

FEURIO!

Regels voor
4 spelers

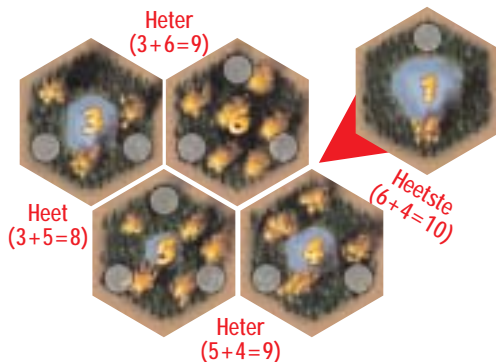
een bordspel voor 1-4 spelers van 10 jaar en ouder - brandduur ongeveer 30 minuten. Elke speler staat aan de leiding van een brandweerbrigade in de strijd tegen een opvlaiende bosbrand. Het gaat erom het grootst mogelijk bosgebied te bezetten terwijl je contact houdt met de watertoevoer.

Materiaal

- 48 Brandweermannen in vier Kleuren
- 36 Bostegels
- Spelregels

De Bostegels zijn genummerd met een getal tussen 1 en 6 (elk getal is 6 keer aanwezig). Een hoog getal staat voor een heftiger vuur - een lager getal voor meer water.

Elke Bostegel heeft 1, 2 of 3 velden waar een brandweerman op gezet kan worden. Op de achterkant zijn alle Bostegels voorzien van een '0'.



Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende brandweermannen. De bostegels worden met de achterkant ('0') naar boven geschud.

De oudste speler legt zoveel bosstukken open als er spelers deelnemen (4) en legt ze in een willekeurige volgorde in een ruit (in het voorbeeld 3, 6, 5, 4).

De speler links van de oudste speler mag de eerste spelbeurt uitvoeren. Hierna verloopt het spel in de richting van de klok mee.

Een Spelbeurt

In zijn beurt neemt een speler een bostegel van de stapel en legt deze open ('0' aan de onderkant) aan de al op tafel liggende bostegels: *het vuur breidt zich uit*. Aansluitend mag hij op een bostegel naar keuze 0 - 3 brandweermannen plaatsen.

Het vuur breidt zich uit

Zo lang er nog bostegels verdekt op de stapel liggen moet de speler 1 daarvan opendraaien en aanleggen waar het vuur het heetste is. Het heetste punt is altijd waar de som van alle aangrenzende getallen het hoogste is (in voorbeeld $6 + 4$). Zijn er meer heetste punten, dan mag de speler tussen deze kiezen. Het doet er daarbij niet toe hoe het getal op de tegel georiënteerd is.

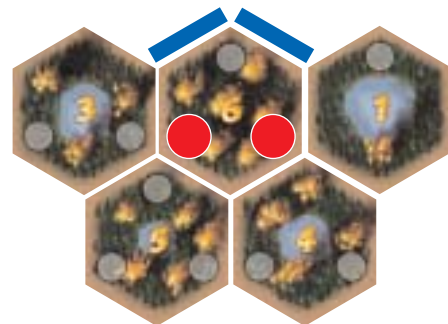
Brandweermannen plaatsen

Aansluitend mag de speler op een bostegel naar keuze t/m 3 brandweermannen plaatsen. Deze brandweermannen worden op de velden gezet. Het doet er niet toe op welke velden ze precies staan. Brandweermannen van verschillende kleur mogen naast elkaar op 1 dezelfde tegel staan.

Brandweermannen op een bostegel zetten mag net zolang, totdat het aantal aanwezige brandweermannen groter zou worden als het aantal vrije kanten van de tegel.

Brandweermannen die al op een Bostegel staan, blijven daar staan, ook als deze volledig door vuur omgeven wordt.

Voorbeeld: Rood kan op de tegel met waarde '6' slechts 2 brandweermannen zetten, omdat deze tegel nog maar 2 vrije kanten heeft.



Einde van het spel

Als alle Bostegels zijn geplaatst, kan een speler alleen nog maar Brandweermannen inzetten, of passen. Wie past, doet dit alleen voor de huidige beurt en mag in zijn volgende beurt gewoon weer meedoen. Zodra alle tegels geplaatst zijn en alle spelers hebben achter elkaar een beurt gepast, dan wordt de score berekend.

Score berekenen

Alle Bostegels die aan elkaar grenzen en waar brandweermannen van 1 kleur op staan vormen samen een bosgebied, dat de speler van deze kleur punten oplevert. Om de punten van een bosgebied te berekenen, telt men de waarde van de tegels bij elkaar op. Dit totaal wordt dan gedeeld door het getal op de bostegel met de laagste waarde die nog minimaal 1 vrije kant heeft. Er wordt altijd naar boven afgerond. Heeft een bosgebied geen enkele bostegel met een vrije zijkant, dan levert dit gebied 0 punten op!

De spelers tellen de punten van al hun bosgebieden bij elkaar op en de speler met de hoogste totaalscore heeft gewonnen. Bij een gelijke stand wint de speler met het waardevolste bosgebied. ■

Extra
regels

Heinrich Glumpler

FEURIO!

2 Spelers, 3 Spelers, 1 Speler, Coöperatief Spel

Feurio met 3 Spelers

Elke speler ontvangt 12 Brandweermannen van een kleur en vier neutrale hulpkrachten van de vierde kleur. De oudste speler legt 3 bostegels in een driehoek op tafel en de speler links van hem begint. Een speler mag in zijn beurt alleen brandweermannen van de eigen kleur of hulpkrachten inzetten. Deze hulpkrachten kunnen gebruikt worden om bepaalde tegels in de loop van het spel te blokkeren. Voor de score berekend wordt, worden zij van de tegels gehaald. Hulpkrachten mogen niet voor Barricades (optionele regels) gebruikt worden.

Feurio met 2 Spelers

Elke speler speelt met 2 kleuren en krijgt dus ook de brandweermannen van 2 kleuren. De oudste speler legt 2 bostegels open op tafel en plaatst deze naast elkaar. Hierna is zijn tegenstander aan de beurt. Ook bij het spel met 2 spelers mag een speler in een beurt slechts de brandweermannen van 1 kleur inzetten. De punten worden per kleur berekend en dan voor elke speler bij elkaar opgeteld.

Feurio voor 1 Speler

De speler ontvangt alle 48 brandweermannen en legt voor zijn eerste beurt een bostegel open op tafel. In elke beurt mag hij slechts brandweermannen van 1 kleur inzetten. Hij mag geen Barricades plaatsen. De speler moet alle 48 brandweermannen inzetten voor het spel eindigt. Alle brandweermannen van 1 kleur moeten zich in 1 bosgebied, opgebouwd uit aangrenzende bostegels, bevinden. Bij elk bosgebied moet ook een '1'-bostegel behoren, dat nog 1 vrije

zijde heeft. Als dat voor alle kleur lukt, dan is het spel opgelost.

Belangrijk: Het spel eindigt meteen na de beurt waarin de laatste bostegel geplaatst wordt. De speler mag in deze beurt nog wel gewoon brandweermannen inzetten.

Tip: Hoe langer de speler met het inzetten van zijn eerste brandweermannen wacht, des te moeilijker wordt het deze opgave op te lossen.

Feurio als coöperatief Spel

Voor het coöperatieve spel gelden dezelfde regels als voor de spellen met 2, 3 of 4 spelers, maar het doel van het spel is het spel voor 1 speler te vervullen.

Het spel eindigt na de spelbeurt waarin de laatste bostegel is aangelegd.

In het spel met drie spelers worden de hulpkrachten aan het einde van het spel niet weggehaald van het bord, maar zij moeten eveneens 1 (!) bosgebied met een '1' aan de rand bezetten!

Er mogen geen Barricades gebruikt worden.

Het coöperatieve spel is moeilijker dan het solitaire spel, omdat de brandweermannen in de volgorde van de spelers geplaatst moeten worden. Omdat bij het begin elke speler een bostegel open moet leggen, liggen wel meer bostegels open waar de brandweermannen geplaatst kunnen worden.

Optionele regel "Barricades"

Met barricades stuurt men de uitbreiding van het vuur. De speler die aan de beurt is legt zijn bostegel met het getal naar beneden neer op tafel - alleen deze speler kent het getal wat hier op staat.



Als een speler aan de beurt is, mag hij het getal van de door hem getrokken bostegel bekijken en deze verdekt aan de heetste plek plaatsen. Hij moet in ruil hiervoor een brandweerman terug in de doos leggen en mag in deze beurt ook geen brandweermannen meer inzetten. Heeft een speler geen brandweermannen meer

beschikbaar, dan mag hij deze optie ook niet kiezen. Een barricade laat het getal '0' zien, d.w.z., in de omgeving van deze tegel zal het vuur zich waarschijnlijk niet snel uitbreiden. Een barricade sluit de kanten net zo af als een normaal aangelegde tegel, maar er mogen geen brandweermannen op gezet worden.

Optionele regel "Heet Spel"

Als deze regel gebruikt wordt, wordt bij de eindscore naar beneden afgerond. Hierdoor kan het ook nuttig zijn ook af en toe meerdere brandweermannen op een bostegel te zetten, om deze te blokkeren. Alleen zo

kan men de hulptroepen van de tegenstanders verdelen, zodat deze samen minder punten scoren.



FEURIO! · Art.-Nr. 5000 · ISBN 3-933513-22-7

Ontwerp: Heinrich Glumpler

Illustraties: Franz Vohwinkel

Nederlandse vertaling: F. Wils (www.spel-info.nl)

©2003 Edition Erlikönig – Glumpler & Truant,

Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz

Erlikönig ©, TM & ® 2003 Glumpler & Truant

Info en Online-Spel: www.edition-erlkoenig.de

Voorbeeld

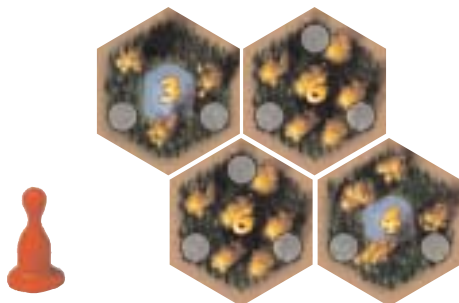
FEURIO!

Voorbeeld met 4 spelers

Hoe begint het?

Rood is de oudste speler. Hij legt een '3', een '4' en twee '6-en' open.

Hij legt de bostegels als volgt op tafel:



En het bos staat in brand!

Groen zit links van rood en start.

Eerste spelbeurt: Wat doet Groen?

Het vuur breidt zich uit - Groen trekt een bostegel en legt deze aan waar de som van alle aangrenzende getallen het hoogste is.

Groen trekt een '2'. De hoogste som is 10 (6+4) en wordt aan 2 kanten gehaald. Groen kan dus de '2'

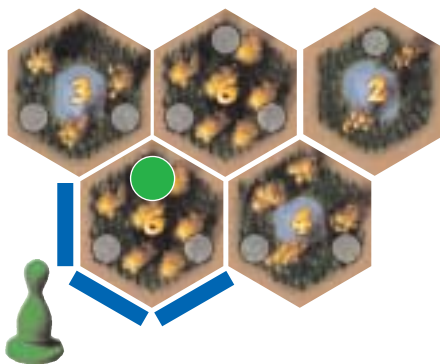


rechts of onder aanleggen. Groen laat het vuur rechtsboven uitbreiden. Aansluitend mag Groen op één (!) willekeurige bostegel 1, 2 of 3 brandweermannen inzetten.

Dat hoeft dus niet op de zojuist geplaatste bostegel te zijn en hij is niet verplicht om brandweermannen in te zetten, als hij dat niet wil. De brandweermannen worden op de velden gezet, 1 man per veld. Echter, het razende vuur beperkt de ruimte, dat wil zeggen, na het plaatsen mogen niet meer brandweermannen op een tegel staan dan deze vrije zijden heeft.

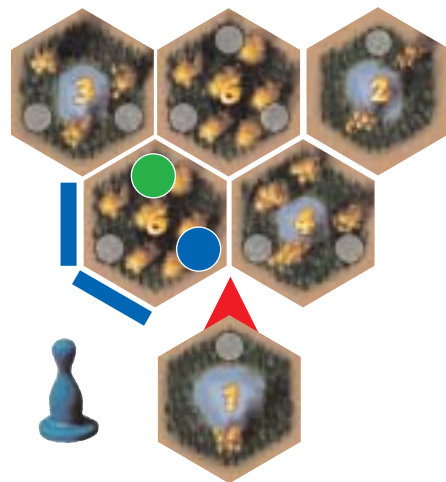
Op bostegels die geen vrije zijden meer hebben, kunnen dus geen brandweermannen geplaatst worden.

Groen plaatst 1 brandweerman op de '6' linksonder:



deze tegel heeft 3 velden en 3 vrije zijden, dus Groen had ook 2 of 3 brandweermannen daar kunnen plaatsen.

Het doet er niet toe op welke velden van een bostegel de speler zijn brandweermannen plaatst. De velden op een tegel geven alleen aan hoeveel ruimte er in totaal beschikbaar is om het vuur te bestrijden. Hoe groter het oppervlak, hoe minder ruimte er over blijft voor de brandweermannen.

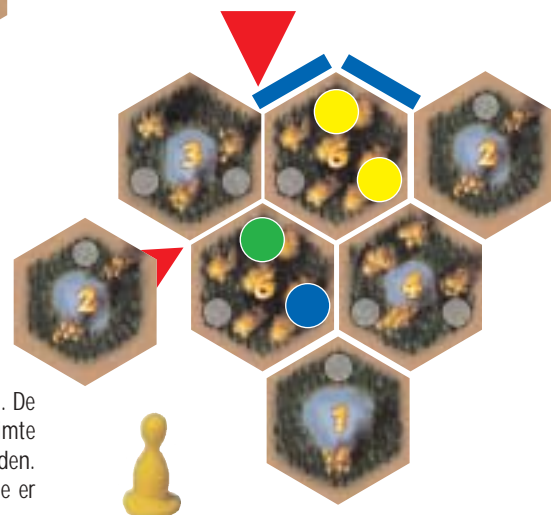


Tweede spelbeurt: Wat doet Blauw?

Blauw legt een '1' open. De hoogste som is 10 (6+4) - Blauw moet dus zijn '1' onder aanleggen. Hij plaatst 1 brandweerman naast de groene brandweerman op de '6'. Let op, deze '6' heeft nog slechts plaats voor 1 man, omdat deze tegel nog maar 2 vrije zijden heeft.

Derde spelbeurt: Wat doet Geel?

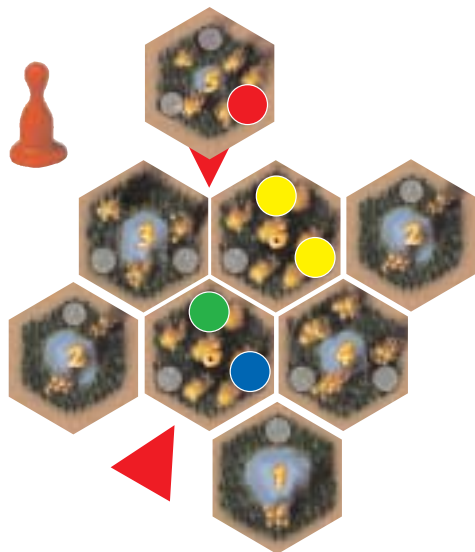
De hoogste som is 9 (3+6) - boven en links. Geel legt zijn getrokken '2' bostegel links en zet twee brandweermannen op de bovenste '6'. Geel blokkeert dus de bovenste '6' (deze heeft maar 2 vrije zijden).





Vierde spelbeurt: Wat doet Rood?

De hoogste som is 9. Rood kan zijn opengelegde '5' boven (3+6) of onder (2+6+1) aanleggen. Hij legt de bostegel boven en zet direct 1 brandweerman erop. Zoals je ziet, kan de hoogste som ook door een combinatie van 3 bostegels gehaald worden.



Waar zet je de brandweermannen?

De brandweermannen moeten zoveel mogelijk op de bostegels geplaatst worden die het hevigst branden (hoge getallen). Tegelijk moeten ze op zoveel mogelijk aan elkaar grenzende bosgebieden staan, waar ook een bostegel met water in zit (lage getallen), met tenminste 1 vrije zijde.

Hoe ziet een bosgebied eruit?

Alle aan elkaar grenzende bostegels waar brandweermannen van 1 kleur op staan vormen voor de speler van de betreffende kleur een bosgebied. Het doet er niet toe op welke velden ze staan, zolang de tegels maar met elkaar verbonden zijn.

Wat is een bosgebied waard?

De waarde van elk bosgebied wordt apart geteld. Men telt alle getallen van de tegels in het gebied bij elkaar op en deelt dit totaal door het getal op de bostegel met de laagste waarde die nog tenminste 1 vrije zijde

heeft - optimaal dus door '1'. Er wordt altijd naar boven afgerond.

Is een bosgebied volledig ingesloten (zoals het gele gebied in het voorbeeld), dan levert deze de score van '0' op.

Wanneer is het afgelopen?

Zodra alle bostegels geplaatst zijn, kan men nog slechts brandweermannen inzetten of passen. Als een speler past, mag hij in de volgende ronde weer gewoon meespelen. Worden 1 ronde lang geen bostegels en geen brandweermannen ingezet, dan wordt er afgerekend. Wie het hoogste totaal heeft, heeft gewonnen. Bij een gelijke stand, wint de speler met het meest waardevolle bosgebied.

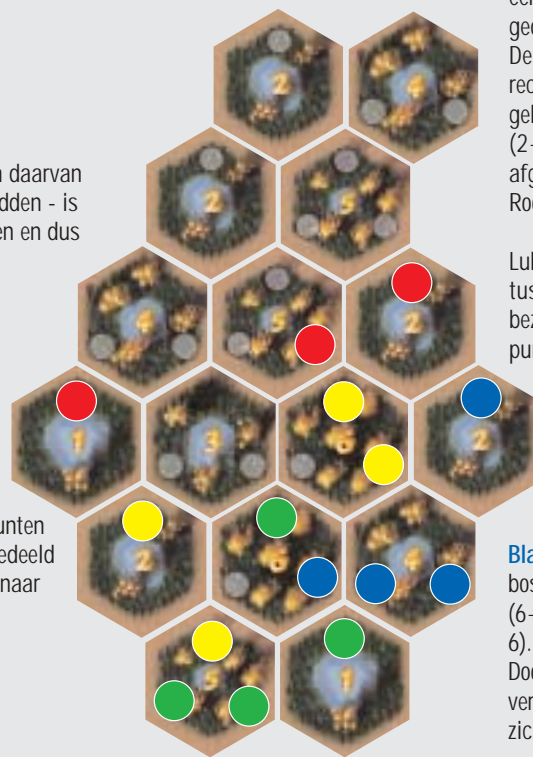
Voorbeeld van bosgebieden en punten

Het spel is twee volledige ronden verder.

Geel heeft 2 bosgebieden. Eén daarvan - de '6' in het midden - is volledig ingesloten en dus 0 punten waard.

Het tweede **gele** bosgebied is 4 punten waard ($2+5=7$ gedeeld door 2, afgerond naar boven, is 4).

Groen heeft 1 bosgebied bezet, dat 12 punten waard is ($5+6+1=12$, gedeeld door 1 is 12), maar de andere spelers hebben hem nu goed geïsoleerd.



Rood heeft 2 bosgebieden. De eerste aan de linkerkant vormt een gebied met waarde 1 (1 gedeeld door 1).

De '5' en de '2' aan de rechterkant vormen het tweede gebied, dat 4 punten waard is ($2+5=7$ gedeeld door 2, afgerond naar boven, is 4). Rood heeft nu dus 5 punten.

Lukt het rood nog ook de '4' tussen de '1' en de '5' te bezetten, heeft hij gelijk 12 punten.

Blauw heeft slechts 1 bosgebied van 6 punten ($6+4+2=12$ gedeeld door 2 is 6).

Door het blokkeren van de '4' verhindert blauw aan groen zich naar boven uit te breiden.