

Heinrich Ahmpler FEURIO!

Regeln für
4 Spieler

Ein Brettspiel für 1 bis 4 Spieler ab 10 Jahren — Brenndauer etwa 30 Minuten. Jeder Spieler führt einen Löschtrupp im Kampf gegen einen lodernden Waldbrand. Es gilt, die größten Waldflächen zu besetzen und immer die Verbindung zum Wasser zu erhalten.

Material

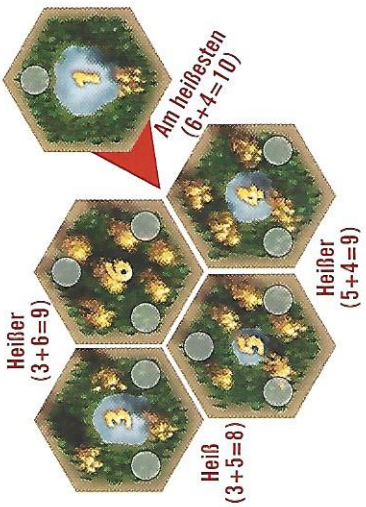
- 48 Männer in vier Farben
- 36 Waldstücke
- 1 Spielregel

Die Waldstücke tragen eine Zahl zwischen 1 und 6 (jede Zahl ist sechs Mal vorhanden).

Eine hohe Zahl steht für ein heftiges Feuer — eine niedrige Zahl für viel Wasser.

Jedes Waldstück hat ein bis drei Felder, auf denen Männer abgesetzt werden können.

Alle Waldstücke tragen auf der Rückseite eine „0“.



Ein Spielzug

In seinem Spielzug deckt ein Spieler ein Waldstück auf und legt es an die ausliegenden Waldstücke an — das Feuer breitet sich aus.

Anschließend darf er auf einem beliebigen Waldstück 0 bis 3 Männer absetzen.

Das Feuer breitet sich aus

So lange noch Waldstücke verdeckt liegen, muss der Spieler eines davon aufdecken und dort anlegen, wo das Feuer am heißesten brennt. Am heißesten ist es immer dort, wo die Summe aller benachbarten Zahlen am höchsten ist (im Beispiel 6+4). Gibt es mehrere solche Stellen, so hat der Spieler die Wahl zwischen diesen. Es spielt dabei keine Rolle, wie die Zahl des angelegten Waldstücks ausgerichtet ist.

Männer absetzen

Anschließend darf der Spieler auf einem beliebigen Waldstück bis zu drei Männer absetzen, wenn er dies möchte. Die Männer werden auf die Felder abgesetzt. Es spielt keine Rolle, auf welchen Feldern des Waldstücks sie genau stehen. Männer verschiedener Farbdürfen auf dem selben Waldstück stehen.

Man darf nur so lange Männer auf einem Waldstück absetzen, so lange die Anzahl aller dort stehenden Männer nicht größer wird als die Anzahl der freien Kanten des Waldstücks.

Männer, die bereits auf einem Waldstück stehen, bleiben dort, auch wenn dieses vollständig vom Feuer eingeschlossen wird.

Beispiel: Rot kann auf dem 6er nur zwei Männer absetzen, da dieser nur noch 2 freie Kanten hat.

Spielende

Sind alle Waldstücke angelegt, kann ein Spieler nur noch Männer absetzen oder passen. Wer passt, kann in der nächsten Runde wieder einsteigen, aber sobald alle Waldstücke angelegt sind und alle Spieler in einer Runde passen, wird abgerechnet.

Abrechnung

Alle zusammenhängenden Waldstücke, auf denen Männer einer Farbe stehen, bilden eine *Waldfläche*, die dem entsprechenden Spieler Punkte einbringt.

Um die Punkte einer Waldfläche zu ermitteln, addiert man ihre Zahlen. Diese Summe wird dann durch die kleinste Zahl der Waldfläche geteilt, deren Waldstück noch eine freie Kante hat. Es wird immer aufgerundet. Hat eine Waldfläche kein einziges Waldstück mit einer freien Kante, zählt sie 0 Punkte!

Die Spieler addieren die Punkte all ihrer Waldflächen und wer die höchste Summe hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvollsten einzelnen Waldfläche.



FEURIO!

Zusatzregeln für 2 und 3 Spieler, das Solitärspiel und das kooperative Spiel

Feurio mit 3 Spielern

Jeder Spieler erhält 12 Männer einer Farbe und vier neutrale Hilfskräfte der vierten Farbe.

Der älteste Spieler legt drei Waldstücke im Dreieck auf und der Spieler zu seiner Linken fängt an.

Ein Spieler darf in seinem Spielzug entweder nur eigene Männer oder nur Hilfskräfte absetzen. Hilfskräfte können dazu genutzt werden, Waldstücke während des Spiels zu blockieren, sie werden jedoch vor der Abrechnung entfernt. Hilfskräfte dürfen nicht für Feuerschneisen (Zusatzregel) genutzt werden.

Feurio mit 2 Spielern

Jeder Spieler erhält die Männer zweier Farben.

Der älteste Spieler deckt zwei Waldstücke auf und legt sie offen nebeneinander, bevor sein Gegner den ersten Spielzug durchführt.

Auch beim Spiel zu zweit darf ein Spieler in seinem Spielzug nur Männer einer Farbe absetzen.

Die Punkte werden pro Farbe separat ermittelt und dann für jeden Spieler addiert.

Feurio als Solitär

Der Spieler erhält alle 48 Männer und deckt vor seinem ersten Spielzug ein Waldstück offen auf.

In jedem Spielzug darf er nur Männer einer Farbe absetzen. Er darf keine Feuerschneisen legen.

Damit das Solitär aufgeht, muss der Spieler alle 48 Männer absetzen, bevor das Spiel endet. Alle Männer einer Farbe müssen sich auf genau ein und derselben Waldfläche aus zusammenhängenden Waldstücken

befinden. Zu jeder Waldfläche muss zudem ein 1er-Waldstück gehören, das noch eine freie Kante hat. Ist dies für alle Farben erfüllt, geht das Solitär auf.

Wichtig: Das Solitärspiel endet sofort nach dem Spielzug, in dem das letzte Waldstück angelegt wurde. Der Spieler darf in diesem Spielzug aber noch Männer absetzen.

Tipps: Je mehr Spielzüge ein Spieler mit dem Absetzen der ersten Männer wartet, desto schwieriger wird es, die Aufgabe zu lösen.



Wenn ein Spieler dran ist, darf er sich die Zahl des von ihm aufgedeckten Waldstücks geheim ansehen und es dann verdeckt an die heißeste Stelle anlegen. Er muss dafür einen Mann in die Schachtel zurücklegen und darf in seinem Spielzug keine Männer absetzen. Hat ein Spieler keine Männer mehr, darf er diese Option nicht nutzen.

Eine Feuerschneise zeigt die Zahl „0“, d.h., in ihrer Nähe breitet sich das Feuer weniger wahrscheinlich aus. Eine Feuerschneise schließt Kanten genau so ab wie offen angelegte Waldstücke, doch dürfen auf ihr keine Männer abgesetzt werden.

Feurio als kooperatives Spiel

Für das kooperative Spiel gelten die Regeln für zwei bis vier Spieler, doch ist das Spielziel des Solitärs von allen gemeinsam zu erfüllen.

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem das letzte Waldstück angelegt wurde.

Im Spiel zu dritt werden Hilfskräfte am Ende nicht entfernt, sondern müssen ebenfalls eine (!) Waldfläche mit einem 1er am Rand besetzt halten!

Es dürfen keine Feuerschneisen gelegt werden.

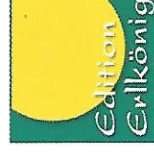
Das kooperative Spiel ist schwerer als das Solitär, da die Männer in der Sitzreihenfolge der Spieler abgesetzt werden müssen. Da zu Beginn für jeden Spieler bereits ein Waldstück aufgelegt wird, liegen zudem mehr Waldstücke offen, bevor der erste Mann abgesetzt werden kann.

Zusatzregel „Feuerschneise“

Mit Feuerschneisen steuert man die Ausbreitung des Feuers. Hierbei legt der Spieler, der dran ist, das von ihm gezogene Waldstück verdeckt an – nur er kennt dessen Zahl.

Zusatzregel „Heißes Spiel“

Bei der Verwendung dieser Regel wird bei der Abrechnung grundsätzlich abgerundet. Hierdurch lohnt es sich, auch einmal mehrere Männer auf einem Waldstück abzusetzen, um dieses zu blockieren. Nur so kann man die Löschtruppe der Gegner aufteilen, so dass diese insgesamt weniger Punkte machen.



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-erbkoenig.de

FEURIO!

Beispiel

Beispiel für 4 Spieler (Fortsetzung) · Abrechnungsbeispiel

freie Kante hat – optimalerweise durch 1. Es wird immer aufgerundet.

Ist eine Waldfläche völlig eingeschlossen (z.B. die gelbe Waldfläche im Beispiel), zählt sie 0 Punkte.

Und wann ist Schluss?

Wenn alle Waldstücke angelegt sind, kann man nur noch Männer absetzen oder passen. Wer passt darf in der nächsten Runde wieder einsteigen.

Werden eine Runde lang weder Waldstücke angelegt noch Männer abgesetzt, wird abgerechnet.

Wer die höchste Summe hat, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die wertvollste einzelne Waldfläche besetzt hat.

Was ist eine Waldfläche wert?

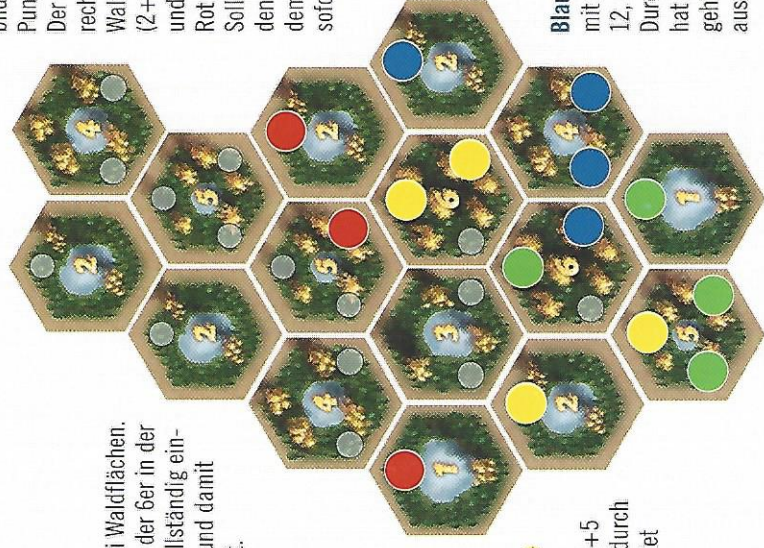
Der Punktwert jeder Waldfläche wird separat ermittelt. Hierzu addiert man die Zahlen aller ihrer Waldstücke und teilt dann durch die niedrigste Zahl der Waldfläche, deren Waldstück noch mindestens eine

Vierter Spielzug: Was macht Rot?
Die höchste Summe ist 9. Rot kann den aufgedeckten 5er oben (3+6) oder unten (2+6+1) anlegen. Er legt ihn oben an und setzt direkt einen Mann darauf ab. Wie man sieht, kann die höchste Summe auch von drei und mehr Waldstücken gebildet werden.



Beispiel für Waldflächen und Punkte

Das Spiel ist zwei komplette Runden weiter gelaufen.



Gelb hat zwei Waldflächen. Eine davon – der 6er in der Mitte – ist vollständig eingeschlossen und damit 0 Punkte wert.

Die zweite **gelbe** Waldfläche ist 4 Punkte wert (2+5 ergibt 7, geteilt durch 2 und aufgerundet ergibt 4).

Rot hat zwei Waldflächen.

Der 1er auf der linken Seite bildet eine Waldfläche mit 1 Punkt (1 geteilt durch 1).

Der 5er und der 2er auf der rechten Seite bilden die zweite Waldfläche mit 4 Punkten (2+5 ergibt 7, geteilt durch 2 und aufgerundet ergibt 4).

Rot hat zur Zeit also 5 Punkte. Sollte es Rot gelingen, auch den 4er zwischen dem 1er und dem 5er zu besetzen, hätte er sofort 12 Punkte.

Blau hat nur eine Waldfläche mit 6 Punkten (6+4+2 gibt 12, geteilt durch 2 ergibt 6). Durch die Blockade des 4ers hat Blau Grün daran gehindert, sich nach oben auszubreiten.

Wo setzt man die Männer am besten ab?

Die Männer sollten auf vielen Waldstücken stehen, die stark brennen (hohe Zahlen). Gleichzeitig sollten sie auf einer zusammenhängenden Waldfläche stehen, zu der auch ein Waldstück mit Wasser gehört (kleine Zahl), das noch eine freie Kante hat.

Wie sieht eine Waldfläche aus?

Alle zusammenhängenden Waldstücke, auf denen Männer einer Farbe stehen, bilden für den entscheidenden Spieler eine Waldfläche.

Es ist egal, auf welchen Feldern die Männer stehen, so lange ihre Waldstücke verbunden sind.

Grün hat eine Waldfläche besetzt, die 12 Punkte wert ist (5+6+1 ergibt 12, geteilt durch 1 ergibt 12), allerdings haben die anderen Spieler ihn geschickt isoliert.

FEURIO!

Beispiel für 4 Spieler

Wie geht es los?

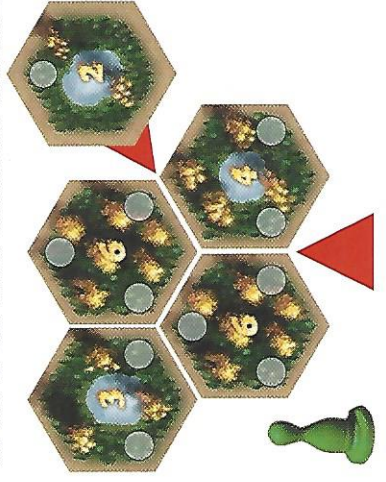
Rot ist der älteste Spieler. Er deckt einen 3er, einen 4er und zwei 6er auf.
Er legt die Waldstücke wie folgt auf den Tisch:



Und schon steht der Wald in Flammen!
Grün sitzt links von Rot und fängt an.

Erster Spielzug: Was macht Grün?

Das Feuer breitet sich aus - Grün deckt ein Waldstück auf und legt es dort an, wo die Summe aller benachbarten Zahlen am höchsten ist.
Grün zieht einen 2er. Die höchste Summe ist 10 (6+4) und wird an zwei Stellen erreicht. Grün kann den 2er



entweder unten oder rechts oben anlegen. Grün lässt das Feuer rechts oben weiter brennen.
Anschließend darf Grün auf einem (!) beliebigen Waldstück bis zu drei Männer absetzen.

Es muss nicht das angelegte Waldstück sein, und er muss keine Männer absetzen, wenn er nicht will.
Die Männer werden auf die Felder abgesetzt, ein Mann pro Feld. Aber das tobende Feuer schränkt den Raum ein, d.h. direkt nach dem Absetzen dürfen nie mehr Männer auf dem betreffenden Waldstück stehen, als dieses freie Kanten hat.

Auf Waldstücken, die keine freie Kante mehr haben, kann man also keine Männer absetzen.
Grün setzt einen Mann auf dem 6er links unten ab:



Der 6er links unten hat 3 Felder und 3 freie Kanten, d.h., Grün hätte auch bis zu drei Männer absetzen können.

Es ist egal, auf genau welche Felder eines Waldstücks ein Spieler seine Männer absetzt. Die Felder eines Waldstücks zeigen nur an, wie viele Männer dort maximal gegen das Feuer kämpfen können - je größer die Wasersfläche, desto weniger Platz bleibt den Männern.



Zweiter Spielzug: Was macht Blau?

Blau deckt einen 1er auf. Die höchste Summe ist 10 (6+4) - Blau muss den 1er unten anlegen. Er setzt einen Mann zum grünen Mann auf den 6er.
Man beachte, dass der 6er nur noch Platz für einen Mann hatte, da er nur noch 2 freie Kanten hat.

Dritter Spielzug: Was macht Gelb?

Die höchste Summe ist 9 (3+6) - oben und links. Gelb legt den aufgedeckten 2er links an und setzt dann zwei Männer auf dem oberen 6er (nur 2 freie Kanten).
Gelb blockiert den oberen 6er (nur 2 freie Kanten).





Regeln für 2 und 3 Spieler, das Solitärspiel und das kooperative Spiel

Der Flug von Grün endet direkt hinter der „6“!

Die „4“ ist noch nicht gelöscht, da keine zwei benachbarten Kanten frei sind

Blau löscht und erhält die „5“. Nun wird auch die „4“ gelöscht, da sie drei freie benachbarte Kanten hat. Da auf der „4“ Gleichstand herrscht, geht sie an Blau!

Blau hat mit dem Flug die drei unteren Waldstücke vom Vulkan isoliert – sie werden nun auch gelöscht:

Die „4“ kommt aus dem Spiel und die „3“ geht an Gelb. Die „6“ geht wegen Gleichstand an Blau.

Spielende

Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr einen Flug durchführen kann.

Abrechnung

Wer mit den Zahlen der gesammelten Waldstücke auf die höchste Summe kommt, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der weniger Wasserladungen auf den restlichen Waldstücken stehen hat.

Beispiele für erlaubte und verbotene Flüge.

Vulkan! mit 2 Spielern

Jeder Spieler nimmt zwei Farben, von denen er in jedem Spielzug jedoch immer nur eine einsetzen darf. Bezüglich der Mehrheit auf einem Waldstück zählt jede Farbe für sich.

Beispiel: Ein Spieler, der Rot und Gelb führt, hat nicht die Mehrheit auf einem 5er Waldstück, wenn dort eine rote und eine gelbe Wasserladung zu sehen ist – dort herrscht Gleichstand!

Wenn dieses Waldstück während eines gegnerischen Spielzuges vom Vulkan isoliert wird, gehört es dem Gegner!

Vulkan! als Solitär

Im Solitärspiel erhält der Spieler die Wasserladungen aller Farben, darf aber immer nur eine Farbe pro Spielzug einsetzen.

Das Spielziel besteht darin, alle Waldstücke selbst einzusammeln. Sollte auch nur ein Waldstück aus dem Spiel genommen werden, weil es keine Wasserladungen trägt, wenn es vom Vulkan isoliert wird, verliert der Spieler

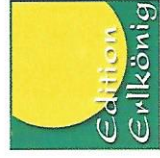
Vulkan! als kooperatives Spiel

Für das kooperative Spiel gelten die Regeln für zwei bis vier Spieler, doch ist das Spielziel des Solitärspiels von allen gemeinsam zu erfüllen.

Vulkan! mit 3 Spielern

Im Spiel zu dritt werden von der übrig gebliebenen Farbe je vier Wasserladungen an jeden Spieler verteilt. Der Spieler hat die Wahl, welche Farbe er in seinem Spielzug einsetzt, darf aber nur eine Farbe einsetzen.

Sollte die neutrale Farbe die Mehrheit auf einem Waldstück haben, so erhält immer der Spieler das Waldstück, der zuletzt geflogen ist.



VULKAN! - Art.-Nr. 5001

Design: Heinrich Glumpler

Illustrationen: Franz Vohwinkel

©2004 Edition Erbkönig –

Glumpler & Truant,

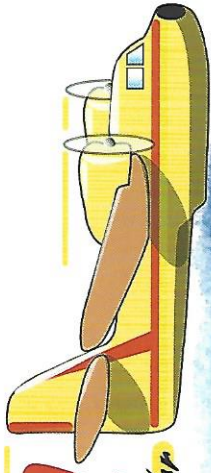
Frauenlobstraße 95, 55118 Mainz

Erbkönig ©, TM & © 2004 Glumpler & Truant

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

Vulkan!

Heinrich Cimpher



Ein Spiel mit dem Feuer für 1 bis 4 wagemutige Löschflieger ab 10 Jahre - Flugdauer 30 Minuten.
Die Spieler bekämpfen mit Löschflugzeugen einen Waldbrand in der Nähe eines Vulkans.

Man nehme das Material von FeuRio!

- 48 Wasserladungen in vier Farben
- 36 Waldstücke
- 1 Spielregel

Die Waldstücke tragen die Zahlen 1 bis 6 – je höher die Zahl, desto stärker das Feuer.

Jedes Waldstück hat bis zu drei Felder, auf denen Wasserladungen abgeworfen werden können.

Alle Waldstücke tragen auf der Rückseite eine „0“.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt die Wasserladungen einer Farbe. Die Waldstücke werden offen zu einer Fläche zusammengefügt, so dass jedes Waldstück an mindestens zwei weitere Waldstücke angrenzt.

Der älteste Spieler dreht ein Waldstück um, das auf allen Seiten eingeschlossen ist - dieses zeigt jetzt einen Feuerring und stellt den Vulkan dar.

Der Spieler links von ihm ist zuerst dran, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis das Spiel endet.

Ein Spielzug

Der Spieler muss zuerst Wasserladungen abwerfen. Anschließend werden gelöschte und isolierte Waldstücke zur Belohnung an die Spieler verteilt.

Wasserladungen abwerfen

Der Spieler überfliegt in gerader Linie eine Reihe von direkt zusammenhängenden Waldstücken.

Auf jedem überfliegenen Waldstück, auf dem noch ein Feld frei ist, wirft er eine Wasserladung ab, so lange er noch weiche hat. Er darf auch dann fliegen, wenn ihm die Wasserladungen unterwegs ausgehen.

Man darf nicht über den Vulkan fliegen und man muss mindestens eine Wasserladung abwerfen. Hat ein Spieler keine Wasserladung mehr, setzt er aus.

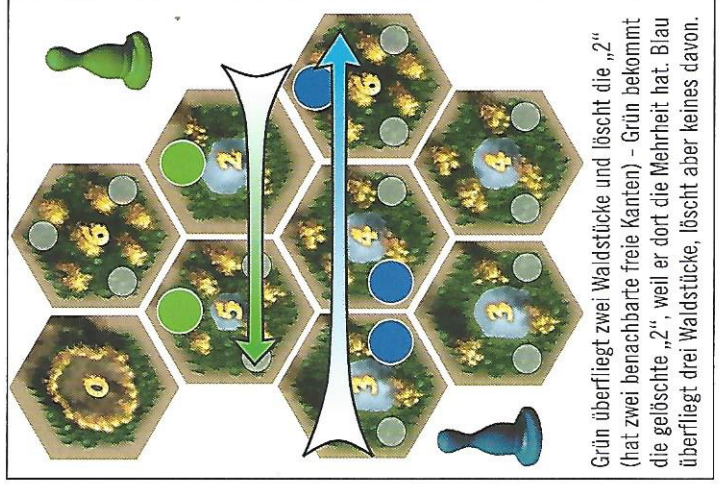
Gelöschte Brände

Jedes Waldstück, dessen Felder komplett mit Wasserladungen belegt sind und das mindestens zwei benachbarte freie Kanten hat, wird gelösch.

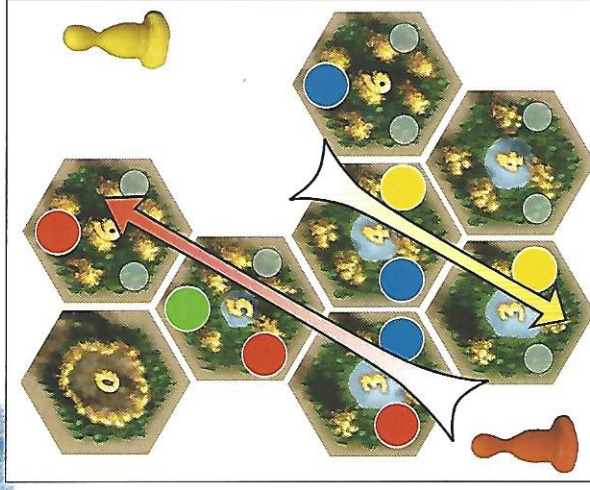
Wer die meisten Wasserladungen auf einem gelöschten Waldstück hat, nimmt es an sich. Bei Gleichstand erhält derjenige das gelöschte Waldstück, der den Flug durchgeführt hat.

Es werden so lange Waldstücke auf diese Weise gelöscht und an die Spieler verteilt, bis sich keine Waldstücke mehr löschen lassen.

Wasserladungen auf gelöschten Waldstücken kommen aus dem Spiel.



Grün überfliegt zwei Waldstücke und löscht die „2“ (hat zwei benachbarte freie Kanten) - Grün bekommt die gelöschte „2“, weil er dort die Mehrheit hat. Blau überfliegt drei Waldstücke, löscht aber keines davon.



Gelb deckt die „4“ völlig ab, kann sie aber nicht löschen, weil nur eine Kante frei ist. Rot löscht die „3“ und bekommt sie, weil dort Gleichstand herrscht.

Isolierte Waldstücke

Waldstücke, die nach einem Flug nicht mehr mit dem Vulkan verbunden sind, können von den Bodenmannschaften problemlos gelöscht werden.

Wiederum erhält jeweils der Spieler ein gelöschtes Waldstück, der die meisten Wasserladungen dort abgeworfen hat. Bei Gleichstand erhält der Spieler das Waldstück, der zuletzt geflogen ist.

Isolierte Waldstücke ohne Wasserladungen werden einfach aus dem Spiel genommen.

Alle Wasserladungen auf gelöschten und verteilten Waldstücken kommen aus dem Spiel.