

REGELS VOOR 4 SPELERS

FEURIO!

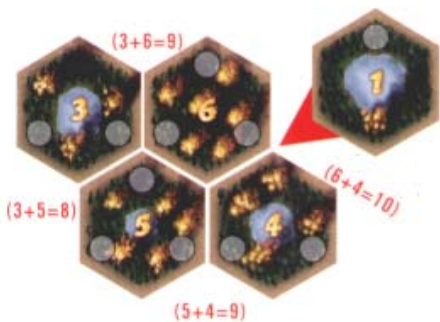
Vertaling : Koen Windels
VZW Vlaams Spellenarchief.

Een bordspel voor 1 tot 4 spelers vanaf 10 jaar. Totale brandduur ongeveer 30 minuten. Elke speler leidt een brandweerkorps in de strijd tegen een verzengende bosbrand. De bedoeling is om de grootste woudgebieden te bezetten en steeds de verbinding met water te behouden.

Spelmateriaal

- 48 manschappen in vier kleuren
- 36 woudtegels
- 1 set regels

Op de woudtegels is een getal tussen 1 en 6 terug te vinden - elk cijfer komt zes maal voor. Een hoog cijfer duidt op een hevige brand, een laag cijfer betekent dat veel water beschikbaar is. Op elke woudtegel zijn 1 tot 3 velden beschikbaar waarop één van de manschappen kan worden geplaatst. Op de rugzijde van de woudtegels staat een "0".



Vorbereiding

Elke speler neemt de manschappen van één kleur. Die woudtegels worden met de rugzijde ("0") naar boven door elkaar geschud en vormen de voorraadstapel. De oudste speler draait evenveel woudtegels om als het aantal spelers (vier) en schikt ze naar keuze in een ruitvorm (in het voorbeeld werden de tegels met waarde 3, 6, 5 en 4 omgedraaid). De speler links van de oudste speler is als eerste aan de beurt, waarna het spel verder gaat in wijzerzin.

De spelbeurt

Elke speler draait in zijn beurt één van de verdeckte woudtegels van de voorraadstapel om en legt die aan de reeds gespeelde woudtegels aan - *het vuur verspreidt zich*. Vervolgens mag hij op een tegel naar keuze 0 tot 3 manschappen plaatsen.

Het vuur verspreidt zich

Zo lang er nog woudtegels op de voorraadstapel liggen, moet de speler één ervan omdraaien en aanleggen waar het vuur het hevigst woedt. Dit is de plaats waar de som van de aangrenzende tegels het hoogste is (in het voorbeeld 6+4). Indien er meerdere mogelijke aanlegplaatsen zijn, dan heeft de speler de keuze tussen deze plaatsen. De oriëntatie van de aangelegde tegel heeft geen belang.

Manschappen plaatsen

Aansluitend mag de speler, indien hij dit wenst, tot drie manschappen op een woudtegel naar keuze plaatsen. Het speelt geen enkele rol op welk veld van een woudtegel ze geplaatst worden. Op één zelfde woudtegel kunnen manschappen van verschillende kleur staan. *Manschappen mogen op een tegel worden geplaatst zolang het totaal aantal manschappen op de tegel niet groter wordt dan het aantal vrije zijdes van de woudtegel.* Manschappen die reeds op een woudtegel staan blijven daar, ook als de tegel volledig door vuur omsloten wordt. *Voorbeeld* : de rode speler kan op de tegel met cijfer 6 slechts twee manschappen plaatsen, aangezien de tegel slechts twee vrije zijdes heeft.



Einde van het spel

Zodra alle woudtegels aangelegd zijn, kunnen spelers enkel nog manschappen inzetten of passen. Wie past kan de volgende ronde terug manschappen plaatsen, maar zodra alle spelers in dezelfde ronde passen, eindigt het spel en worden de punten geteld.

Puntentelling

Alle aaneensluitende woudtegels waarop manschappen van éénzelfde kleur staan vormen *woudgebieden* die punten opleveren voor de speler met dat kleur. Om de punten van een woudgebied te bepalen, telt men de waarden van alle woudtegels samen, waarna men het verkregen getal deelt door de laagste waarde van de woudtegel uit dat gebied die nog een vrije zijde heeft. Er wordt steeds naar boven afgerond. Indien geen enkele woudtegel uit dat gebied nog een vrije zijde heeft, levert dat gebied geen enkel punt op.

De spelers tellen alle punten van hun woudgebieden op, de speler met het hoogste totaal wint. Bij gelijke stand wint de speler die het woudgebied met de grootste individuele waarde heeft.

FEURIO!

Vertaling : Koen Windels
VZW Vlaams Spellenarchief.

Extra regels voor 2 en 3 spelers, de solitaire-variant en de samenwerkingsregels

Feurio met 3 spelers

Elke speler heeft 12 manschappen van één kleur en 4 neutrale manschappen van de vierde kleur. De oudste speler legt drie woudtegels in een driehoek en de speler aan zijn linkerzijde begint het spel. Een speler mag in zijn spelbeurt enkel manschappen van zijn eigen kleur inzetten of manschappen van de neutrale kleur - een combinatie van 2 kleuren in dezelfde beurt is niet toegelaten. Neutrale manschappen kunnen worden gebruikt om tijdens het spel woudtegels te blokkeren, ze worden vóór de puntentelling weggenomen. Neutrale manschappen kunnen niet worden gebruikt om vuurgreppels aan te leggen (zie de uitbreidingsregels)

Feurio met 2 spelers

Elke speler krijgt de manschappen van 2 kleuren. De oudste speler draait twee woudtegels om en legt ze open naast elkaar.



De andere speler begint vervolgens het spel. Tijdens een spelbeurt mogen slechts manschappen van éénzelfde kleur worden ingezet. De punten worden per kleur bepaald, de speler krijgt de punten van zijn beide gebruikte kleuren.

Feurio als solitaire

De speler speelt met de 48 manschappen en draait één woudtegel om. Per beurt kan hij slechts manschappen van één kleur inzetten. Er kunnen geen vuurgreppels worden aangelegd. De speler moet alle 48 manschappen plaatsen vooraleer het spel eindigt. Alle manschappen van één kleur moeten zich bovendien op éénzelfde woudgebied bevinden en elk woudgebied moet minstens één

woudtegel van waarde 1 met een vrije zijde bevatten. Indien al deze voorwaarden ingevuld worden, is de solitaire succesvol uitgespeeld.

Belangrijk : de solitaire variant eindigt direct na de beurt waarin de laatste woudtegel wordt aangelegd. De speler mag in die beurt nog wel manschappen plaatsen.

Tip : hoe langer er gewacht wordt met het plaatsen van de manschappen, hoe moeilijker het spel uit te spelen is



Samenwerkingsregels

Bij de samenwerkingsvariant gelden de regels voor 2 tot 4 spelers, maar is het de bedoeling om samen het doel van de solitaire-variant te bereiken. Het spel eindigt na de beurt waarin de laatste tegel wordt aangelegd. Bij het spel met drie worden de manschappen van de neutrale kleur niet weggenomen, ze moeten zich ook op éénzelfde woudgebied bevinden waarvan bovendien een woudtegel met waarde 1 en een vrije rand deel uitmaakt.

Er kunnen geen vuurgreppels worden aangelegd. De samenwerkingsvariant is moeilijker dan de solitaire variant omdat de manschappen volgens de zitvolgorde van de spelers moeten worden geplaatst. Omdat per speler een woudtegel gelegd wordt voor de aanvang van het spel, liggen er al heel wat meer woudtegels vooraleer de eerste manschappen geplaatst kunnen worden.

Uitbreidingsregel : vuurgreppel

Door het aanleggen van vuurgreppels, wordt de vooruitgang van de vuurhaard gestuurd. De speler die aan de beurt is legt de door hem getrokken woudtegel verdekt aan - enkel hij kent de waarde van de aangelegde tegel. Wanneer een

andere speler aan de beurt is, mag hij de waarde van de verdekte tegel bekijken, en deze vervolgens verdekt aanleggen waar het vuur het hevigst woedt. Om dit te mogen doen, moet hij één van zijn manschappen uit zijn voorraad in de doos plaatsen en mag hij in diezelfde beurt geen manschappen plaatsen. Indien

een speler geen manschappen meer heeft, mag hij deze mogelijkheid uiteraard niet benutten. Een vuurgreppel heeft de waarde "0", m.a.w. het vuur heeft een kleinere kans om zich in deze richting verder uit te breiden. Een vuurgreppel sluit andere woudtegels af op dezelfde manier als niet verdekte woudtegels. Bovendien mogen er geen manschappen op worden geplaatst.

Uitbreidingsregel : "verzendend spel"

Indien deze regel gebruikt wordt, wordt bij de puntentelling steeds naar beneden afgerond. Hierdoor wordt het interessanter om verschillende manschappen op éénzelfde tegel te plaatsen om deze te blokkeren. Dit is de enige manier om de brandweerman van de medespelers te splitsen zodat deze een lagere score behalen.



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

Design: Heinrich Glumpler

Illustrationen: Franz Vohwinkel

©2003 Edition Erbkönig - Glumpler & Truant,

Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz

Erbkönig ©, TM & © 2003 Glumpler & Truant

Infos und Online-Spiel: www.edition-erlkoenig.de

FEURIO!

Vertaling : Koen Windels
VZW Vlaams Spellenarchief.

VOORBEELD voor 4 SPELERS

Hoe werkt het ?

De rode speler is het oudst. Hij trekt één 3, één 4 en twee maal 6. Hij schikt de woudtegels als volgt :



Het woud gaat in de vlammen op ! De groene speler zit links van de rode speler en begint.

Eerste spelbeurt : wat doet de groene speler ?

Het vuur verspreidt zich - de groene speler trekt een bijkomende woudtegel en legt deze aan waar de som van de aangrenzende tegels het grootst is. De groene speler trekt een woudtegel met waarde 2. De grootste som is 10 (6+4) en wordt op twee plaatsen bereikt. De tegel kan ofwel onderaan ofwel rechtsboven worden aangelegd. De groene speler kiest ervoor om het vuur rechtsboven te laten uitbreiden.

velden van de tegel geplaatst (één per veld). Het dodelijke vuur doet de beschikbare ruimte afnemen, direct na het plaatsen van de tegel mogen niet meer manschappen op een woudtegel staan dan de tegel vrije zijdes heeft. Op woudtegels die geen vrije zijdes meer hebben, kunnen ook geen manschappen worden geplaatst.

De groene speler plaatst één van zijn manschappen op de tegel



linksonder (woudtegel met waarde 6). Deze tegel heeft drie vrije velden en 3 vrije zijdes, de groene speler had dus ook twee of drie manschappen kunnen plaatsen. Het speelt geen rol op welk veld van de woudtegel een speler zijn manschappen plaatst - de velden geven enkel aan hoeveel manschappen maximaal op de tegel tegen het vuur kunnen strijden - hoe groter de watervoorraad, hoe minder plaats er overblijft voor manschappen.

Tweede spelbeurt : wat doet de blauwe speler ?

De blauwe speler trekt een tegel met waarde 1. De hoogste som is 10 (6+4) - de blauwe speler moet de tegel onderaan aanleggen.

Vervolgens plaatst hij één van zijn manschappen op het veld met waarde 6. Merk op dat op het veld nu slechts plaats is voor één bijkomende figuur, daar het nu nog slechts twee vrije zijdes heeft.

Vervolgens mag de groene speler op één woudtegel tot drie manschappen plaatsen. Dit hoeft niet noodzakelijk op de zopas aangelegde woudtegel te zijn. Het is evenmin een verplichte actie. De manschappen worden op de vrije



Derde spelbeurt : wat doet de gele speler ?

De grootste som is 9 (3+6), die komt bovenaan en links voor. Geel legt de getrokken woudtegel met waarde 2 links aan en plaatst vervolgens twee van zijn manschappen op het bovenste veld met waarde 6. Hiermee is dit veld volledig volzet (slechts 2 vrije zijdes).



Vierde spelbeurt : wat doet de rode speler ?

De grootste som is 9. De rode speler kan de getrokken tegel met waarde 5 bovenaan (3+6) of onderaan (2+6+1) aanleggen. Hij verkiest de positie bovenaan, en plaatst er onmiddellijk één van zijn manschappen op. Zoals dit voorbeeld illustreert kan de grootste som ook door drie en meer woudtegels worden gevormd.



FEURIO!

VOORBEELD voor 4 SPELERS

Vertaling : Koen Windels
VZW Vlaams Spellenarchief.

Waar worden de manschappen het best geplaatst ?

De manschappen worden best zoveel mogelijk op woudtegels geplaatst die fel branden (hoge cijfers). Simultaan moeten ze op een samenhangend woudgebied staan waartoe ook een woudtegel met veel water behoort (lage waarde) die nog één vrije zijde heeft.

Hoe ziet een woudgebied eruit ?

Alle aaneensluitende woudtegels waarop manschappen van éénzelfde

kleur staan vormen voor de speler van die kleur een woudgebied. Het maakt niet uit op welke velden de manschappen staan, zolang de woudtegels aangrenzend zijn.

Hoeveel punten levert een woudgebied op ?

De waarde van elk woudgebied wordt afzonderlijk bepaald. Men telt de waarde van alle woudtegels die er deel van uit maken op en deelt dit totaal door de laagste waarde van die woudtegels die nog een vrije zijde hebben - in het ideale geval is dit 1. Er wordt steeds naar boven afgerond. Een woudgebied dat volledig ingesloten

is (zoals het gele woudgebied in het voorbeeld) brengt geen punten op.

Wanneer is het spel afgelopen ?

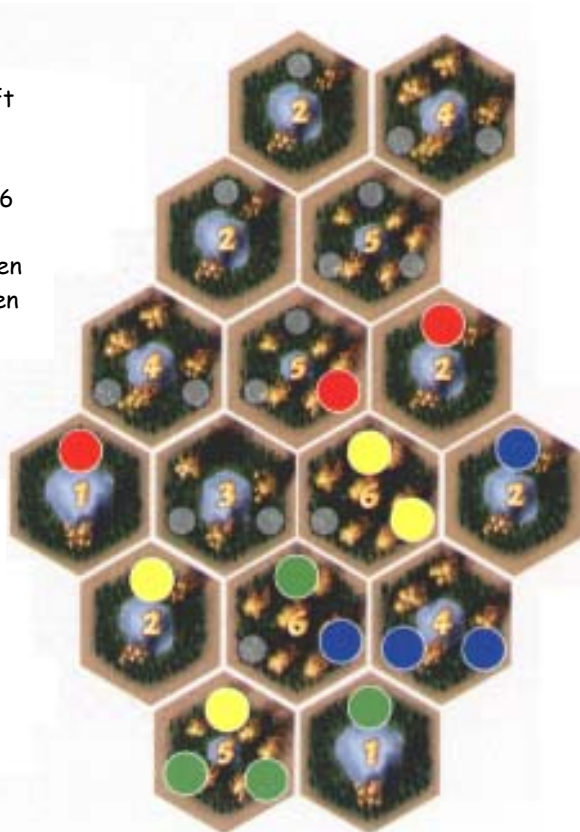
Wanneer alle woudtegels aangelegd zijn, kan men enkel nog manschappen bijplaatsen of passen. Wie past kan de volgende ronde opnieuw een actie nemen. Indien gedurende een volledige ronde niemand woudtegels aanlegt of manschappen plaatst, worden de punten geteld. De speler met het hoogste eindtotaal wint. Bij gelijke eindscores wint de speler die het woudgebied met de meeste punten heeft.

Voorbeeld van puntentelling en woudgebieden

Het spel is twee volledige rondes verder.

De gele speler heeft twee volledige woudgebieden. Eén ervan (met waarde 6 in het midden) is volledig ingesloten en levert daardoor geen punten op.

Het tweede gele woudgebied is 4 punten waard ($2+5$ is 7, delen door 2 en afronden naar boven resulteert in 4)



De groene speler houdt één woudgebied bezet dat 12 punten waard is ($5 + 6 + 1$ levert 12, delen door 1 resulteert in 12). De andere spelers houden hem voor de rest geïsoleerd.

De rode speler heeft twee woudgebieden. Het eerste (links) vormt een woudgebied met waarde 1 (1 gedeeld door 1). De woudtegels met waarde 2 en 5 aan de rechterzijde, vormen het tweede woudgebied met waarde 4 ($2 + 5$ levert 7, delen door 2 levert na afronding 4). De rode speler heeft op dit moment dus 5 punten. Indien hij erin zou slagen om ook de tegel met waarde 4 te bezetten (de woudtegel gelegen tussen de 1 en de 5) zou hij op dat moment 12 punten hebben.

De blauwe speler bezet slechts één woudgebied dat 6 punten oplevert ($6 + 4 + 2$ geeft 12, delen door 2 geeft 6). Door het blokkeren van het veld met waarde 4, heeft de blauwe speler de groene verhinderd naar boven toe uit te breiden.

FEURIO!©2003 Edition Erlkönig
www.edition-erlkoenig.de