIONS

La lance à incendie du camion :

Utilisez le dé 8 noir, et résoudre comme habituellement pour ce plateau.

Note : Le Sous-Sol ne peut être ciblé ni par la lance à incendie du camion ni par le canon à eau.

MODIFICATIONS DE LA PROPAGATION DU FEU

Les murs extérieurs du Sous-Sol (hachurés de noir) ne peuvent être endommagés.

Si une explosion se déroule au Sous-Sol, résoudre l'explosion de manière normale puis placer un jeton Sol Endommagé sur le sol du rez-de-chaussée, juste au-dessus de la case cible de l'explosion. Les sols endommagés n'ont aucun effet sur le déroulement du jeu.

Un sol endommagé est détruit par une explosion directement sous cette case ou dans cette case.

Quand un sol est détruit, suivre les étapes suivantes :

- Retourner le jeton sol endommagé du côté sol détruit et retirer 2 jetons Dommage de la réserve. Ceci peut amener à l'effondrement du bâtiment et donc mettre fin à la partie.
- Retirer tout jeton Feu ou Flamme de cette case. Tout jeton Fumée sur une case adjacente se transforme en Feu et les embrasements sont résolus au besoin.
- Toute victime ou POI dans cette case est perdu, tout pompier y fait un malaise et tout matériel dangereux y explose.
- Retourner tout point chaud présent sur cette case dans la réserve disponible.

Pour le reste du jeu ces règles additionnelles s'appliquent à un sol détruit :

- Les sols détruits sont impassables. Un pompier ne peut ni stationner ni traverser une de ces cases.
- Les pompiers peuvent éteindre la case sous-sol directement sous la case sol détruit.
- Si la cible de la lance à incendie du camion est une case sol détruit, résoudre cette action comme si la cible était la case directement sous cette case sol détruit. Si c'est une case adjacente à une case sol détruit qui est visée, l'éclaboussure atteint aussi la case directement en dessous de cette case sol détruit.

- d)** Si la case directement sous une case sol détruit explose, en addition à la résolution normale de l'explosion tout jeton Fumée sur les cases adjacentes à cette case sol détruit se transforme en Feu et les embrasements sont résolus au besoin.
- e)** Si une onde de choc se propage sur une case sol détruit, appliquer ces deux effets :
- . Placer un jeton Feu sur la case directement sous la case sol détruit. S'il y en avait déjà un, résoudre une explosion.
 - . Poursuivre la propagation de l'onde de choc à travers la case sol détruit de manière habituelle.
- f)** Si une case sol détruit est la cible lors d'un remplacement de POI, placer le POI dans le sous-sol directement sous cette case initiale.

La partie est immédiatement perdue si un pompier est piégé (que ce soit dans le sous-sol ou sans moyen de sortir du rez-de-chaussée).

LES ECHELLES PORTABLES COMME PONT POUR SOL DETRUIT (OPTIONNEL)

Créer un pont (2 PA) : un pompier transportant une Echelle Portable peut placer cette échelle sur une case adjacente à une case Sol Détruit. Une case Sol Détruit ainsi pontée autorise le passage. Si la case directement dessous la case Sol Détruit explose, résoudre l'explosion et retirer définitivement l'échelle de la partie.

LES ECHELLES PORTABLES ERIGEES POUR ATTEINDRE LE SOUS-SOL VIA UNE CASE SOL DETRUIT (OPTIONNEL)

Un pompier transportant une échelle portable peut dresser cette échelle quand il est adjacent à une case sol détruit pour 2 PA. Placer la partie haute de l'échelle sur la case où se trouve le pompier, et la partie basse sur la case directement dessous la case sol détruit.

REPARER UN SOL ENDOMMAGE (OPTIONNEL)

L'ingénieur structurel peut réparer un sol endommagé (mais pas détruit) s'il se trouve sur cette case ou directement au-dessous. Les cases adjacentes et celle du dessous ne doivent pas être en feu.

Conception de l'extension : Lutz Pietschker

Conception graphique : Luis Francisco

Illustrations : George Patsouras & Eugene Mogilevch

Traduction française de ces règles : Brice