

# TALOVA

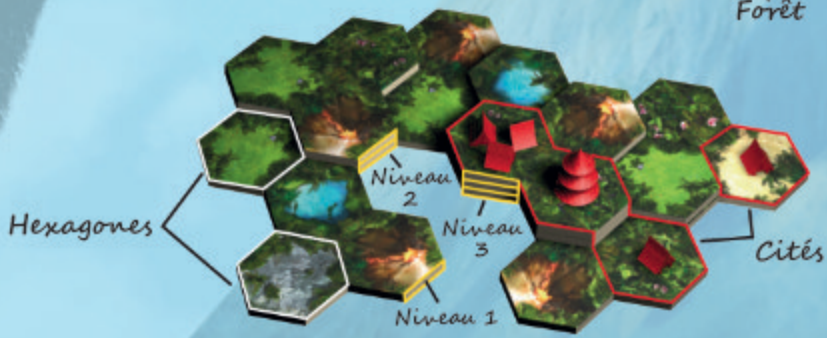
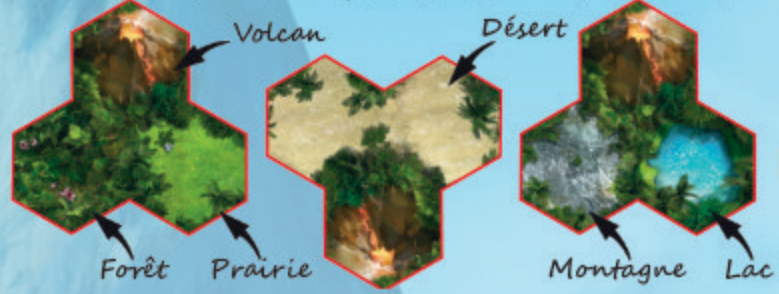
Marcel-André Casasola-Merkle



## Matériel

12 temples, 8 tours et 80 huttes en bois (réparties dans 4 couleurs), 48 tuiles Volcan cartonnées, 1 livret de règles.

Chaque tuile Volcan est constituée de 3 hexagones : 1 volcan (toujours) et 2 paysages (autres que volcan).



**Cité :**  
Des hexagones adjacents comportant des bâtiments d'un même joueur forment une cité.  
Une cité débute avec un seul bâtiment, puis peut être étendue avec d'autres.

## Mise en place

Selon le nombre de joueurs, on utilise plus ou moins de tuiles Volcan :

- à 4 joueurs, on utilise les 48 tuiles ;
- à 3 joueurs, on utilise 36 tuiles (piochées aléatoirement parmi les 48) ;
- à 2 joueurs, on utilise 24 tuiles (piochées aléatoirement parmi les 48).

Les tuiles sont mélangées et placées faces cachées en plusieurs piles de pioche.  
Chaque joueur choisit alors une couleur et prend tous les bâtiments correspondants.  
Variante : à 2 ou 3 joueurs, vous pouvez également jouer avec 48 tuiles.

## But du jeu

**Victoire classique :**  
Le joueur qui a construit le plus de temples à la fin de la partie l'emporte.  
En cas d'égalité parmi les ex-aequo, celui qui a construit le plus de tours l'emporte.  
En cas de nouvelle égalité, celui qui a construit le plus de huttes l'emporte.

**Victoire anticipée :**  
Si, en cours de partie, un joueur a construit tous les bâtiments de 2 types sur les 3 possibles (par exemple toutes les huttes et tous les temples, ou tous les temples et toutes les tours), il gagne immédiatement la partie.

**Attention !!**  
Si un joueur ne peut plus construire de bâtiment à son tour (et se retrouve donc bloqué), il est immédiatement éliminé du jeu.



## 🔦 Déroulement du jeu 🔦

Le joueur à avoir voyagé le plus récemment sur une île commence, puis on continue le tour de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour se décompose en 2 phases :

- Phase 1 : piocher et poser une tuile Volcan ;
- Phase 2 : placer un ou plusieurs bâtiments de sa couleur.

### 🔦 Phase 1 : poser une tuile Volcan 🔦



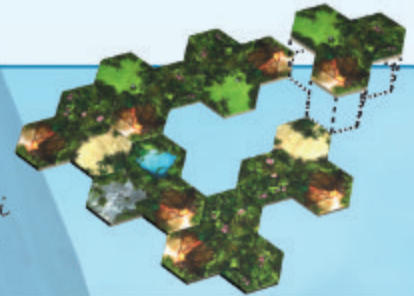
Le joueur dont c'est le tour pioche une tuile Volcan d'une des piles et la consulte. Lors du premier tour de jeu, le joueur la pose simplement sur la surface de jeu : ce sera la tuile de départ pour la partie.

Lors des tours de jeu suivants, le joueur pourra choisir entre :

- étendre le territoire ;
- provoquer une éruption volcanique.

#### 🔦 a) Étendre le territoire

Le joueur pose sa tuile directement sur la table. Au moins un côté de la tuile doit toucher une ou plusieurs tuiles déjà posées sur la table. Il peut ainsi y avoir des trous dans le territoire (cf. illustration ci-contre).



#### 🔦 b) Éruption volcanique

Le joueur pose sa tuile au dessus de tuiles déjà posées.

Les conditions suivantes doivent toujours être remplies :

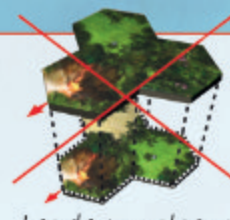
- L'hexagone volcan doit toujours être superposé à un volcan existant.
- Le volcan ne doit pas être orienté dans la même direction que le volcan qui est recouvert (deux tuiles ne se superposent donc jamais parfaitement).
- Aucun espace libre ne doit être laissé sous la tuile.



#### Placements interdits



Le volcan ne se superpose pas à un autre volcan



Les deux volcans sont dans la même direction



Il y a un trou sous la tuile empilée

Recouvrir des bâtiments et des volcans :

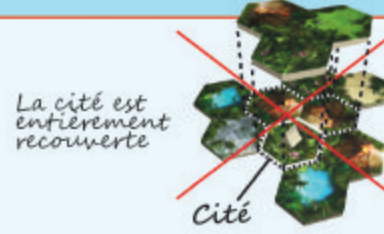
- Il est possible de recouvrir ses propres huttes, ou celles des adversaires. Il est donc possible que des cités soient scindées en plusieurs nouvelles cités. Les huttes recouvertes sont remises dans la boîte du jeu.
- Il est possible de recouvrir deux ou trois volcans.
- Il est interdit de recouvrir des tours ou des temples.
- Il est interdit de recouvrir des cités entières (c'est-à-dire qu'il doit rester au moins un bâtiment d'une cité recouverte).



#### Placements interdits



Le temple est recouvert



La cité est entièrement recouverte

Cité



**Règles générales de construction :**

- Les bâtiments ne peuvent être placés que sur des hexagones vides.
- On ne peut jamais construire sur un volcan.
- Il est permis de connecter une ou plusieurs cités entre elles.
- Si un joueur ne peut pas construire, il est éliminé de la partie (voir page 4 : Élimination).
- Le joueur doit toujours placer un ou plusieurs bâtiments de sa réserve sur l'hexagone choisit.



Construire sur un volcan est interdit !

Pour construire, il faut choisir une des possibilités suivantes :

- construire une hutte ;
- construire une tour ;
- construire un temple ;
- étendre une cité existante.



**a) Construire une hutte**

Construire une hutte est l'unique façon de créer une nouvelle cité.  
Le joueur place une de ses huttes sur un hexagone vide et isolé de niveau 1 (n'étant adjacent à aucun hexagone contenant un bâtiment de la même couleur).



**b) Construire une tour**

Une tour doit être placée sur un hexagone de niveau 3 (ou supérieur), directement adjacent à une de ses cités. Il ne peut y avoir qu'une seule tour par cité.

Exception : en ajoutant une tour à une cité, on peut connecter une autre cité ayant elle aussi une tour. La nouvelle cité comporte désormais 2 tours.



**c) Construire un temple**

Un temple peut être placé sur un hexagone de n'importe quel niveau, directement adjacent à une de ses cités. Cette cité doit être au moins composée de 3 hexagones. Il ne peut y avoir qu'un seul temple par cité.

Exception : en ajoutant un temple à une cité, on peut connecter une autre cité ayant elle aussi un temple. La nouvelle cité comporte désormais 2 temples.



**d) Étendre une cité existante**

Étendre une cité est l'unique façon de placer plus d'une seule hutte lors d'un tour de jeu.

Le joueur choisit une de ses cités qu'il veut étendre, puis choisit sur quel type de terrain il va construire (forêt, prairie, désert, montagne, ou lac).

Il doit ensuite occuper chaque hexagone du type choisi qui est directement adjacent à la cité.

Pour chaque niveau d'un hexagone, le joueur place une de ses huttes : sur un hexagone de niveau 1, il pose 1 hutte ; sur un hexagone de niveau 2, il pose 2 huttes, etc.

Exemple de droite : le joueur rouge veut étendre sa cité composée de 2 hexagones (entourés de rouge). Il choisit la forêt comme type de terrain. Il y a 3 hexagones de forêt adjacents à la cité (entourés de blanc) : lors de son tour, le joueur place une hutte sur chacun des deux hexagones de niveau 1 et trois huttes sur l'hexagone de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la forêt en bas à gauche puisqu'elle n'est pas adjacente à la cité.



**Attention :**

Un joueur ne peut choisir une des quatre actions ci-dessus que s'il a suffisamment de bâtiments dans sa réserve (tours, temples, ou huttes) pour l'effectuer en intégralité.

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, le joueur doit placer 5 huttes sur le type de terrain qu'il a choisi (forêt). S'il ne dispose pas dans son stock des 5 huttes, il ne peut choisir cette action (ou il doit choisir un autre type de terrain).



## Élimination

Quand un joueur ne peut pas construire :

Un joueur doit construire au moins un bâtiment par tour. S'il ne peut pas le faire, il est alors éliminé de la partie et a perdu.

Durant la suite du jeu, son tour est sauté. Les bâtiments qu'il a posés restent en jeu sur les tuiles (et peuvent donc encore gêner ses adversaires).

## Fin du jeu

Une partie peut prendre fin de deux manières.

### Fin normale :

Quand plus aucune tuile Volcan ne peut être posée car la pioche s'est épuisée, la partie prend fin immédiatement.

Le joueur qui a construit le plus de temples a alors gagné.

En cas d'égalité, on compte les tours des joueurs concernés.

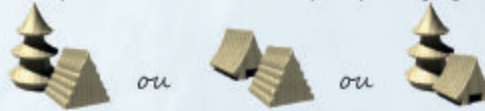
S'il y a encore égalité, on compte les huttes des joueurs, y compris celles retirées du jeu après avoir été recouvertes par d'autres tuiles.

On ne tient pas compte des bâtiments des joueurs éliminés.



### Fin anticipée :

Quand un joueur a réussi à construire tous les bâtiments de deux types différents (tours/huttes, ou huttes/temples, ou tours/temples), il gagne la partie instantanément.



### Variante avec classement :

Si vous désirez déterminer le classement des joueurs et pas seulement le gagnant, procédez comme suit : si un joueur réussit à placer tous ses bâtiments de 2 types de bâtiments, la partie n'est pas finie, mais ce joueur obtient la première place et les autres joueurs continuent sans lui ; si un autre joueur gagne avant la fin de la partie, il est second. Le premier joueur qui est éliminé parce qu'il ne peut plus poser de bâtiments est dernier. Si un autre joueur est éliminé, il est avant-dernier, et ainsi de suite. S'il n'y a plus de tuiles Volcan à placer, le reste du classement est établi entre les joueurs restants selon leur nombre bâtiments posés, comme dans la partie normale.

## Variante pour 4 joueurs : le jeu en équipes

On joue par équipe de 2, le placement des joueurs étant alterné. Seule la fin anticipée de partie change : une équipe gagne dès que l'un des 2 joueurs a placé intégralement 2 types de ses bâtiments, et son coéquipier un seul type de ses bâtiments. La fin normale est identique : on additionne simplement les bâtiments des joueurs d'une même équipe.

## Résumé des règles

### 1. Poser une tuile Volcan

#### a) Étendre le territoire

Poser une tuile Volcan sur la table de manière à ce qu'elle touche au moins une autre tuile.

#### b) Éruption volcanique

Empiler une tuile Volcan sur d'autres tuiles :

- Volcan sur volcan, qui ne doit pas être orienté dans la même direction,
- Seulement sur des hexagones d'un même niveau,
- Aucun espace libre ne doit être laissé sous la tuile,
- Les huttes recouvertes sont remises dans la boîte,
- Ne pas recouvrir de temples, ni de tours,
- Ne pas recouvrir complètement des cités

### 2. Placer des bâtiments

#### a) Construire 1 hutte : hexagone isolé, niveau 1

#### b) Construire 1 tour (1 par cité) : hexagone adjacent, niveau 3 ou +

#### c) Construire 1 temple (1 par cité) : hexagone adjacent à une cité de 3 hexagones ou +

#### d) Étendre une cité existante avec des huttes :

- sur tous les hexagones d'un même type de terrain directement adjacents,
- niv.1 : 1 hutte - niv.2 : 2 huttes - ... - niv.X : X huttes

### Victoire :

1. 1er à placer tous ses bâtiments de 2 types sur les 3, OU
2. Après pose de la dernière tuile : temples > tours > huttes



©2014. All rights reserved. v.2.1  
Taluva est un jeu édité par FERTI GAMES, 33700 Mérignac, France.  
e-mail : ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

Un jeu créé par Marcel-André Casasola-Merkle.  
Illustrations de Naiade (boîte) et Manuel Casasola-Merkle (tuiles).



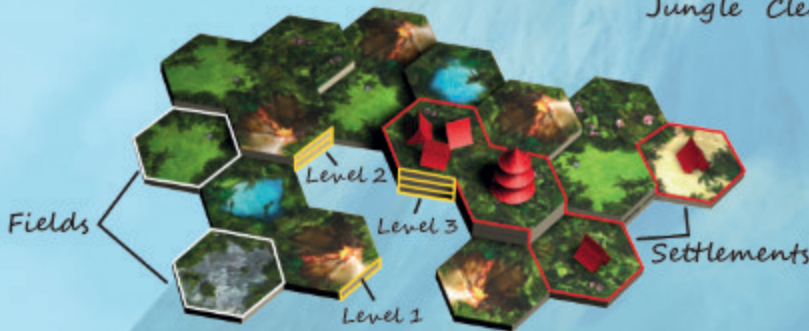
# TALOVA



## Components

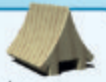
12 Temples, 8 Towers et 80 Huts in 4 different colours, 48 Volcano tiles, and 1 rule booklet.

Each Volcano tile consists of 3 hexagons : 1 volcano (always) et 2 fields.



### Settlement:

All fields that are connected by building pieces of the same colour make up a Settlement of that colour. A Settlement starts with a single Hut and can expand from thereon.



## Setup

Depending on the number of players you'll need a different amount of Volcano tiles:

- 48 tiles for 4 players,
- 36 randomly drawn tiles for 3 players,
- 24 randomly drawn tiles for 2 players.

The Volcano tiles are shuffled and are placed aside as a facedown stack. The residual tiles will not be needed and must be put back into the box.

Variant: Players can use all tiles even in 2 or 3 player games if they want.

## Goal

### Regular Goal:

The player who has built the most Temples at the end of the game wins. In case of a tie, the number of Towers built counts. If this does not resolve the tie, then the player who is ahead in the building of Huts wins.

### Early Victory:

If, before the game end, a player succeeds in building all buildings from two out of the three different types (Temples, Towers, and Huts) then he immediately wins the game.

### But be careful !!

A player who squanders his building pieces and is unable to build anymore is immediately eliminated from the game.



## Gameplay

The youngest player starts the game. Players take their turn in clockwise order.

Each turn consists of two steps:

- Step 1: Place a Volcano tile, and
- Step 2: Place one or more building pieces.

### Step 1: Place a Volcano tile



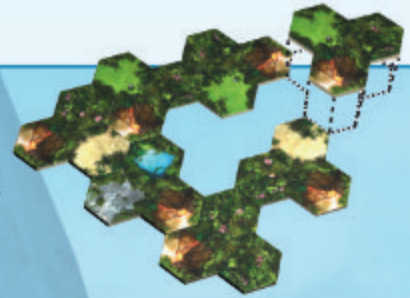
The player draws one Volcano tile from the stack and takes a look at it. In the first turn of the game, the player simply puts the tile in the middle of the table.

In each of the following turns, the players can choose between two possibilities:

- a) Expand the landscape,
- b) Volcanic eruption.

#### a) Expand the landscape

The player places the tile directly on the table. At least one side of the tile should touch one or more tiles that are already on the table. This may result in "gaps" in the landscape.



#### b) Volcanic eruption

The player places the tile on top of existing tiles.

The following conditions should be met:

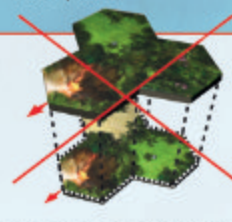
- The Volcano field should be placed on an existing Volcano field.
- The Volcano may not have the same direction as the Volcano that is being covered.
- No free spaces may be left under the tile.



Not allowed:



Volcano is not on top of Volcano



Volcanoes have the same direction



There is space left under the tile

Covering:

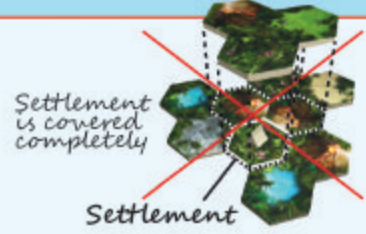
- It is allowed to cover both your own and other player's Huts. This can result in Settlements being split in two. Covered Huts are returned to the box.
- It is allowed to cover two or three Volcanoes.
- It is not allowed to cover Towers or Temples.
- It is not allowed to cover a Settlement completely (i.e. at least one building piece of a covered Settlement should remain).



Not allowed:



Temple is covered



Settlement is covered completely

Settlement



Step 2: Place one or more building pieces

**General building rules:**

Building pieces may only be placed on empty fields. You cannot build on a Volcano. It is allowed to connect two of your own Settlements to each other.

If a player cannot build, he is eliminated from the game (see page 4: Elimination).

A player must place one or more playing pieces from his pool on the landscape.

To do so, he must choose one of the following possibilities:

- Build a Hut,
- Build a Tower,
- Build a Temple,
- Expand an existing Settlement.



Building on a Volcano is not allowed

**a) Build a Hut,**

"Build a Hut" is the only way to start a new Settlement.

The player places one Hut on a level 1 field of his choice, which is not adjacent to a settlement of the same color.



**b) Build a Tower**

The player places one Tower on a level 3 or higher field, that is adjacent to one of his own Settlements. No Tower may yet be present in this Settlement.



**c) Build a Temple**

The player places one Temple on a field on any level, that is adjacent to one of his own Settlements. The Settlement must have a size of at least three fields, and no Temple may yet be present in this Settlement.



**d) Expand an existing Settlement**

"Expand an existing Settlement" is the only way to place more than one Hut in one turn.

The player chooses one of his Settlements to expand. After that, he chooses one type of terrain (Jungle, Clearing, Sand, Rock, or Lake) on which he would like to build.

Now, he occupies every field of that terrain type that is adjacent to the Settlement. For each level of the field, one Hut is placed: on a level 1 field one Hut, on a level 2 field two Huts, on level 3 field three Huts, etc.

Example to the right: The player would like to expand his below right Settlement. As terrain type, he chooses "Jungle". There are three Jungles adjacent to the Settlement: in his turn, the player places one Hut each on the two level 1 fields, and three Huts on the level 3 field. He may not build on the Junglefield in the front left as that is not adjacent to the Settlement.



**Limitation:**

From the possibilities mentioned above, a player may only choose one for which he still has enough building pieces (Temples, Towers, or Huts) in his pool, and all the conditions are met before building (so, after building there may be for example two Temples in a Settlement).





## Elimination

### If a player cannot build:

A player must place at least one building piece per turn.  
If he cannot do this, he is eliminated from the game and has lost.  
During the remainder of the game, his turn is skipped.  
The building pieces he has already placed remain on the landscape.

## Game end

The game can end in two possible ways:

### Regular ending:

If no more Volcano tiles can be placed because they have all been used, the game ends immediately.

The player who has built the most Temples wins the game.

If there is a tie, the most Towers counts as well.

If there is still a tie, then the number of Huts built also counts. This includes any Huts that have been returned to the box.

Eliminated players are not considered during counting.



### Early ending:

If a player has placed all building pieces of two of the three types (Towers & Temples, or Huts & Temples, or Towers & Huts), he immediately wins the game.



### Games with ranking:

If you would like to determine a player ordering, then follow these steps:  
If a player manages to completely build two building types, the game does not end: the player gets the first place, and the others continue play without him. If another player manages to finish before game end, he gets second place, etc.  
The first player who is eliminated because he cannot build anymore finishes last. If another player is eliminated, he ends one-before-last, etc.  
If no more Volcano tiles can be placed, the remaining places are divided among the remaining players based on the number of Towers, Temples and Huts built, like with a regular game end.

## 4-player variant

Form teams of two, with each player taking his turn alternating between teams. Only the "early ending" condition changes: a team wins the moment one player places all of his pieces for 2 building types and his teammate manages to do the same for one type of building. The "regular ending" condition doesn't change. Simply add the buildings of both players on the same team.

## Overview

### 1. Place a Volcano tile

- Expand the landscape**  
Place Volcano tile next to existing tiles
- Volcanic eruption**  
Place Volcano tile on top of existing tiles:
  - Volcano on Volcano that has a different direction,
  - No free space may be left beneath the tile,
  - Covered Huts are returned to the box,
  - No covering of Temples or Towers,
  - No covering of complete Settlements.

### 2. Place building pieces

- Build one Hut : level 1
- Build one Tower (1 per Settlement) : adjacent, level 3 or higher
- Build one Temple (1 per Settlement) : adjacent to size 3 or bigger Settlement
- Expand existing Settlement:**
  - on all adjacent fields of one terrain type,
  - Level 1 : 1 Hut - Level 2 : 2 Huts - ... - Level X : X Huts.

### Victory :

- Immediate Victory: Placed all pieces of two types, QR
- Value at game end: Temples > Towers > Huts



©2014, All rights reserved. v.2.1  
Talura is a game published by FERTI GAMES, 33700 Mérignac, France.  
e-mail: ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

A game designed by Marcel-André Casasola-Merkle.  
Graphics by Naiade (box) & Manuel Casasola-Merkle (tiles).



# TALOVA

Marcel-André Casasola-Merkle



## Material

12 Tempel, 8 Türme und 80 Hütten in je 4 Farben, 48 Vulkanplättchen und 4 Übersichtskarten.

Vulkanplättchen (bestehend aus 1 Vulkan- und 2 Landschaftsfeldern).



## Vorbereitung

Für das Spiel werden je nach Spielerzahl unterschiedlich viele Vulkanplättchen benötigt:

- 48 Plättchen bei 4 Spielern,
- 36 zufällig gezogene Plättchen bei 3 Spielern,
- 24 zufällig gezogene Plättchen bei 2 Spielern.

Die Vulkanplättchen werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben griffbereit zur Seite gelegt. Übrig bleibende Plättchen kommen unbesehen in die Schachtel zurück und werden in diesem Spiel nicht benötigt.

Variante: Die Spieler können auch in 2-Spieler- und 3-Spieler-Partien alle Teile benutzen, wenn sie wollen.

## Spielziel

### Reguläres Ziel:

Es gewinnt der Spieler, der bis Spielende die meisten Tempel bauen konnte. Bei Gleichstand zählt die Anzahl der errichteten Türme. Führt auch dies zu keiner Entscheidung, gewinnt der Spieler, der beim Hüttenbau vorne liegt.

### Vorzeitiger Sieg:

Gelingt es einem Spieler jedoch, vorzeitig 2 der 3 Gebäudearten (Tempel, Türme und Hütten) komplett zu verbauen, gewinnt er sofort.

### Doch Vorsicht!

Wer mit seinen Spielsteinen zu verschwenderisch umgeht und nicht mehr bauen kann, scheidet sofort aus.



## Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt mit seinem ersten Spielzug. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spielzug besteht aus zwei Schritten:

1. Schritt: 1 Vulkanplättchen legen und
2. Schritt: 1 oder mehrere Spielsteine einsetzen.

### 1. Schritt: 1 Vulkanplättchen legen



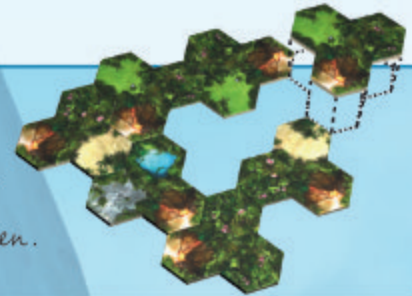
Der Spieler zieht 1 Vulkanplättchen vom Stapel und sieht es sich an. Im ersten Zug der Partie legt der Spieler das Plättchen einfach in die Tischmitte.

In allen folgenden Zügen wählen die Spieler zwischen zwei Möglichkeiten:

- a) Landschaft erweitern oder
- b) Vulkanausbruch

#### a) Landschaft erweitern

Der Spieler legt das Plättchen direkt auf den Tisch. Das Plättchen muss mit mindestens einer Kante an ein oder mehrere bereits liegende Plättchen angrenzen. Es dürfen dabei auch „Löcher“ in der Landschaft entstehen.



#### b) Vulkanausbruch

Der Spieler legt das Plättchen auf bereits liegende Plättchen. Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

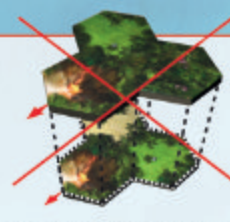
- Das Vulkanfeld muss auf ein bereits liegendes Vulkanfeld gelegt werden.
- Der Vulkan darf dabei nicht in dieselbe Richtung zeigen wie der überdeckte Vulkan.
- Unter dem Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen.



Verboten:



Vulkan liegt nicht auf Vulkan



Gleiche Ausrichtung der Vulkane



Unter dem Plättchen entsteht ein Freiraum

Überdecken:

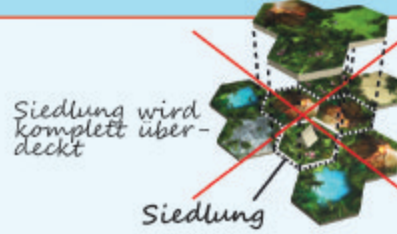
- Es ist erlaubt, fremde und/oder eigene Hütten zu überdecken. Dadurch können auch Siedlungen geteilt werden. Überdeckte Hütten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Es ist erlaubt, auch zwei oder drei Vulkane zu überdecken.
- Es ist verboten, Türme oder Tempel zu überdecken.
- Es ist verboten, komplette Siedlungen zu überdecken (d. h. mindestens 1 Spielstein einer überdeckten Siedlung muss stehen bleiben).



Verboten:



Tempel wird überdeckt



Siedlung wird komplett überdeckt

Siedlung



**Allgemeine Bauregeln:**

Spielsteine dürfen nur auf unbesetzte Feldern eingesetzt werden. Vulkane dürfen generell nicht bebaut werden. Es ist erlaubt, durch das Bauen eigene Siedlungen zu verbinden. Kann ein Spieler nicht bauen, scheidet er aus (siehe Seite 4: Ausscheiden).

Der Spieler muss 1 oder mehrere Spielsteine aus seinem Vorrat auf der Spielplanlandschaft einsetzen.

Dazu muss er eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

- a) Hütte bauen,
- b) Turm bauen,
- c) Tempel bauen oder
- d) vorhandene Siedlung erweitern



**a) Hütte bauen**

„Hütte bauen“ ist die einzige Möglichkeit, eine neue Siedlung zu gründen.

Der Spieler setzt 1 Hütte auf ein Feld seiner Wahl, das nicht an eine Siedlung derselben Farbe angrenzt.



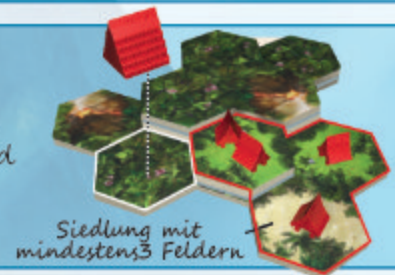
**b) Turm bauen,**

Der Spieler setzt 1 Turm auf ein Feld der Ebene 3 oder höher, das direkt an eine eigene Siedlung angrenzt. In dieser Siedlung darf noch kein Turm stehen.



**c) Tempel bauen**

Der Spieler setzt 1 Tempel auf ein Feld beliebiger Ebene, das direkt an eine eigene Siedlung angrenzt. Die Siedlung muss mindestens 3 Felder groß sein und es darf noch kein Tempel darin stehen.



**d) vorhandene Siedlung erweitern**

„Siedlung erweitern“ ist die einzige Möglichkeit, mehr als 1 Hütte in einem Zug einzusetzen.

Der Spieler wählt eine seiner Siedlungen aus, um sie zu erweitern. Außerdem entscheidet er sich für einen Landschaftstyp (Dschungel, Lichtung, Sand, Fels oder See), den er bebauen möchte.

Nun besetzt er jedes Feld des gewählten Landschaftstyps, das direkt an die Siedlung angrenzt. Pro Ebenenstufe eines Feldes wird 1 Hütte eingesetzt: auf ein Feld der Ebene 1 also 1 Hütte, auf ein Feld der Ebene 2 2 Hütten usw.

**Beispiel rechts:** Der Spieler möchte seine Siedlung rechts unten erweitern. Als Landschaftstyp wählt er „Dschungel“. 3 Dschungelfelder grenzen direkt an die Siedlung an: In seinem Zug setzt der Spieler auf die beiden Felder der Ebene 1 jeweils 1 Hütte sowie auf das Feld der Ebene 3 3 Hütten. Das Dschungelfeld vorne links bebaut er dagegen nicht, da es nicht direkt an die Siedlung angrenzt.



**Einschränkung:**

Der Spieler darf aus den oben genannten Möglichkeiten nur eine wählen, für die er noch genügend entsprechende Spielsteine (Tempel, Türme oder Hütten) in seinem Vorrat hat, und alle Bedingungen vor dem Bauen erfüllt sind (d. h. nachdem Bauen dürfen beispielsweise 2 Tempel in einer Siedlung stehen).



## Ausscheiden

Wenn ein Spieler nicht bauen kann:

Ein Spieler muss in jedem seiner Spielzüge mindestens 1 Spielstein einsetzen. Gelingt ihm dies nicht, scheidet er sofort aus dem Spiel aus und hat verloren. Im Laufe der restlichen Partie wird er übersprungen. Seine bereits gebauten Spielsteine bleiben auf dem Spielplan.

## Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zweierlei Arten enden:

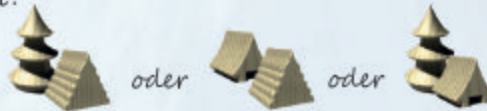
**Reguläres Spielende:**

Können keine Vulkanplättchen mehr gelegt werden, da sie aufgebraucht sind, endet das Spiel sofort. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Tempel gebaut hat; bei Gleichstand zählen zusätzlich die meisten gebauten Türme. Herrscht auch hier wiederum Gleichstand, wird auch die Anzahl der gebauten Hütten einbezogen. Dazu zählen auch Hütten, die in die Schachtel zurückgelegt wurden. Ausgeschiedene Spieler werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.



**Vorzeitiges Spielende:**

Kann ein Spieler 2 der 3 Gebäudearten (Tempel, Türme und Hütten) komplett verbauen, gewinnt er sofort.



**Spiel auf Platzierung:**

Spiellerrunden, die neben dem Sieger auch eine Spielerrangfolge ermitteln möchten, gehen wie folgt vor:  
Kann ein Spieler 2 Gebäudearten komplett verbauen, endet das Spiel nicht. Der Spieler kommt auf den ersten Platz und die anderen spielen ohne ihn weiter. Gelingt es einem weiteren Spieler, vorzeitig fertig zu werden, kommt er auf den 2. Platz usw.  
Der erste Spieler, der ausscheidet, weil er nicht mehr bauen kann, landet auf dem letzten Platz. Scheidet ein weiterer Spieler aus, kommt er auf den vorletzten Platz usw.  
Können keine Vulkanplättchen mehr gelegt werden, werden die übrigen Plätze wie beim regulären Spielende nach der Anzahl der verbauten Tempel, Türme und Hütten vergeben.

## Teamvariante für 4 Spieler

Die Spieler bilden 2 Zweierteams. Sie setzen sich so, dass in der Spielreihenfolge die Teams abwechselnd am Zug sind. Die Bedingungen für das „vorzeitige Spielende“ ändern sich: Ein Team gewinnt sofort, wenn einer der Spieler 2 Gebäudearten und sein Teamkollege 1 Gebäudeart (das darf auch dieselbe sein) komplett verbauen konnte. Die Bedingungen für das „reguläre Spielende“ ändern sich nicht. Die Bauwerke beider Spieler eines Teams werden dabei einfach zusammengezählt.

## Kurzübersicht

### 1. Vulkanplättchen legen

- Landschaft erweitern  
Vulkanplättchen an vorhandene Plättchen anlegen
- Vulkanausbruch  
Vulkanplättchen auf andere Plättchen legen:
  - Vulkan auf Vulkan, der nicht in die gleiche Richtung zeigt
  - unter dem Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen
  - überdeckte Hütten zurück in die Schachtel
  - keine Tempel oder Türme überdecken
  - keine Siedlungen komplett überdecken

### 2. Spielsteine setzen

- 1 Hütte bauen: Ebene 1
- 1 Turm bauen: angrenzend, Ebene 3 oder höher
- 1 Tempel bauen: angrenzend an 3er Siedlung oder größer
- vorhandene Siedlung erweitern:
  - auf alle direkt angrenzenden Felder einer Landschaftsart
  - pro Feld so viele Hütten wie Ebene

Sofortiger Sieger: 2 Spielsteinsorten komplett verbaut  
Wertung bei Spielende: Tempel > Türme > Hütten



©2014. All rights reserved. v.2.1  
Taluva is a game published by FERTI GAMES, 33700 Mérignac, France.  
e-mail: ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

Autor: Marcel-André Casasola-Merkle.  
Grafik: Naiade & Manuel Casasola-Merkle.