

¡RESCATE!

FIRE RESCUE

Un juego cooperativo de Kevin Lanzing

Suena el teléfono... "Emergencias. ¿En qué puedo ayudarle?" Al otro lado se oye un grito de pánico: "¡FUEGO!" En apenas un instante os ponéis vuestros trajes protectores, agarráis el resto de vuestro equipo y salís corriendo hacia el lugar donde se ha desatado un infierno en llamas.

Cuando llegáis al lugar del incendio apenas disponéis de unos segundos para evaluar la situación y preparar un plan de ataque; al momento os ponéis en acción. Tendréis que superar vuestros miedos, no desfallecer y, por encima de todo, trabajar como un equipo. ¡El fuego lo está arrasando todo, el edificio amenaza con derrumbarse y hay gente en peligro! Perteneceis al valiente cuerpo de bomberos y tenéis que lograrlo, porque las vidas de muchas personas están en vuestras manos. A fin de cuentas, es vuestro pan de cada día.

COMPONENTES

- 6 FIGURAS DE BOMBERO -



- 33 FICHAS DE INCENDIO -



Llamas



Humo

- 18 FICHAS DE PUNTO DE INTERÉS -



Punto de interés (PDI)



6 falsas alarmas



12 personas

Importante: el juego incluye 2 fichas de PDI que representan animales de compañía. A efectos de juego estas dos fichas también se consideran "personas".

- 24 CUBOS DE DAÑO -



- 8 FICHAS DE PUERTA -



Puerta cerrada



Puerta abierta

- 24 FOCOS DE CALOR -



- 1 TABLERO -

(DE DOBLE CARA; AQUÍ SE MUESTRA LA CARA FRONTAL)



- OTRAS FICHAS -



21 puntos de acción



3 primeros auxilios



6 materias peligrosas

- VEHÍCULOS -

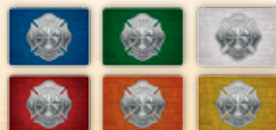


Camión



Ambulancia

- 6 TARJETAS PARA LOS JUGADORES -



- DADOS -



- AYUDAS DE JUEGO -



- 8 TARJETAS DE ESPECIALISTA -



OBJETIVO DEL JUEGO

¡*Rescate!* es un juego cooperativo; todos los jugadores están en el mismo equipo y todos ganan o pierden a la vez. Para ganar los jugadores deberán rescatar a las personas atrapadas en el interior de un edificio en llamas antes de que el fuego se des controle y acabe por derrumbar el edificio.




APRENDER EL JUEGO

¡*Rescate!* tiene dos conjuntos de reglas distintos; unas reglas básicas para aprender el juego o para jugar con niños y unas reglas avanzadas para los jugadores más avezados. Como verás, el reglamento resulta muy fácil de entender, y si lo deseas incluso puedes probar el juego tú solo antes de enseñárselo a los demás.

El juego incluye varias ayudas para que resulte más sencillo enseñárselo a otros jugadores y para que aquellos que ya hayan jugado antes recuerden más fácilmente las reglas. Gracias a estas ayudas incluso aquellos que no estén acostumbrados a jugar podrán aprender el juego en apenas unos minutos.

EL TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego tiene dos caras; cada cara representa un edificio distinto. La zona exterior del edificio consiste en unas casillas con números (que representan las caras de los dados) y las cuatro casillas de las esquinas. Estas casillas exteriores pueden usarse durante la partida.

Cada casilla del interior del edificio muestra unas coordenadas impresas en la esquina inferior derecha. Estas coordenadas se corresponden con los dados que aparecen en los laterales del tablero y señalan la ubicación de cada casilla dentro de la cuadrícula. En varias ocasiones durante la partida tendrás que tirar los dados para determinar dónde hay que añadir una ficha (por ejemplo, para ver dónde se propaga el fuego o en qué lugar se coloca una persona que habrá que rescatar). El símbolo rojo () representa el dado rojo de seis caras. El símbolo negro () representa el dado negro de ocho caras. Al combinar los dos símbolos se indica una casilla del tablero (por ejemplo,  sería la casilla de la primera hilera y la tercera columna).

CASILLAS ADYACENTES

En estas reglas cualquier mención a una casilla **adyacente** se refiere a las casillas que estén encima, debajo, a izquierda o a derecha de la casilla en cuestión. Las casillas situadas en diagonal no se consideran adyacentes.

Las puertas cerradas y las paredes evitan que las casillas estén adyacentes entre sí (a menos que el segmento de pared esté destruido). Un segmento de pared que tenga dos cubos de daño se considera **destruido**. Un segmento de pared con un cubo de daño se considera **dañado**.

PREPARATIVOS PARA LA VERSIÓN BÁSICA (VER ILUSTRACIÓN)






1. Coloca el tablero en el centro de la mesa de modo que quede al alcance de todos los jugadores.

Se recomienda que en tu primera partida utilices la cara frontal del tablero.

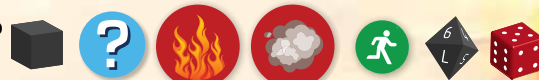
2. Coloca las fichas de puerta mostrando el símbolo “Cerrada” en cada una de las ocho entradas.



3. Coloca una ficha de llamas en las casillas: , , , , , , , , ,  

4. Deja en la caja 2 fichas de persona y 1 de falsa alarma (recuerda que las fichas con animales de compañía también se consideran “personas”). Gira las 10 fichas de persona y las 5 fichas de falsa alarma restantes de modo que la cara  quede boca arriba. Mezcla y coloca una ficha de PDI con la cara  boca arriba en cada una de estas casillas: , , .

5. Deja los dados y las fichas de daño, de puntos de acción, de PDI y de incendio que hayan sobrado junto al tablero, al alcance de todos los jugadores.



6. Cada jugador toma la tarjeta de jugador y la figura de bombero del color que haya elegido. Deja el resto de bomberos y tarjetas en la caja.



7. Deja las fichas de primeros auxilios, de materia peligrosa y de foco de calor, así como las las tarjetas de especialista y los vehículos (camión y ambulancia) en la caja.



8. Cada jugador coloca su bombero en cualquiera de las casillas exteriores del edificio.

9. Decidid conjuntamente quién será el primero en jugar. Si no llegáis a un acuerdo, el jugador más joven empieza.

RESUMEN DE LOS PREPARATIVOS

1. Devuelve a la caja:

2 fichas de persona
1 ficha de falsa alarma



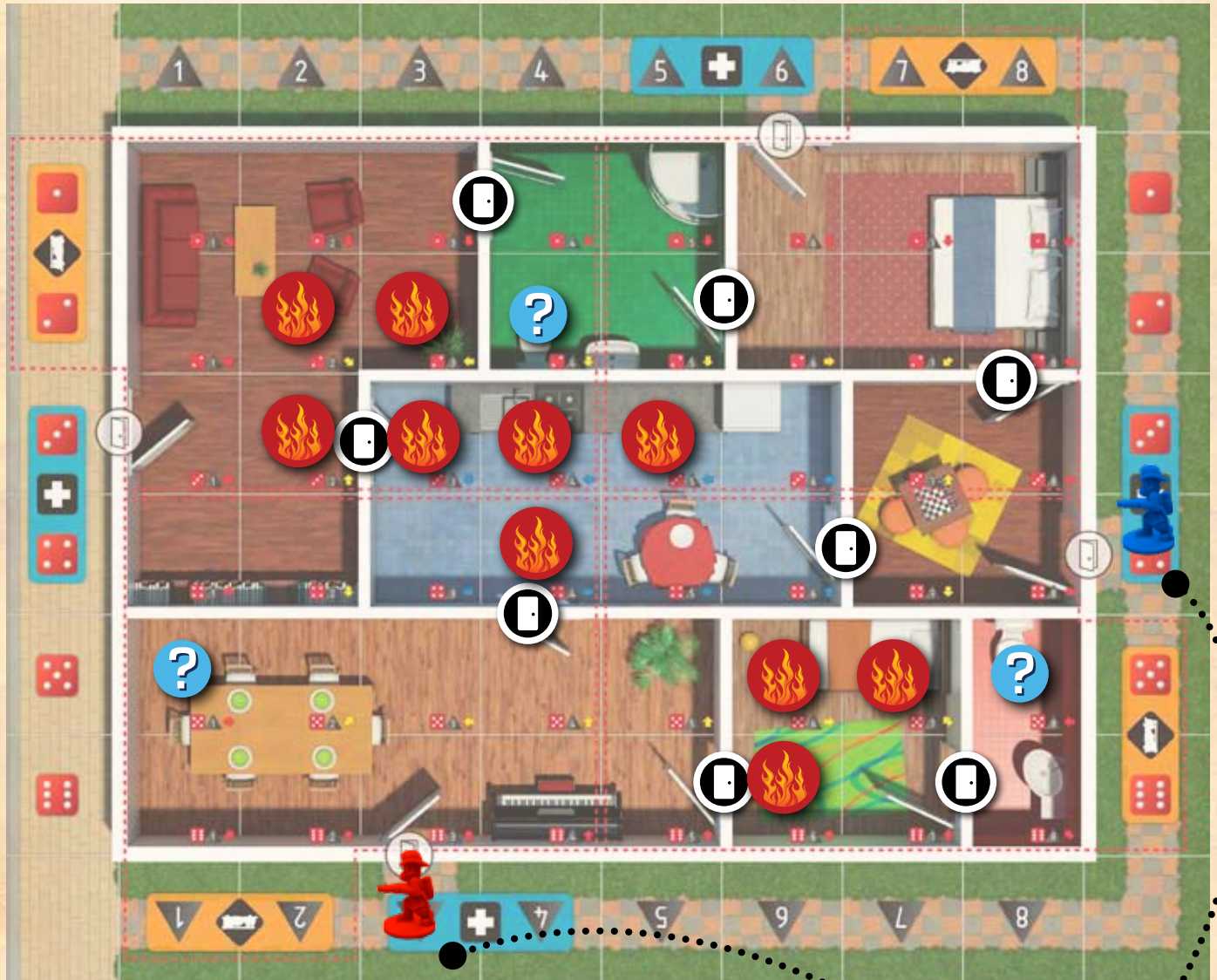
2. Coloca sobre el tablero:

8 puertas cerradas
10 fichas de llamas
3 fichas de PDI



3. Entrega a cada jugador:

1 figura de bombero
1 tarjeta de jugador del mismo color



4. Deja al alcance de los jugadores:

12 fichas de PDI
24 cubos de daño
23 fichas de incendio
21 fichas de puntos de acción
Dados



5. Devuelve a la caja los componentes que no se usen:

Fichas de p. auxilios
Fichas de mat. peligrosa
Fichas de foco de calor
Tarjetas de especialista
Ficha de camión de bomberos
Ficha de ambulancia



6. ¡Colocad los bomberos en cualquier casilla exterior del edificio y empezad la partida!

Vuestro objetivo es rescatar a 7 personas antes de que el edificio se derrumbe.

UN TURNO DE JUEGO

Empezando por el jugador inicial, la partida transcurre en sentido horario (hacia la izquierda). Los jugadores irán realizando turnos hasta que termine la partida. Durante su turno el jugador tendrá que:

- 1 Realizar acciones** - Gastar puntos de acción para moverse, apagar el fuego, derribar paredes, etc.
- 2 Propagar el fuego** - Tirar los dados para colocar una ficha de humo.
- 3 Reponer las fichas de PDI**

1 Realizar acciones

En tu turno dispondrás de 4 puntos de acción (PA) para gastar. Cada acción tiene un coste de PA determinado. Puedes elegir cualquiera de las acciones disponibles y gastar los PA necesarios para realizarla. Una acción puede repetirse varias veces en un mismo turno, siempre que gastes los PA necesarios cada vez que la realices.

También puedes pasar; los PA que no hayas usado se conservarán para el turno siguiente. Puedes guardar como máximo 4 PA al final de tu turno. Por cada PA guardado recibirás una ficha de punto de acción; en turnos posteriores podrás gastar estas fichas como PA adicionales para llevar a cabo tus acciones.

ACCIONES

Moverse – Mover tu bombero a una casilla adyacente:

- Moverse a una casilla que no esté en llamas: 1 PA.
- Moverse a una casilla en llamas: 2 PA.
- Trasladar una persona a una casilla despejada o a una casilla con humo: 2 PA.

Si te mueves a una casilla que contenga una ficha de PDI, se descubrirá esta ficha, mostrando si se trata de una persona o de una falsa alarma. Si se revela una falsa alarma, la ficha se colocará inmediatamente en la zona de rescatados que hay en el lateral del tablero. Desvelar una ficha de PDI es una acción que no tienen ningún coste (0 PA).

Si trasladas a una persona fuera del edificio, felicidades: la habrás rescatado. Coloca entonces la ficha de persona en la zona de rescatados que hay en el lateral.

Puedes atravesar una pared destruida (un segmento de pared que tenga dos cubos de daño). No puedes trasladar una persona a una casilla en llamas. Tampoco puedes terminar tu turno en una casilla en llamas.

Abrir/Cerrar una puerta – Girar una ficha de puerta que limite con tu casilla: 1 PA.

Extinguir – Utilizar tu equipo para apagar el fuego que tengas en tu casilla o en una casilla adyacente:

- Retirar una ficha de humo del tablero: 1 PA.
- Girar una ficha de llamas convirtiéndola en humo: 1 PA.
- Retirar una ficha de llamas del tablero: 2 PA.

Normalmente es mejor extinguir por completo las llamas (2 PA), ya que el humo puede volver a prenderse.

Derribar – Todos los bomberos llevan un hacha. El hacha se usa para derribar paredes, creando de este modo un acceso rápido para llegar a una persona o haciendo posible una ruta de escape para abandonar el edificio.

- Colocar un cubo de daño en un segmento de pared que limite con tu casilla: 2 PA.

Un segmento de pared que tenga dos cubos de daño se considera destruido. Los bomberos y el fuego pueden atravesar un segmento de pared destruida como si no hubiera pared alguna. Pero cuidado: si no quedan cubos de daño el edificio se vendrá abajo, matando a todos aquellos que todavía estuvieran dentro.

Ejemplo 1



- 1 Moverse a la derecha hacia una casilla en llamas: 2 PA.
- 2 Moverse a la derecha hacia una casilla despejada: 1 PA.
- 3 Abrir una puerta: 1 PA.

4 PA gastados

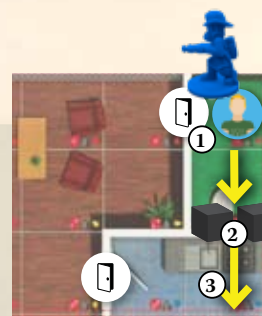
Ejemplo 2



- 1 Extinguir las llamas de la izquierda: 2 PA.
- 2 Moverse a la derecha hacia una casilla despejada: 1 PA.
Desvelar el PDI, que muestra una persona.

3 PA gastados y
1 PA guardado

Ejemplo 3



- 1 Trasladar la persona a una casilla despejada: 2 PA.
- 2 Derribar: 2 PA (y colocar un cubo de daño).
Ahora la pared tiene 2 cubos de daño, por lo que queda destruida.
- 3 Atravesar la pared destruida sin la persona hacia una casilla despejada: 1 PA

5 PA gastados (entre ellos, el PA guardado del turno anterior)

2 Propagar el fuego

Después de realizar tus acciones, deberás tirar los dados para **propagar** el fuego. A partir de la tirada obtenida, coloca una ficha de humo en la **casilla resultante** del tablero. A veces colocar una ficha de humo puede tener repercusiones mayores; tras colocar la ficha de humo deberás comprobar si se da una de las siguientes situaciones:

- **Si en la casilla resultante ya hubiera una ficha de humo** – Gira la ficha de humo para que quede en llamas y retira del tablero la otra ficha de humo. Recuerda: humo + humo = llamas.
- **Si la casilla resultante estuviera adyacente a unas llamas** – Gira la ficha de humo para que quede en llamas. Recuerda: humo adyacente a llamas = llamas.
- **Si en la casilla resultante ya hubiera una ficha de llamas** – ¡Ha habido una explosión! Sigue leyendo para ver qué efecto tiene.

① La tirada de propagación es **■▲**. La casilla resultante ya contiene una ficha de humo. Gira la ficha de humo de la casilla **■▲** para que muestre las llamas.

② En el turno siguiente, la tirada de propagación es **■▲**. La casilla resultante está adyacente a unas llamas. Coloca la ficha de humo en **■▲**, y dale la vuelta de inmediato para que quede en llamas.



Explosiones

Cuando el fuego se propaga a una casilla que ya está en llamas, tiene lugar una explosión. Las explosiones propagan muy rápidamente el incendio y pueden dañar puertas y paredes, dejar aturridos a los bomberos e incluso matar a las personas.

Una explosión irradia en las cuatro direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha) desde la casilla resultante de la tirada. Coloca una ficha de llamas en cada una de las casillas adyacentes que no tenga una ficha de llamas o bien, si la casilla contiene una ficha de humo, dale la vuelta para que quede en llamas (aun cuando la casilla estuviera fuera del edificio). Coloca un cubo de daño en cualquier pared que limite con la casilla resultante. Retira cualquier ficha de puerta que limite con la casilla resultante.

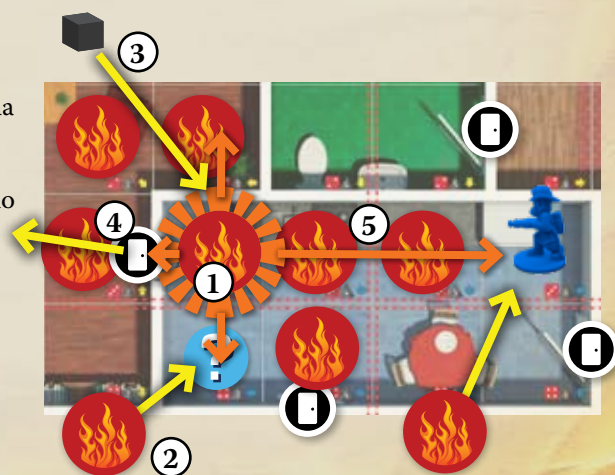
Si la casilla adyacente en cualquiera de las direcciones ya estuviera en llamas, se genera una **onda expansiva**. La onda expansiva sigue avanzando en la dirección pertinente atravesando todas las casillas que tuvieran una ficha de llamas hasta alcanzar una casilla despejada, una ficha de humo, una pared o una puerta cerrada. El efecto de la onda expansiva dependerá de aquello con que se tope primero:

- **Casilla despejada** (sin llamas ni humo) – Coloca una ficha de llamas en la casilla despejada, incluso si la casilla está fuera del edificio.
- **Casilla con una ficha de humo** – Gira la ficha de manera que quede en llamas.
- **Pared** – Coloca un cubo de daño en la pared. Recuerda que una pared que ya tenga dos cubos de daño se considera destruida y por lo tanto no detiene una onda expansiva.
- **Puerta cerrada** – Retira la ficha de puerta del tablero; ha sido destruida. Una entrada que no tenga una ficha de puerta se trata del mismo modo que una pared destruida. *Atención: no coloques ningún cubo de daño en la puerta destruida.*

Una onda expansiva atraviesa tanto las paredes destruidas como las puertas abiertas. Si una onda expansiva atraviesa una puerta abierta, retira la ficha de puerta del tablero; la puerta ha sido destruida. *No coloques ningún cubo de daño en la puerta destruida.*

Ejemplo de explosión

- ① La tirada de propagación del fuego es **■▲**. Dado que la casilla resultante ya está en llamas, tiene lugar una explosión. La explosión se propaga en las cuatro direcciones y se resuelve de la siguiente manera:
- ② **Abajo** – Coloca una ficha de llamas en la casilla despejada adyacente. La ficha de PDI que había en esta casilla se pierde (véase "Llamarada", en la página siguiente).
- ③ **Arriba** – El borde superior de la casilla es una pared. Coloca un cubo de daño en la pared.
- ④ **Izquierda** – El borde izquierdo de la casilla contiene una puerta cerrada. Retira la ficha de puerta de la partida. A partir de ahora esta entrada se considera como una pared destruida.
- ⑤ **Derecha** – La casilla adyacente ya está en llamas, por lo que se genera una onda expansiva. La onda expansiva atraviesa dos casillas en llamas antes de llegar a una casilla despejada. Coloca una ficha de llamas en la casilla despejada. ¡El bombero que había en esta casilla queda aturrido! (véase la página siguiente)



Efectos secundarios

Después de que el fuego se haya propagado y se hayan resuelto las explosiones, deberás comprobar si se ha producido algún tipo de daño. Podría tratarse de una habitación llena de humo que empieza a arder, un bombero que queda aturdido o una persona que es víctima de las llamas.

Llamarada – Gira todas las fichas de humo adyacentes a una casilla en llamas de modo que queden en llamas. Repite este paso tantas veces como sea necesario; al final de un turno no debería quedar ninguna ficha de humo adyacente a una casilla en llamas. Recuerda: humo adyacente a llamas = llamas.

Cualquier bombero que esté en una casilla en llamas queda aturdido (más abajo se explican los efectos).

Cualquier persona o PDI en una casilla en llamas se pierde. Coloca la ficha de PDI o de persona en la zona de víctimas que hay en el lateral del tablero. Si el PDI no había sido identificado todavía, descúbrela (dándole la vuelta) y después colócala en la zona de víctimas.

Retira cualquier ficha de incendio que estuviera fuera del edificio.

Ejemplo de llamarada



Las llamas de encienden el humo adyacente, provocando múltiples llamaradas que propagan el fuego por la habitación y atraviesan la puerta abierta. Gira las 6 fichas de humo para que queden en llamas.

La séptima ficha de humo queda aislada de la llamarada gracias a la pared y por lo tanto no debe girarse.

Aturdimientos

Un bombero queda aturdido si las llamas se propagan a su casilla, ya fuera por culpa de una explosión o por estar en una casilla con humo que empieza a arder. Un bombero que quede aturdido deberá ir hasta la ambulancia para recuperarse.

Cuando un bombero queda aturdido, retira su figura de la casilla en la que estuviera y colócala en el aparcamiento para ambulancias más cercano (ignorando las paredes). Si estuviera a la misma distancia de dos aparcamientos para ambulancias, elige el que quieras.

Deja la ficha de llamas en la casilla.

Si el bombero aturdido estaba trasladando a una persona, la persona se pierde. Coloca la ficha de persona en la zona de víctimas que hay en el lateral del tablero.

3 Reponer los puntos de interés

Antes de que finalice el turno deberás reponer todos los PDI que se hubieran perdido, las personas que se hubieran rescatado o perdido y las falsas alarmas que se hubieran identificado.

Al final de cada turno siempre debe haber 3 fichas de PDI (dentro o fuera del edificio). Cuenta las fichas de PDI sin identificar y las personas que haya sobre el tablero. Si hubiera menos de tres, coloca tantas fichas de PDI como sea necesario para llegar hasta tres, tirando los dados y colocando en la casilla resultante una ficha de PDI seleccionada al azar, con la cara boca arriba. Si la casilla resultante tuviera una ficha de incendio (llamas o humo), retira la ficha de incendio antes de colocar la ficha de PDI. Si la casilla resultante tuviera un bombero, desvela inmediatamente (es decir, gira) la ficha de PDI y retírala si se trata de una falsa alarma. Si la casilla resultante ya tuviera otra ficha de PDI, vuelve a tirar los dados.

Fin de turno

Después de haber repuesto todas las fichas de PDI termina el turno. El jugador situado a la izquierda empieza entonces su turno. La partida transcurrirá de este modo hasta que termine.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina si el edificio se derrumba, si los jugadores han ganado (rescatando a 7 personas) o si los jugadores han perdido (perdiendo a 4 o más personas).

Derrumbe del edificio – La partida termina de inmediato con el derrumbe del edificio entero en cuanto se han colocado los 24 cubos de daño en el tablero. Coloca cualquier ficha de persona o PDI que quedara (ya fuera dentro o fuera del edificio) en la zona de víctimas que hay en el lateral del tablero.

Victoria – Los jugadores habrán vencido en cuanto hayan rescatado a 7 personas. ¡Si lo deseáis, podéis seguir jugando para ver si conseguís rescatar a las 10 personas y lográis la partida perfecta!

Derrota – Los jugadores pierden si hay 4 o más personas entre las víctimas.


¡YA PODÉIS EMPEZAR A JUGAR! Aquí termina la versión básica del juego.

VERSIÓN AVANZADA









La versión avanzada del juego incorpora varias características nuevas; una preparación aleatoria de la partida, varios niveles de dificultad, vehículos, acciones con los vehículos, especialidades de los bomberos, materias peligrosas y focos de calor. Además, las reglas referentes a los efectos secundarios y a la reposición de PDI varían ligeramente.



En esta versión se da por sentado que los jugadores ya conocen las reglas básicas. Si bien el juego avanzado implica ciertas modificaciones respecto a la versión básica, si en las reglas que se detallan a continuación no se especifica lo contrario, se aplicará la misma regla que en el juego básico. **Las modificaciones en el reglamento se han destacado para que resulten más sencillas de localizar.**

PREPARATIVOS PARA LA VERSIÓN AVANZADA

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa para que quede al alcance de todos los jugadores.
2. Coloca las fichas de puerta por el lado “Cerrada” en cada una de las entradas. 
3. Elige un nivel de dificultad: *[El nivel Novato es similar en dificultad a la versión básica, el nivel Veterano es más difícil y el nivel Heroico es el más difícil de todos]*
 - **Novato** – 3 explosiones iniciales y 3 materias peligrosas.
 - **Veterano** – 3 explosiones iniciales y 4 materias peligrosas.
 - **Heroico** – 4 explosiones iniciales y 5 materias peligrosas.


Retira de la partida las fichas de materia peligrosa que no se vayan a usar.



4. Primera explosión. Tira el dado negro de ocho caras para determinar la casilla resultante según se indica a continuación: 1= , 2= , 3= , 4= , 5= , 6= , 7= , 8= . Coloca una ficha de llamas y un foco de calor en la casilla indicada y resuelve una explosión en ella.

5. Segunda explosión. Tira los dos dados para determinar la casilla resultante. Si la casilla resultante ya estuviera en llamas, vuelve a tirar. Coloca una ficha de llamas y un foco de calor en la casilla indicada y resuelve una explosión en ella.  

6. Tercera explosión. A partir de la tirada anterior, dale la vuelta al dado negro (de forma que muestre la cara opuesta) y vuelve a tirar el dado rojo para determinar la casilla resultante. Si la casilla resultante ya estuviera en llamas, vuelve a tirar únicamente el dado rojo. Coloca una ficha de llamas y un foco de calor en la casilla indicada y resuelve una explosión en ella.

7. Si jugáis con el nivel Heroico, tira los dos dados para determinar la casilla resultante para la cuarta explosión. Si la casilla resultante ya estuviera en llamas, vuelve a tirar los dados. Coloca una ficha de llamas y un foco de calor en la casilla indicada y resuelve una explosión en ella.

8. Tira los dados para colocar las fichas de materia peligrosa. Si la casilla resultante ya tuviera una ficha de llamas, vuelve a tirar los dados. Coloca una ficha de materia peligrosa en la casilla resultante. 

9. Retira 2 fichas de persona y 1 ficha de falsa alarma. Déjalas en la caja; no se usarán en esta partida. Gira las 10 fichas de persona y las 5 de falsa alarma restantes de modo que queden por el lado . Mézclalas y tira los dados tres veces, colocando una ficha de PDI con el lado  boca arriba en cada una de las tres casillas resultantes. Si la casilla resultante estuviera en llamas, vuelve a tirar los dados.


10. Cada jugador recibe una tarjeta de especialista así como el bombero y la tarjeta correspondientes al color que haya elegido. Un jugador puede llevar más de un bombero si a todos les parece bien. Devuelve el resto de figuras, tarjetas de bombero y tarjetas de especialista a la caja.



11. Tira los dados para colocar algunas fichas de foco de calor adicionales. Coloca una ficha de foco de calor en cada casilla resultante. Si la casilla resultante ya tuviera una ficha de foco de calor, vuelve a tirar los dados.

- Con el nivel de dificultad Veterano o Heroico, añade 3 focos de calor más.
- Con 3 bomberos, añade 2 focos de calor más.
- Con 4 o más bomberos, añade 3 focos de calor más.

Coloca 6 de las fichas de foco de calor restantes (o 12, en el nivel Heroico) en los pequeños círculos amarillos que hay en el tablero, para que entren en juego más adelante, y devuelve el resto a la caja.

12. Coloca los cubos de daño y las fichas de PDI que hayan sobrado, así como las fichas de incendio, primeros auxilios y puntos de acción junto al tablero para que los jugadores puedan acceder fácilmente a ellas.

13. Cada jugador sitúa su bombero en cualquiera de las casillas exteriores del edificio. 

14. Decidid conjuntamente dónde colocaréis la ambulancia y el camión de bomberos, y dejad el vehículo sobrante en la caja.  

15. Decidid entre todos quién será el jugador inicial. Si no os ponéis de acuerdo, el jugador más joven es el primero.



VEHÍCULOS

La versión avanzada incorpora dos **vehículos** representados por sendas fichas; el camión de bomberos y la ambulancia. Cada vehículo deberá colocarse en uno de los 4 aparcamientos específicos para ese vehículo situados en el exterior del edificio. Los bomberos pueden mover un vehículo, pero sólo hasta otro aparcamiento específico para ese vehículo. Los vehículos aportan acciones adicionales que los bomberos podrán realizar si están situados en una de las casillas del vehículo. *Atención: cada vehículo ocupa dos casillas.*

En la versión básica rescatar a las personas no era muy difícil; bastaba con trasladarlas fuera del edificio.

En la versión avanzada las personas deben trasladarse hasta la ambulancia para ser rescatadas.

1 Realizar una acción. Acciones de los vehículos

Conducir – Utilizar el camión o la ambulancia para rodear el edificio rápidamente.

Conducir un vehículo: 2 PA.

Un bombero sólo puede conducir el camión si ocupa una de las dos casillas del vehículo. En cambio, valiéndose de la radio, un bombero puede hacer que la ambulancia se mueva sin tener que estar en la misma casilla que ésta. El bombero que conduzca el camión debe acompañar al camión. En cambio, acompañar a la ambulancia es opcional.

Se puede conducir un vehículo en cualquier dirección, rodeando el edificio ya sea en sentido horario o antihorario. Los vehículos siempre deben empezar y detenerse en su zona de aparcamiento correspondiente. Conducir un vehículo hasta el aparcamiento situado en el lado opuesto del edificio implica realizar dos acciones de conducción (4 PA).

Los bomberos que estén en la zona de aparcamiento de un vehículo en el momento en el que éste se mueva pueden **montar** en el vehículo sin coste alguno (0 PA). Montarse en un vehículo es opcional, y en él caben tantos bomberos como se quiera. Al bajarse, cada bombero puede salir por cualquiera de las dos casillas que ocupe el vehículo. Si se conduce la ambulancia hasta un aparcamiento que contenga una persona, esa persona es rescatada sin coste alguno (0 PA).

Usar el cañón de agua – Utilizar la potente manguera del camión para extinguir un fuego rápidamente.

Usar el cañón de agua: 4 PA.

El cañón de agua del camión puede apagar grandes extensiones de fuego de una sola vez. El cañón de agua se apunta a uno de los cuadrantes del tablero. Los cuadrantes están delimitados por unas líneas rojas discontinuas en el tablero. Los bomberos sólo pueden utilizar el cañón de agua si se encuentran en el mismo espacio que el camión.

El cañón de agua sólo puede apuntar al cuadrante que limita con el aparcamiento actual del camión.

El cañón de agua sólo puede usarse en un cuadrante que no contenga ningún bombero.

Tira los dados para determinar la casilla a la que disparará el cañón de agua. Puesto que no todas las tiradas posibles quedan dentro del cuadrante, es muy probable que el resultado de la tirada no esté en el cuadrante al que apuntabas. Dale la vuelta a cualquier dado (mostrando la cara opuesta) que haya quedado “fuera del cuadrante” para acabar determinando la casilla final para el cañón de agua.

El cañón de agua extingue todo el humo y las llamas que esté en la casilla final y **se derrama** a todas las casillas adyacentes apagando por completo el humo o las llamas que hubiera. El derrame puede extenderse más allá de los límites del cuadrante. El derrame no afecta a los bomberos, PDI, personas o materias peligrosas.

Ejemplo de uso del cañón de agua

El bombero de la derecha del tablero opta por usar el cañón de agua en el cuadrante adyacente. Tira los dados y obtiene $\color{red}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$, Como la casilla resultante no queda dentro del cuadrante debe darle la vuelta al dado rojo para convertir el $\color{red}\blacksquare$ en un $\color{red}\color{white}\blacksquare$. La casilla final modificada es, pues, $\color{red}\color{white}\color{white}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$.

- 1 Apaga las llamas en $\color{red}\color{white}\color{white}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$ y $\color{red}\color{white}\color{white}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$. Retira estas dos fichas de incendio.
- 2 El derrame no tiene ningún efecto en la ficha de PDI que hay en $\color{red}\color{white}\color{white}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$.
- 3 No sucede nada más (las paredes evitan que el derrame del agua llegue a $\color{red}\color{white}\color{white}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$ o $\color{red}\color{white}\color{white}\blacksquare$ $\color{black}\blacktriangle$).



ESPECIALISTAS

La versión avanzada del juego también incorpora bomberos con habilidades especiales. Al principio de la partida, cada jugador empezará con una tarjeta de especialista. Cada especialista tiene unas habilidades concretas que le harán especialmente apto para determinadas situaciones y que, por lo tanto, se aprovecharán más al trabajar en equipo. Los jugadores pueden elegir su especialista o bien se pueden repartir al azar. A continuación se enumeran las habilidades especiales y acciones concretas que cada especialista tiene durante la partida.

Sanitaria

4 PA por turno

Atender – Reanimar a una persona: 1 PA.

Coloca una ficha de primeros auxilios debajo de la persona atendida para indicar su cambio de estado.

Un bombero puede acompañar a una persona que ha sido atendida sin tener que trasladarla. Moverse junto a una persona atendida no tiene un coste adicional en puntos de acción. Un bombero sólo puede acompañar a una persona atendida a la vez, aunque podría trasladar a una persona y acompañar a otra que hubiera sido atendida al coste habitual que tiene trasladar una persona (2 PA). Una persona atendida sigue sin poder entrar en una casilla en llamas.

A la sanitaria le cuesta el doble de PA extinguir las fichas de incendio (llamas o humo).



Bombero con espuma ignífuga

3 PA y 3 PA de extinción gratuitos por turno

Los PA de extinción gratuitos no pueden guardarse de un turno para el siguiente.



Experto en materias peligrosas

4 PA por turno

Eliminar – Retirar una materia peligrosa de su misma casilla y dejarla en la zona de rescatados: 2 PA.



Generalista

5 PA por turno

No tiene ninguna acción o habilidad especial.



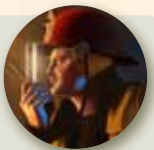
Jefe de bomberos

4 PA y 2 PA de mando gratuitos por turno

Mando – El jefe de bomberos puede usar cualquiera de sus PA para hacer que otro bombero se mueva y abra o cierre puertas durante el turno del jefe. Los bomberos que reciban las órdenes pueden estar trasladando personas o materias peligrosas o bien acompañando a una persona atendida. El coste en PA que tiene para el jefe de bomberos es el mismo coste que le supondría moverse al bombero que recibe las órdenes.

Los PA de mando gratuitos no pueden guardarse de un turno para el siguiente.

Atención: no está permitido gastar más de 1 PA de mando por turno en el bombero con espuma ignífuga.



Experta en rescates

4 PA y 3 PA de movimiento gratuitos por turno

Derribar: 1 PA.

A la experta en rescates le cuesta el doble de PA extinguir las fichas de incendio (llamas o humo).

Los PA de movimiento gratuitos no pueden guardarse de un turno para el siguiente.

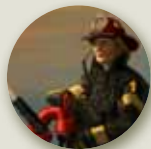


Conductor/Operario

4 PA por turno

Usar el cañón de agua: 2 PA.

Al usar el cañón de agua el conductor puede volver a tirar uno o los dos dados. Después de volver a tirar un dado puede decidir volver a tirar el otro, pero sólo puede repetir la tirada para cada dado una sola vez. La segunda tirada sustituye a la primera, incluso aunque el bombero no lo quisiera.



Experto en imágenes

4 PA por turno

Identificar – Girar una ficha de PDI en cualquier lugar del tablero: 1 PA.



1 Realizar acciones – Cambiar de especialista

Cambiar de especialista – Intercambiar tu especialista durante el transcurso de la partida: 2 PA.

Puedes intercambiar el especialista que tengas por cualquier otro especialista que en ese momento no esté en juego. Durante el resto del turno tendrás las habilidades especiales y los PA (menos los 2 PA necesarios para el cambio) que tenga el nuevo especialista que hayas elegido. Para poder cambiar de especialista es necesario que tu bombero esté en la misma casilla que el camión de bomberos. Además, si deseas cambiar de bombero, deberá ser la primera acción que realices en tu turno.

2 Propagar el fuego

Materias peligrosas

El juego avanzado introduce las **materias peligrosas**, material inflamable que no se ha almacenado adecuadamente y que es propenso a explotar.

Después de comprobar si ha tenido lugar alguna llamarada y resolverla, en cualquier casilla en llamas que contenga una materia peligrosa se produce una explosión. En la misma fase pueden desencadenarse múltiples explosiones provocadas por distintas materias peligrosas. Si esto sucede, los jugadores deciden qué explosión desean resolver primero. Retira la ficha de materia peligrosa y añade una ficha de foco de calor en la casilla en la que ha explotado la materia peligrosa..

Las materias peligrosas pueden trasladarse con el mismo coste y las mismas restricciones que una persona (2 PA para trasladarse, sólo puede trasladarse una sola ficha a la vez y no puede entrar en una casilla en llamas). Las materias peligrosas pueden eliminarse sacándolas fuera del edificio. Las materias peligrosas eliminadas se retiran de la partida, dejándose en la zona de rescatados del tablero.

Focos de calor y fognazos

Los incendios de verdad son más difíciles de controlar cuanto más tiempo llevan ardiendo; el edificio se va calentando y los materiales combustibles se acercan cada vez más a su punto de inflamación. Para simular esta progresión, la versión avanzada del juego incorpora los focos de calor y los fognazos.

Cuando la casilla resultante de una tirada de propagación contenga un foco de calor, se desencadenará un **fognazo**, que obliga a tirar los dados de nuevo para que el fuego se propague una vez más. Un turno no está limitado a uno, dos o ni siquiera tres fognazos; cada vez que la casilla resultante de la tirada de propagación contenga un foco de calor, habrá que realizar otra tirada más.

Los fognazos también aumentan el número de focos de calor de manera que, a medida que avanza la partida, es más probable que tengan lugar nuevos fognazos. Después de resolver el fognazo o fognazos, coloca una ficha de foco de calor en la casilla de la última tirada de propagación del fuego. **Atención:** en cada turno solamente se añade un foco de calor. Las fichas de foco de calor deberán tomarse de entre las que se han colocado en los círculos amarillos al principio de la partida. Si no quedara ningún foco de calor disponible, no se colocará ninguno.

Los focos de calor no afectan a las fichas de llamas o humo.

Los focos de calor no se retiran del tablero una vez colocados; no pueden extinguirse.

Aturdimientos

Si un bombero queda aturdido, el bombero se colocará inmediatamente en una de las dos casillas ocupadas por la ambulancia..

Orden de resolución

En la versión avanzada la fase de propagación del fuego incluye varios pasos. Estos pasos deben resolverse en el orden siguiente:

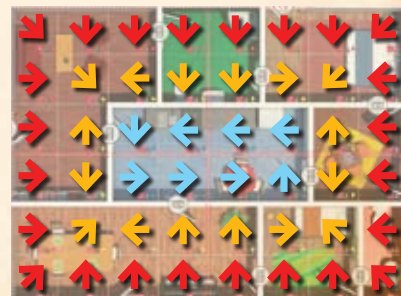
1. Realizar la tirada de propagación del fuego y resolverla.
2. Resolver cualquier explosión que se hubiera producido.
3. Resolver cualquier llamarada que se hubiera producido.
4. Resolver cualquier explosión con materias peligrosas que se hubiera producido.
 - Añadir una ficha de foco de calor en la casilla de la materia peligrosa si se produjo una explosión de materia peligrosa.
5. Resolver cualquier fognazo que se hubiera producido (repetiendo este proceso desde el paso 1).
 - Añadir una ficha de foco de calor a la última casilla de propagación del fuego si se ha producido un fognazo.
6. Resolver cualquier aturdimiento, PDI perdido o persona perdida que hubiera tenido lugar.

3 Reponer los PDI

En la versión avanzada del juego los PDI sólo pueden colocarse en una casilla que no contenga ni una ficha de incendio, ni un bombero ni otra ficha de PDI.

Si la casilla resultante para colocar el PDI no fuera válida, sírvete de este diagrama para recolocar el PDI. Empieza por la casilla resultante y sigue la ruta marcada por las flechas hasta que llegues a una casilla válida. Las flechas también están impresas en el tablero para que no necesites acudir a este diagrama durante la partida.

Si no quedara ningún espacio válido siguiendo la ruta marcada, vuelve a tirar los dados.



¡YA PODÉIS EMPEZAR A JUGAR! Aquí concluyen las reglas avanzadas.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Hay alguna forma sencilla de recordar lo que sucede con la onda expansiva de una explosión?

Sí. Una explosión siempre provoca uno -y sólo uno- de los siguientes resultados en cada una de las direcciones:

1. Añadir una ficha de llamas.
2. Añadir un cubo de daño.
3. Retirar una ficha de puerta cerrada.

Si quiero volver a jugar con la versión básica del juego, ¿tengo que utilizar la misma disposición inicial?

Puedes hacerlo o bien puedes disponerlo al azar. La forma más sencilla de tener una disposición inicial aleatoria es simplemente tirando los dados tres veces para ver donde tienen lugar tres explosiones (sin colocar ningún cubo de daño) y después tirar los dados para colocar las tres fichas de PDI iniciales. Si lo prefieres, también puedes seguir los pasos 4-6 y el paso 9 que se indican en los preparativos para la versión avanzada del juego (página 7).

¿Puedo probar la versión básica con el otro lado del tablero?

Sí. Puedes repetir los mismos preparativos que aparecen en las páginas 2 y 3 o bien recurrir a los preparativos aleatorios que comentábamos antes.

En la versión avanzada aparecen muchas reglas nuevas; ¿podríamos jugar sólo con algunas de ellas?

Sí. Si lo preferís podéis incorporar algunas de las normas avanzadas e ignorar otras. Una forma de introducir las reglas avanzadas gradualmente es empezando con los especialistas y las materias peligrosas. Cuando estéis listos, incorporad los vehículos (acciones con los vehículos, nuevas reglas para los aturdimientos y cambios en los rescates) y, finalmente, añadid los focos de calor.

¿Qué sucede si nos quedamos sin fichas de incendio?

Mal asunto; señal que el fuego está fuera de control y probablemente el edificio se derrumbará muy pronto. Si os encontráis en esta situación, se dejarán de añadir fichas de incendio pero se seguirán poniendo cubos de daño cada vez que suceda una explosión.

No entiendo los focos de calor... ¿para qué sirven?

Los focos de calor provocan que se deba realizar más de una tirada durante la fase de propagación del fuego, acelerando el incendio. Si una tirada acaba en una casilla con un foco de calor, primero tendrás que añadir el humo (y resolver su efecto) y luego volver a tirar los dados para seguir añadiendo humo. Sigue tirando hasta que la casilla resultante no contenga ningún foco de calor y después de añadir y resolver el efecto de la ficha de humo coloca un foco de calor en esta última casilla.

CAMBIAR LAS REGLAS

Una de las características más interesantes que tiene *Rescate!* es la flexibilidad de las reglas. Este es tu juego y eres libre de cambiar cualquier regla o añadir cualquier otra que te hayas inventado; es una forma estupenda de ser creativo.

A continuación te explicamos un par de cambios en las reglas con los que puedes empezar a despertar tu creatividad:

Recortes en el cuerpo de bomberos – Tus bomberos tendrán que responder con rapidez disponiendo de unos recursos más limitados.

- Preparación inicial: elige las tarjetas de especialista al azar.
- La acción “Cambiar de especialista” no está disponible durante toda la partida.

Peligros inesperados – Nunca sabes lo que te puedes encontrar debajo de...

- Preparación inicial: empieza la partida sin colocar ninguna ficha de materia peligrosa en el tablero.
- Falsa alarma: cada vez que se descubra una falsa alarma, coloca una ficha de materia peligrosa en su lugar. Si la falsa alarma se descubrió durante la fase de propagación, se produce una explosión en esa casilla.

El dichoso Murphy – Una avería en el suministro de agua impide que se combata adecuadamente el incendio.

- La acción “Usar el cañón de agua” no está disponible durante toda la partida.

CRÉDITOS



Editado por:
Devir Iberia SL
C/Rosselló 184, 6º 1ª
08008 - Barcelona
www.devir.es



© Copyright 2011
Lone Oak Games, Inc.
Oakland, CA 94610

Diseño del juego:

Kevin Lanzing

Ilustraciones:

Luis Francisco, George Patsouras y Hrvoje Cop

De la presente edición:

Producción editorial - Xavier Garriga

Traducción - Oriol Garcia

Adaptación gráfica - Antonio Catalán

Probadores: 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 y, evidentemente, Joe Norris.

Agradecimientos: la primera edición de este juego se publicó en 2010 a través de The Game Crafter. No habría tenido el éxito que tuvo de no ser por el apoyo de tantas personas, muchas de las cuales no llegué a conocer. Gracias también a Dan Brooke por su video-reseña, a Thomas Arnold por su aplicación de Java, a Ward Batty por el Atlanta Game Fest, a The Tower Game Center por existir, y a BoardGameGeek por la comunidad. Agradecimientos especiales a los artistas por su magnífico trabajo, a los que nos apoyaron a través de Kickstarter y a las aportaciones de Hilko Drude, Bryan Graham, Sergio Gutiérrez y Matthew Ackerson.

Guía Rápida

1. PREPARA LA PARTIDA

Sigue las instrucciones detalladas en la página 3 de modo que tu tablero y el resto de componentes queden como se muestra en la imagen. Elige a un jugador para que sea el jugador inicial y empiece a extinguir el fuego y rescatar a las personas.

2. TURNO DEL JUGADOR - ACCIONES

Dispones de 4 puntos de acción que puedes gastar. Estas son las acciones posibles:

- Moverse una casilla (1 punto de acción). No puedes moverte en diagonal, ni atravesar una pared o una puerta cerrada. Si te mueves a una casilla con una ficha azul de ? descúbrela. Si el reverso está en blanco, retírala del tablero.
- Abrir o cerrar una puerta (1 punto de acción).
- Trasladar una ficha de persona una casilla (2 puntos de acción). ¡Traslada a la gente fuera para que sea rescatada!
- Retirar del tablero una ficha de llamas de tu casilla o una casilla adyacente (2 puntos de acción).
- Girar una ficha de llamas de tu casilla o una casilla adyacente para que quede en humo (1 punto de acción).
- Retirar del tablero una ficha de humo de tu casilla o una casilla adyacente (1 punto de acción).
- Derribar una pared (2 puntos de acción). Coloca un cubo de daño (negro) en la pared.

No es necesario gastar todos los puntos de acción en un solo turno. Por cada punto de acción no utilizado recibes una ficha verde 🚒. Estas fichas verdes se pueden utilizar en turnos posteriores como puntos de acción.

3. PROPAGA EL FUEGO

Tira los dados y encuentra la casilla resultante en el tablero.

- Si esa casilla no tiene llamas ni humo, pon una ficha de humo.
- Si esa casilla ya tiene una ficha de humo, gírala para que quede en llamas.
- Si esa casilla ya está en llamas, se produce una explosión (página 5). Una explosión siempre provoca uno de los siguientes tres resultados (y sólo uno) en cada una de las cuatro direcciones:
 1. Añadir una ficha de llamas.
 2. Añadir un cubo de daño.
 3. Retirar una ficha de puerta cerrada.

Comprueba si queda alguna ficha de humo junto a una ficha de llamas; si así fuera, dale la vuelta para que quede en llamas. Si hubiera una ficha de persona en una casilla en llamas, la persona se pierde; retira la ficha y ponla en la zona de víctimas del tablero.

4. COMPRUEBA QUE QUEDEN 3 FICHAS AZULES SOBRE EL TABLERO

Si quedaran menos de 3 fichas de punto de interés (PDI), tira los dados y coloca un PDI con el lado ? boca arriba en la casilla indicada.

5. EMPIEZA EL TURNO DEL SIGUIENTE JUGADOR

Sigue realizando los turnos de cada jugador hasta que se hayan rescatado (trasladado fuera del edificio) 7 personas, haya 4 o más víctimas o se haya derrumbado el edificio (todos los cubos de daño estén sobre el tablero).

¡PARA GANAR DEBERÉIS RESCATAR A 7 PERSONAS!

INFORME DEL PARQUE DE BOMBEROS

#	JUGADORES	NIVEL	EDIFICIO	RESCATADOS	VICT.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					