FEURIO!
Regole per 4 giocatori

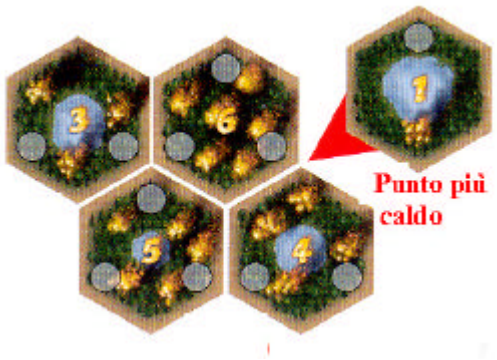
Un gioco da tavolo per 1-4 giocatori (da 10 anni in su). 30 minuti di "bruciante" durata di gioco. Ogni giocatore comanda un team di volontari che lottano per impedire che la foresta soccomba alle fiamme di un incendio. Per vincere, i giocatori dovranno occupare ampie zone di foresta e cercare di rimanere collegati alle fonti d'acqua.

Materiale

- 48 uomini in quattro colori
- 36 Tessere Foresta
- 1 regolamento

Ogni Tessera Foresta mostra un numero da 1 a 6.
Più alto è il numero più forte è il fuoco. Più basso è il numero e più acqua è presente sulla tessera.
Ogni Tessera Foresta ha, inoltre, da uno a tre spazi dove collocare i propri uomini.
Ogni tessera riporta nel retro il numero "0" (zero).

Preparazione



Ogni giocatore prende gli uomini del colore prescelto. Le tessere vengono mischiate coperte (cioè, rivolte dal lato con il numero "0"). Il giocatore più anziano pesca tante tessere quanti sono i giocatori (quattro) e le piazza scoperte sul tavolo in modo che formino un rombo (vedere l'esempio con le tessere 3, 6, 5 e 4). Il giocatore alla sinistra del giocatore più anziano esegue il primo turno. Il gioco poi prosegue in senso orario.

Il turno di un giocatore

Nel proprio turno, un giocatore pesca una tessera e la piazza scoperta adiacente a quelle già presenti sul tavolo: *l'incendio divampa.*
Dopo di ciò, potrà piazzare da 0 a 3 uomini su una qualsiasi Tessera Foresta.

L'incendio divampa

Fin tanto che ci sono delle tessere ancora coperte, il giocatore deve pescarne una e piazzarla nel punto più caldo dell'incendio. Il punto più caldo è quello in cui la somma delle tessere adiacenti dà il numero più alto (esempio: le due tessere 6 e 4 danno 10). Se esistono più punti caldi di pari numero, il giocatore sceglie in quale di questi piazzare la tessera. L'orientamento del numero presente sulla tessera appena pescata non ha importanza.
Esempio illustrazione regolamento: la nuova tessera va piazzata nel punto più caldo (6+4=10). Ce ne sono due da 9 (6+3 e 5+4) e uno da 8 (3+5).

Piazzare gli uomini

Dopo, il giocatore può piazzare, se lo desidera, fino a tre uomini su una *qualunque* Tessera Foresta a sua scelta. Gli uomini vanno piazzati sugli appositi spazi (i cerchi presenti sulle tessere). Non ha importanza quali cerchi il giocatore sceglie per piazzare i propri uomini. Uomini di colore differente possono occupare la stessa tessera. Un cerchio può contenere un solo uomo.
Quando si piazzano uomini su una Tessera Foresta, bisogna fare attenzione che *il numero totale di uomini su quella tessera non superi il numero di lati liberi che la tessera ancora ha.*
Gli uomini che occupano una tessera restano lì per il resto della partita.

Esempio illustrazione regolamento: Il rosso può piazzare un massimo di due uomini sulla tessera "6", perché quest'ultima ha solo due lati liberi, cioè non ancora adiacenti ad altre tessere.

Fine del gioco

Quando tutte le Tessere Foresta sono state piazzate, un giocatore può solo piazzare gli uomini o passare. Qualora dovesse passare, potrebbe comunque piazzare uomini nel suo prossimo turno. Quando, però, tutti i giocatori passano, allora il gioco termina e si esegue il conteggio dei punti.

Punteggio

Tutte le Tessere Foresta connesse fra loro e occupate da uomini dello stesso colore formano un'area che dà punti al giocatore di quel colore. Per calcolare il punteggio di un'area, sommate tutti i numeri delle tessere che formano quell'area. Poi, dividete la somma per il numero più basso presente su una tessera che forma la suddetta area. Questa tessera con il numero più basso *deve avere almeno un lato libero.* Arrotondate sempre verso l'alto.
Un'area che non ha almeno una Tessera Foresta con un lato libero dà 0 (zero) punti!
I giocatori sommano i punti per ognuna delle proprie aree, e colui che ha il punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore che occupa la singola area di maggior valore.

Feurio per 3 giocatori

Ogni giocatore prende 12 uomini di un colore e 4 aiutanti addizionali del quarto colore.
Il giocatore più anziano piazza scoperte tre Tessere Foresta, in modo che formino un triangolo.
Il giocatore alla sua sinistra inizia. Un giocatore può piazzare, al proprio turno, sia i suoi uomini che i suoi aiutanti. Gli aiutanti possono essere usati per occupare gli spazi sulle tessere ma, immediatamente prima di calcolare il punteggio, vanno rimossi da tutte le tessere. Gli aiutanti non possono essere usati per le Linee di Fuoco (vedi regola aggiuntiva).

Feurio per 2 giocatori

Ogni giocatore prende 24 uomini (due colori). Il giocatore più anziano piazza due Tessere Foresta scoperte sul tavolo, adiacenti l'un l'altra. Quindi, il suo avversario inizia il primo turno di gioco.
Un giocatore, al proprio turno, può piazzare solo uomini di un colore. I punti di un giocatore vengono calcolati per colore e poi sommati.

Feurio in solitario

Il giocatore prende tutti i 48 uomini e piazza una tessera scoperta sul tavolo prima di iniziare il suo primo turno di gioco. In ogni turno, il giocatore può piazzare solo uomini di un colore. Non gli è consentita la Linea di Fuoco (vedi regola aggiuntiva). Per risolvere il gioco, il giocatore deve piazzare tutti i 48 uomini prima che il gioco finisca. Alla fine del gioco, tutti gli uomini di un colore devono occupare un'area della foresta. In più, ognuna delle quattro aree (una per colore) deve avere una tessera "1" che abbia almeno un lato libero. Se queste condizioni vengono soddisfatte, allora il giocatore vince il gioco in solitario.
Importante: Il gioco finisce dopo il turno in cui l'ultima tessera è stata piazzata. Il giocatore ha dunque ancora un ulteriore turno per piazzare gli uomini.
Suggerimento: Più turni il giocatore attende prima di piazzare i suoi primi uomini, più difficilmente riuscirà a vincere.

Feurio come gioco cooperativo

Per il gioco cooperativo, vengono utilizzate le normali regole delle versioni per 2-4 giocatori, ma lo scopo del gioco è il medesimo di quello in solitario.
Il gioco finisce dopo il turno in cui l'ultima tessera è stata piazzata. Con 3 giocatori gli aiutanti non vengono rimossi alla fine del gioco. Inoltre, gli aiutanti devono occupare un'area della foresta di cui faccia parte una tessera "1" che abbia almeno un lato libero, proprio come gli altri colori!
Non sono consentite le Linee di Fuoco. Il gioco cooperativo è più difficile del gioco in solitario, perché gli uomini devono essere piazzati nell'ordine in cui sono seduti i giocatori. Inoltre, all'inizio della partita, vengono scoperte e piazzate più tessere, a seconda del numero di giocatori.

Regola aggiuntiva: "Le Linee di Fuoco"

Le Linee di Fuoco vengono usate per controllare il propagarsi dell'incendio. Un giocatore può piazzare la tessera pescata a faccia in giù (dal lato dello zero), sempre nel punto più caldo. In questo caso, egli sarà l'unico a conoscere il numero riportato sulla tessera.

Infatti, quando è il suo turno, al giocatore è consentito di guardare segretamente il numero riportato sulla tessera appena pescata. Egli può poi decidere di piazzarla coperta, piuttosto che scoperta, nel punto più caldo. Per far ciò, dovrà "sacrificare" uno dei propri uomini riponendolo nella scatola, eliminandolo così dal gioco. Egli, inoltre, non può piazzare uomini su una tessera in questo turno.

Un giocatore che non ha più uomini a sua disposizione non può utilizzare questa opzione.

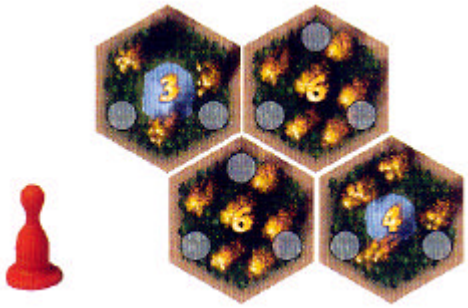
Una Linea di Fuoco mostra il numero "0" (zero); ciò significa che è meno probabile che il fuoco si propaghi vicino ad essa. Una Linea di Fuoco chiude i lati delle tessere adiacenti nello stesso modo delle altre tessere. Non è consentito piazzare uomini su una Linea di Fuoco.

Regola aggiuntiva: "Hot Game"

Usando questa regola, dovrete arrotondare per difetto quando conteggiate il punteggio. In questo modo è molto più redditizio piazzare più uomini su di una tessera, in modo da "bloccarla" agli altri giocatori. Quando "bloccate" costringete gli avversari a dividere le loro squadre di uomini, facendo loro guadagnare meno punti.

Ideatore: Heinrich Glumpler
Illustrazioni: Franz Vohwinkel
Traduzione: Alessandro Lanzuisi per GamesBusters
© 2003 Edition Erlkönig – Glumpler & Truant

ESEMPIO DI PARTITA PER 4 GIOCATORI



Come si inizia?

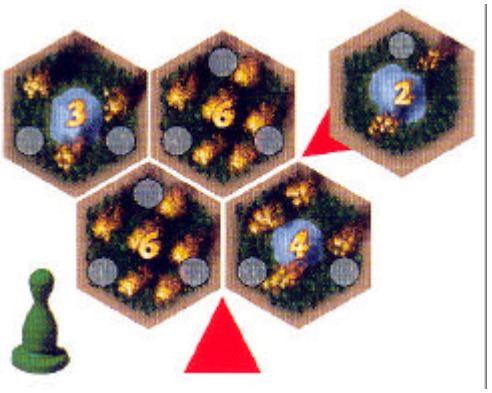
Il rosso è il giocatore più anziano. Egli pesca una tessera "3", una "4" e due "6".

Le mette scoperte sul tavolo in questo modo:

La foresta è in fiamme!

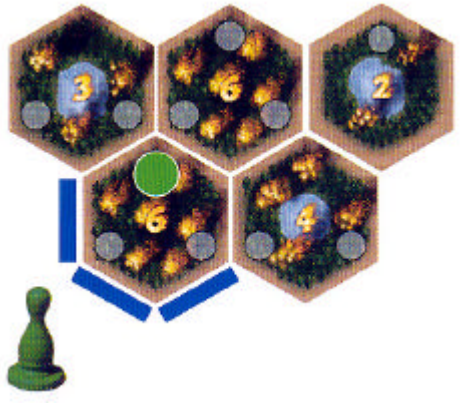
Il verde, seduto alla sinistra del rosso, inizia per primo.

Primo turno: cosa fa il verde?



L'incendio si propaga: il verde pesca una tessera e la piazza *dove la somma dei numeri adiacenti è più alta.* Il verde pesca una tessera "2". La somma più alta è 10 (6+4) ed è presente in due punti (indicati dalle frecce nell'illustrazione). Il verde sceglie di piazzare la tessera nel punto che si trova in alto a destra. Dopo di ciò, egli può piazzare fino a tre uomini su una (!) tessera a sua scelta.

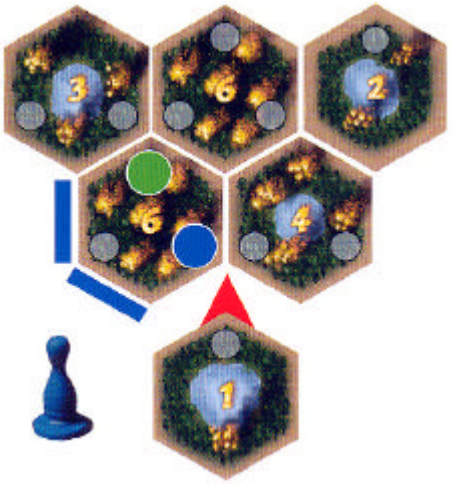
Non deve essere necessariamente la tessera appena pescata, e il verde potrebbe anche passare e non piazzare uomini, qualora lo volesse. Gli uomini vanno piazzati sugli spazi appositi (i cerchi sulle tessere), uno per spazio. Ma le fiamme che divampano restringono gli spazi. Ciò vuol dire che il numero di uomini piazzati su una tessera non può mai superare il numero dei suoi lati liberi. Perciò, un giocatore non può piazzare uomini su una tessera che è completamente circondata dal fuoco (cioè che ha tutti i lati adiacenti ad altre tessere).



Il verde piazza un uomo sulla tessera “6” nell’illustrazione d’esempio.

La tessera “6” in basso a sinistra ha tre spazi e tre lati liberi: il verde, dunque, avrebbe potuto piazzare fino a tre uomini su questa tessera. Non ha importanza su quale spazio di una tessera un uomo viene piazzato. Gli spazi presenti su una tessera indicano semplicemente il massimo numero di uomini che è possibile piazzare lì. Più acqua c’è, meno spazi ci sono.

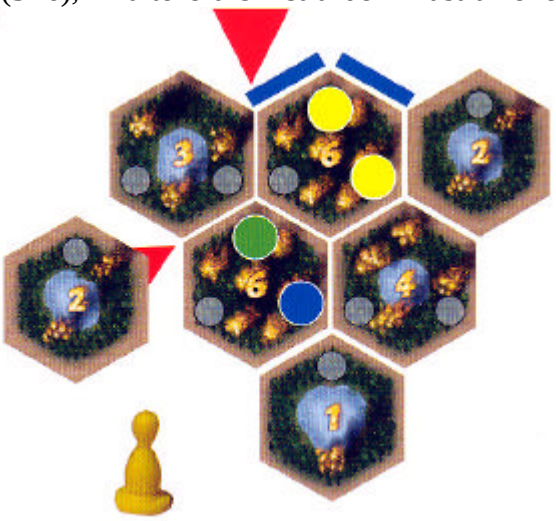
Secondo turno: cosa fa il blu?



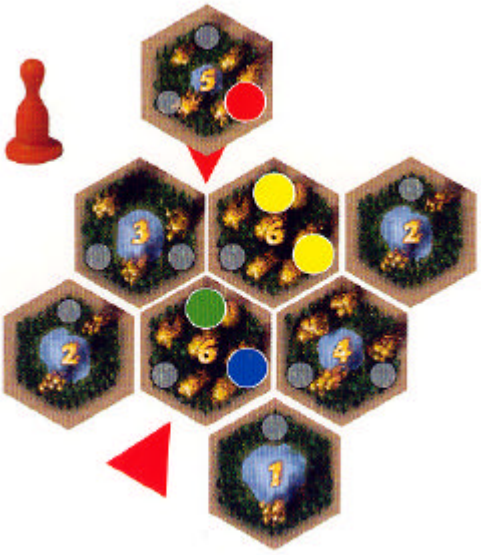
Il blu pesca un “1”. La somma più alta è 10 (6+4). Il blu deve piazzare la tessera “1” nel punto indicato dalla freccia (vedi illustrazione). Egli piazza poi un uomo sulla tessera “6” già occupata dal verde. Da notare che su quella tessera “6” c’era spazio anche per un altro uomo, poiché essa ha solo due lati liberi.

Terzo turno: cosa fa il giallo?

La somma più alta è 9 (3+6), in alto e a sinistra dell’illustrazione come indicato dalle frecce. Il giallo piazza la tessera “2”, appena pescata, a sinistra, e poi piazza due uomini sulla tessera “6” in alto. Il giallo, perciò, con questa mossa ha “bloccato” la tessera “6” che aveva solo due lati liberi.



Quarto turno: cosa fa il rosso?



La somma più alta è 9. Il rosso deve piazzare la tessera “5” appena pescata o in alto (3+6) o giù in basso (2+6+1), come indicato dalle frecce nell’illustrazione. Egli decide di piazzare la tessera in alto e vi pazza sopra un uomo. Come si è potuto vedere, la somma più alta può essere raggiunta anche da tre o più tessere.

Dove è meglio piazzare gli uomini?

Gli uomini dovrebbero occupare una serie di tessere dai numeri alti. Allo stesso tempo, essi dovrebbero occupare una vasta area della foresta (vale a dire, tessere adiacenti), inclusa una tessera che possibilmente abbia acqua (numeri bassi) e che non sia circondata dal fuoco.

Cos’è esattamente un’Area della Foresta?

Tutte le tessere adiacenti e occupate da uomini di uno stesso colore formano *un’area* per il rispettivo giocatore a cui appartiene quel colore. Fin tanto che le tessere sono adiacenti, non ha importanza su quali spazi si trovino gli uomini.

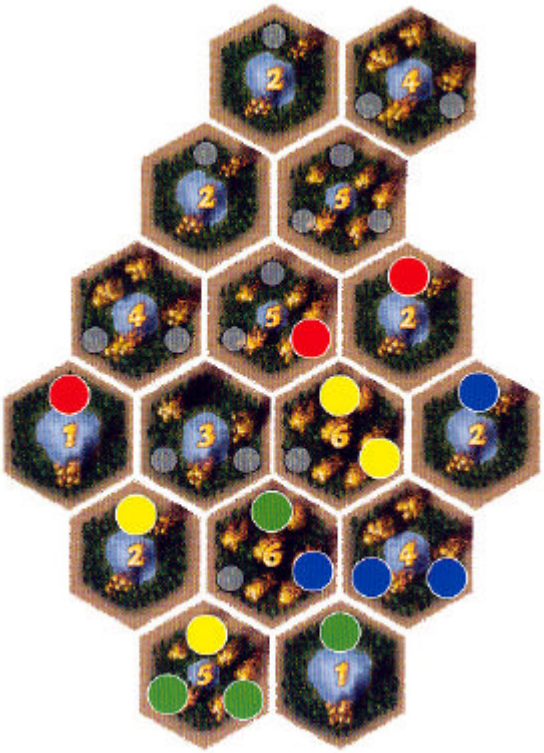
A cosa porta un’Area?

Il valore di ciascuna area viene calcolata separatamente. Bisogna sommare tutti i numeri presenti sulle tessere che costituiscono l’area e dividere il risultato per il numero più basso presente nell’area e che abbia almeno un lato libero; l’ideale è che questo numero fosse “1”. Arrotondare sempre per eccesso. Un’area completamente circondata dal fuoco (come l’area del giocatore giallo nell’esempio in basso) dà 0 (zero) punti.

Quando finisce il gioco?

Quando tutte le tessere sono state scoperte sul tavolo, i giocatori possono solo piazzare uomini o passare. Un giocatore che passa può ancora piazzare uomini nel turno successivo. Se tutti i giocatori passano il gioco finisce e vengono conteggiati i punti. Il giocatore che ha più punti vince. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha la singola area di maggior valore.

Esempio di aree e punteggio (vedere illustrazione nel riquadro grigio).



Il **Giallo** ha due aree. Una di queste – la "6" al centro – è completamente circondata dal fuoco e perciò dà 0 punti.

La seconda **gialla** dà 4 punti (2+5 fa 7, diviso 2 e arrotondato verso l'alto dà 4).

Il **Verde** ha occupato una singola area che dà 12 punti (5+6+1 fa 12, diviso 1 dà 12), ma gli altri giocatori sono riusciti a isolarlo in quell'area.

Il **Blu** ha un'area che dà 6 punti (6+4+2 fa 12, diviso 2 dà 6). Bloccando la tessera "4", il blu è riuscito a tagliare fuori il verde da quel punto della foresta.

Il **Rosso** ha due aree. La tessera "1" a sinistra forma di per sé un'area che dà 1 punto (1 diviso 1). La seconda area dà 4 punti (2+5 fa 7, diviso 2 e arrotondato verso l'alto dà 4). Il rosso perciò ha 5 punti. Se egli riuscisse a piazzare un uomo sulla tessera "4" che si trova tra la "1" e la "5", totalizzerebbe 12 punti.

Traduzione di Alessandro Lanzuisi

Versione 1.0 – Marzo 2004

http://www.gamesbusters.com
e-mail: info@gamesbusters.com

*NOTA. **La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.***
Tutti i diritti sul gioco "Feurio" sono detenuti dal legittimo proprietario.