Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

Règles pour 4 joueurs

Heinrich Glumpler

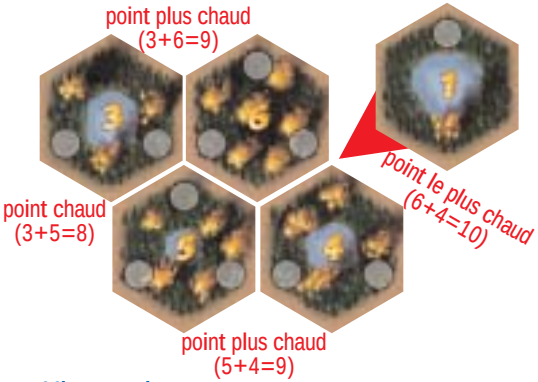
FEURIO!

Un jeu pour 1 à 4 joueurs de 10 ans et plus - durée de l'incendie : 30 minutes environ.
Chaque joueur dirige une équipe de pompiers combattant un feu de forêt très virulent. Pour gagner, les joueurs doivent s'efforcer de répartir leurs hommes sur de grandes zones forestières tout en gardant un accès à l'eau.

Matériel

- 48 pompiers répartis en 4 couleurs
- 36 tuiles de forêt
- 1 règle du jeu

Sur chaque tuile de forêt se trouve une valeur de 1 à 6 (chaque valeur est représentée six fois).
Plus la valeur est élevée, plus le feu est intense. Plus la valeur est faible, plus il y a d'eau disponible sur la tuile. Sur chaque tuile se trouve entre un et trois emplacements pour placer ses hommes. Un "zéro" se trouve au dos de chaque tuile.



Mise en place

Chaque joueur prend tous les hommes d'une couleur. Les tuiles sont mélangées et empilées face cachée.
Le joueur le plus âgé pioche autant de tuiles que de joueurs (quatre) et les dispose face visible au centre de la table en formant un losange (par exemple, un "3", un "4", un "5" et un "6" seront disposés comme ci-dessus).
Le joueur assis à sa gauche sera le premier joueur, le jeu se poursuivant ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tour d'un joueur

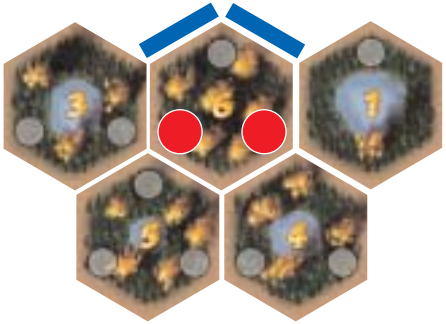
Pendant son tour, un joueur doit tout d'abord piocher une tuile forêt et la placer face visible sur la table (voir *le feu se propage*). Il peut ensuite *placer* entre zéro et trois *hommes* de son équipe sur une et une seule tuile (pas forcément celle qu'il vient de poser).

Le feu se propage

Tant qu'il reste des tuiles face cachée, chaque joueur commence obligatoirement son tour en piochant une tuile au hasard. Il doit ensuite placer cette tuile face visible au point le plus chaud de l'incendie, c'est-à-dire là où la somme des tuiles adjacentes est la plus élevée (6+4 sur l'exemple). S'il existe plusieurs points les plus chauds (ayant la même somme), le joueur choisit celui qu'il préfère. La valeur et l'orientation de la nouvelle tuile ne jouent aucun rôle.

Placer ses hommes

Le joueur peut ensuite, s'il le désire, placer jusqu'à trois de ses hommes sur la tuile de son choix. Chaque homme est placé sur un emplacement libre de la tuile. Tous les emplacements d'une tuile sont équivalents : lorsqu'une tuile possède plusieurs emplacements, le joueur peut choisir n'importe lequel sans influence sur le jeu. Les hommes de plusieurs joueurs peuvent occuper la même tuile.
Immédiatement après avoir placé des hommes sur une tuile, le nombre total de pompiers qui s'y trouvent ne peut être supérieur au nombre d'accès libres à cette tuile (de côtés non adjacents à une autre tuile).
Les hommes déjà présents sur une tuile y restent jusqu'à la fin du jeu, même lorsque celle-ci se retrouve complètement encerclée par les flammes.
Rouge ne peut placer que deux hommes sur la tuile "6", car il ne reste que deux accès libres à cette tuile.



Fin du jeu

Lorsque toutes les tuiles ont été placées face visible sur la table, les joueurs continuent à jouer normalement en plaçant entre zéro et trois hommes à leur tour de jeu. Un joueur qui choisit de passer son tour (il ne place aucun homme ce tour-ci) peut à nouveau placer des hommes à son prochain tour. Lorsque tous les joueurs passent leur tour, la partie s'achève par le décompte des points.

Décompte des points

Toutes les tuiles adjacentes et occupées par des hommes d'une même couleur constituent une zone forestière. Une zone forestière permet au joueur qui la contrôle de marquer des points.
La valeur d'une zone forestière est calculée en faisant la somme des valeurs de chaque tuile de la zone, et en divisant ce total par la valeur de la tuile la plus faible ayant encore au moins un accès libre, en arrondissant à l'entier supérieur. Une zone entièrement encerclée par les flammes ne rapporte aucun point.
Chaque joueur fait la somme des valeurs de chaque zone qu'il contrôle. Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur contrôlant la zone rapportant le plus de points est déclaré vainqueur. ■

Règles avancées

Heinrich Glumpler

FEURIO !

Règles et variantes pour 2 et 3 joueurs, jeu en solitaire et jeu coopératif

Règles pour 3 joueurs

Chaque joueur reçoit les 12 hommes de sa couleur, ainsi qu'un renfort de quatre hommes de la quatrième couleur.
Le joueur le plus âgé dispose trois tuiles face visible en triangle. Le joueur assis à sa gauche commence.
A son tour, un joueur ne peut placer des hommes que d'une seule couleur (sa couleur ou ses renforts).
Ces renforts servent à bloquer des tuiles, mais sont retirés du jeu avant le décompte final. Les renforts ne peuvent être sacrifiés pour un coupe-feu (voir règle avancée).

Règles pour 2 joueurs

Chaque joueur reçoit les 24 hommes de deux couleurs.
Le joueur le plus âgé dispose deux tuiles côte à côte face visible. Son adversaire commence.
A son tour, un joueur ne peut placer des hommes que d'une seule couleur.
Lors du décompte final, les points sont calculés couleur par couleur. Le score final de chaque joueur est le total de ses deux couleurs.

Jeu en solitaire

Le joueur reçoit les 48 hommes des quatre couleurs. Il place une tuile face visible avant de jouer son premier tour.
A chaque tour, il ne peut placer des hommes que d'une seule couleur. Il ne peut pas placer de coupe-feu.
Pour gagner, le joueur doit placer ses 48 hommes avant la fin du jeu. Tous les hommes d'une même couleur doivent être placés dans la même zone forestière. De plus, chacune des quatre zones doit comporter une tuile "1" avec au moins un accès libre. Si toutes ces conditions sont remplies, le joueur a réussi le jeu en solitaire.

Important : Le jeu en solitaire se termine à la fin du tour où la dernière tuile est posée, c'est-à-dire qu'après avoir posé la tuile, le joueur peut placer une dernière fois des hommes sur le jeu.
Conseil : Plus le joueur attend avant de placer des hommes en début de partie, plus il lui sera difficile de réussir le jeu en solitaire.

Jeu coopératif

Le jeu coopératif utilise les mêmes règles que le jeu normal, de 2 à 4 joueurs, mais le but du jeu est celui du jeu en solitaire : chaque couleur doit occuper une seule zone comportant une tuile "1" avec un accès libre !
Le jeu se termine à la fin du tour où la dernière tuile est posée.
A 3 joueurs, les renforts ne sont pas enlevés à la fin du jeu : à la place, ils doivent occuper une seule zone (!) avec une tuile "1" ayant un accès libre, comme les trois autres couleurs !
Les coupe-feu ne sont pas autorisés dans le jeu coopératif.
Le jeu coopératif est bien plus difficile que le jeu en solitaire, car les hommes doivent être placés dans l'ordre des joueurs qui les contrôlent. De plus, il y a davantage de tuiles placées face visible avant le début du jeu (une par joueur).

Règle avancée : coupe-feu

Les coupe-feu sont utilisés pour ralentir et contrôler la propagation de l'incendie.
A son tour, un joueur peut décider, après avoir pris connaissance de la valeur de la tuile qu'il vient de piocher, de la placer face cachée sur le point le plus chaud. Il est alors le seul à connaître la valeur de

cette tuile. En contrepartie, il doit sacrifier un de ses hommes et le remettre dans la boite. Il ne peut placer aucun homme sur le jeu ce tour-ci.
Si un joueur a déjà placé ou sacrifié tous ses hommes, il ne peut plus placer de coupe-feu.
Un coupe-feu a une valeur nulle, ce qui veut dire qu'il est moins probable que l'incendie se propage dans sa direction. Un coupe-feu ferme les accès aux tuiles adjacentes de la même façon qu'une tuile face visible. On ne peut pas placer d'homme sur un coupe-feu.

Variante : "C'est chaud !"

Cette variante consiste à calculer les scores en arrondissant la valeur de chaque zone à l'entier inférieur. Cette variante incite les joueurs à bloquer leurs adversaires en plaçant plus d'hommes sur les tuiles centrales, obligeant ainsi les autres joueurs à répartir leurs hommes sur plusieurs zones et donc à gagner moins de points.

Edition Erlkönig

FEURIO! · Art.-Nr. 5000 · ISBN 3-933513-22-7
Auteur : Heinrich Glumpler
Illustrations : Franz Vohwinkel
Traduction : Stéphane Thuilière
©2003 Edition Erlkönig – Glumpler & Truant,
Frauenlobstraße 95, D-55118 Mainz, GERMANY
Erlkönig ©, TM & ® 2003 Glumpler & Truant
Infos et jeu sur Internet : www.edition-erlkoenig.de

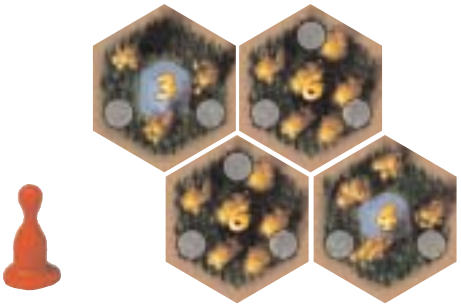
Exemple

FEURIO!

Exemple pour 4 joueurs

Comment commencer ?

Rouge est le joueur le plus âgé. Il pioche un "3", un "4" et deux "6". Il les place au centre de la table face visible comme ceci :

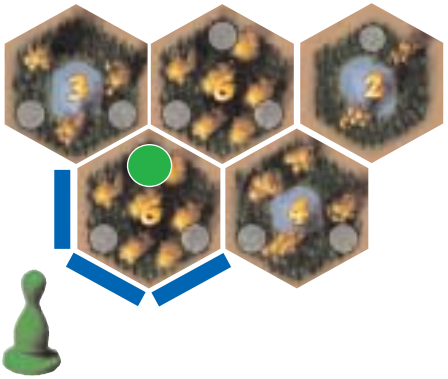


La forêt commence à brûler !
Vert est assis à gauche de Rouge, c'est donc lui qui jouera en premier.

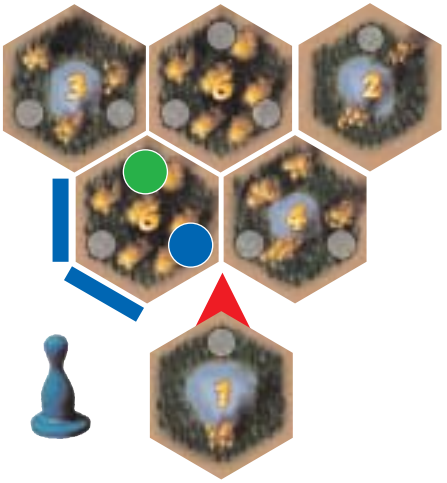
Premier tour : Que fait Vert ?

Le feu se propage : Vert doit piocher une tuile et la placer face visible *là où la somme des tuiles adjacentes est la plus grande*.
Grün zieht einen 2er. Vert pioche un "2". La somme la plus grande est de 10 (6+4) et il y a deux possibilités: Vert doit donc placer la tuile soit au sud, soit au nord-est. Il choisit la deuxième solution.

Après cela, Vert peut placer jusqu'à trois hommes de son équipe sur une (!) tuile de son choix. Il ne s'agit pas obligatoirement de celle qu'il vient de poser, et il peut même décider de passer et de ne poser aucun homme ce tour-ci.
Les hommes doivent être placés sur les emplacements prévus, un seul homme par emplacement. Mais les flammes empêchent les pompiers de se déployer comme ils le souhaitent : après avoir placé des hommes sur une tuile, le nombre total de pompiers qui s'y trouvent ne peut être supérieur au nombre d'accès libres à cette tuile.
Il est donc impossible de placer, par exemple, des hommes sur une tuile qui est complètement encerclée par les flammes.
Vert place un homme sur le "6" au sud-ouest:



Cette tuile possède trois emplacements libres et trois accès. Vert aurait donc pu y placer trois hommes. L'emplacement exact sur lequel l'homme est placé n'a aucune importance : les emplacements prévus indiquent seulement le nombre maximum de pompiers qui peuvent se trouver sur une tuile. Plus il y a d'eau, moins il y a de place pour les hommes.

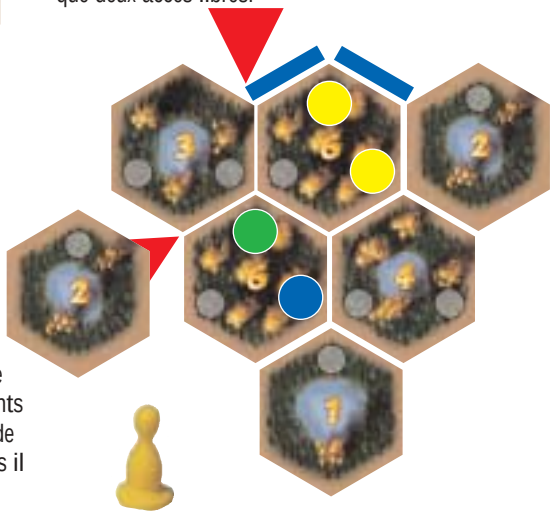


Deuxième tour : Que fait Bleu ?

Bleu pioche un "1" qu'il doit placer sur le point le plus chaud (6+4=10), au sud. Il place ensuite un de ses hommes sur le "6" déjà occupé par Vert.
A noter qu'il est impossible pour Bleu de placer plus d'un homme sur cette tuile, étant donné qu'il y a déjà un homme vert présent et qu'il ne reste plus que deux accès libres.

Troisième tour : Que fait Jaune ?

Il y a deux points les plus chaud (6+3=9) : au nord ou à l'ouest. Jaune pioche un "2" et choisit de le placer à l'ouest. Il place ensuite deux hommes sur le "6" situé au nord. Il bloque ainsi cette tuile qui ne possède plus que deux accès libres.



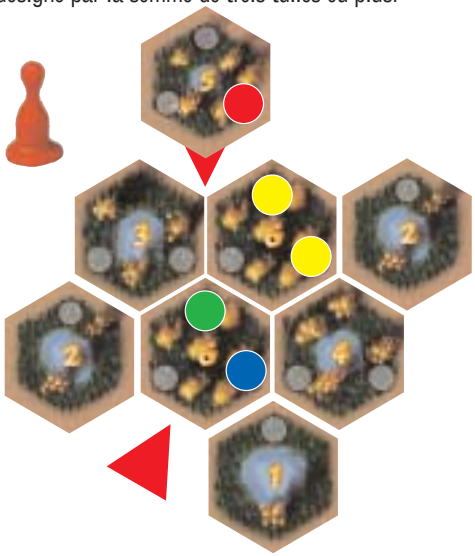
Exemple

FEURIO!

Exemple pour 4 joueurs (suite) - Décompte des points

Quatrième tour : Que fait Rouge ?

Il y a deux points les plus chauds de valeur 9 : Rouge doit donc poser le "5" qu'il vient de piocher soit au nord (6+3), soit au sud-ouest (6+2+1). Il choisit de le placer au nord et pose un homme dessus. Comme on peut le constater, le point le plus chaud peut être désigné par la somme de trois tuiles ou plus.



Où est-il préférable de placer les hommes ?

Les hommes doivent occuper de préférence des tuiles où les flammes sont intenses (valeurs les plus élevées). Ils doivent également occuper les plus grandes zones possibles où l'on peut trouver de l'eau (valeurs les plus faibles) et non encerclées.

A quoi ressemble une zone forestière ?

Toutes les tuiles adjacentes et occupées par des hommes d'un même joueur constituent une zone forestière contrôlée par ce joueur.
Les emplacements des tuiles sur lesquels se trouvent les hommes n'ont aucune importance, du moment que les tuiles sont connectées entre elles.

Quelle est la valeur d'une zone forestière ?

La valeur de chaque zone forestière est calculée séparément. Pour cela, il suffit de faire la somme des valeurs de toutes les tuiles de la zone, et de diviser le résultat par la valeur de la plus faible tuile ayant encore au moins un accès libre (si possible un "1").
Le résultat est arrondi à l'entier supérieur.

Une zone forestière qui est complètement encerclée par les flammes (comme la zone jaune dans l'exemple ci-dessous) ne vaut rien.

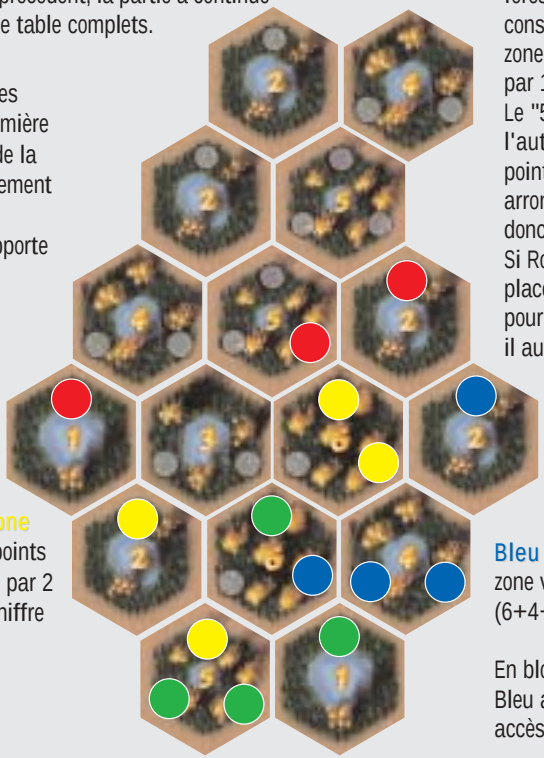
Quand se termine la partie ?

Lorsque toutes les tuiles ont été placées face visible sur la table, les joueurs continuent à jouer normalement en plaçant entre zéro et trois hommes à leur tour de jeu. Un joueur qui choisit de passer son tour (il ne place aucun homme ce tour-ci) peut à nouveau placer des hommes à son prochain tour. Lorsque tous les joueurs passent leur tour, la partie s'achève par le décompte des points.
Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.
En cas d'égalité, le joueur contrôlant la zone rapportant le plus de points est déclaré vainqueur.

Exemple de décompte de points

A partir de l'exemple précédent, la partie a continué pendant deux tours de table complets.

Jaune a deux zones forestières. La première (le "6" au centre de la forêt) est complètement encerclée par les flammes et ne rapporte aucun point.



Rouge contrôle deux zones forestières. Le "1" à l'ouest constitue à lui tout seul une zone valant 1 point (1 divisé par 1).
Le "5" et le "2" à l'est forment l'autre zone qui rapporte 4 points (5+2=7, divisé par 2 et arrondi à 4). Rouge marque donc 5 points en tout.
Si Rouge avait eu le temps de placer un homme sur le "4" pour connecter le "5" et le "1", il aurait marqué 12 points.

La deuxième zone jaune vaut 4 points (2+5=7, divisé par 2 et arrondi au chiffre supérieur).

Bleu ne contrôle qu'une seule zone valant 6 points (6+4+2=12 divisé par 2).

En bloquant le "4" au sud-est, Bleu a empêché Vert d'avoir accès au front est de l'incendie.

Vert occupe une seule zone valant 12 points (6+5+1=12, divisé par 1). Ses adversaires ont réussi à l'isoler au sud.

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