

DÉROULEMENT DU JEU :

- À son tour de jeu, au lieu de piocher une tuile Volcan, un joueur peut choisir une tuile 2-Hex de son choix.
- Cette action n'est valable qu'une fois par partie.

EXCEPTION

Un joueur peut jouer une seconde tuile 2-Hex si la pioche des tuiles Volcan est épuisée.

ATTENTION

La tuile 2-Hex qui n'a pas de volcan (*Jungle-Jungle*) ne peut être placée qu'au **niveau 1**.



Si la tuile *Volcan-Volcan* est placée au **niveau 2** (ou supérieur), un des 2 volcans **doit** recouvrir un volcan déjà en jeu en respectant les règles de pose (voir règle de recouvrement).



FIN DU JEU :

(voir règles de base). La partie s'arrête si les tuiles Volcan et les tuiles 2-Hex sont épuisées (voir règles de base pour déterminer le vainqueur).

EXTENSION PLATEAU DE JEU

MATÉRIEL :

1 plateau de jeu recto-verso.

MISE EN PLACE :

Avant de commencer la partie, déterminez sur quelle zone le jeu va se dérouler :

Débutant, Joueur ou Expert.

DÉROULEMENT DU JEU :

Pendant la partie, le joueur qui joue une tuile doit respecter les **règles de dépassement** suivantes.

- Une tuile ne peut pas dépasser de la zone de jeu de plus de **2 points**.
- Si une tuile dépasse de la zone de jeu de **plus de 2 points**, le joueur **doit** trouver un autre endroit où jouer sa tuile.
- Si un joueur **ne peut pas placer de tuile** car celle-ci dépasse systématiquement de la zone de jeu et qu'il ne peut créer d'éruption volcanique, **la partie s'arrête**.

FIN DU JEU :

(voir règles de base).

• La partie s'arrête si les tuiles Volcan et les tuiles 2-Hex sont épuisées (voir règles de base pour déterminer le vainqueur).

• La partie s'arrête si un joueur ne peut plus jouer de tuile sans enfreindre les règles de dépassement.

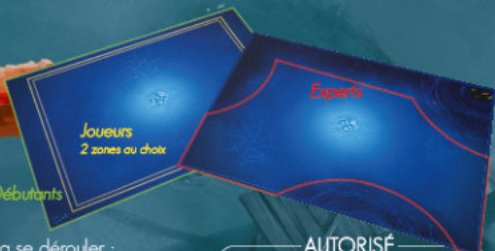
EXTENSION 5^{ème} JOUEUR

MATÉRIEL :

27 Batiments Noir, 12 Tuiles Volcan.

DÉROULEMENT DU JEU :

Identique aux règles de base.



AUTORISÉ

2 points en dehors



INTERDIT

+ de 2 points en dehors



TALOVA

Manuel-André Cabozio Merika

Extension



Cette boîte contient 4 extensions qui peuvent être ajoutées individuellement ou simultanément au jeu de base.

EXTENSION BATEAU

MATÉRIEL :

8 Bateaux (répartis en 4 couleurs).

MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend les 2 Bateaux correspondant à sa couleur de bâtiments.

DÉROULEMENT DU JEU :

Au lieu de construire un bâtiment, un joueur peut poser un Bateau en respectant les règles suivantes :

- Pour jouer un Bateau, ce dernier doit être placé dans un Lagon. Ce Lagon doit être adjacent à un village de sa couleur.
- Un Bateau ne peut jamais être recouvert par une tuile Volcan.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Bateau par Lagon.
- Quelque soit la taille du Lagon, si ce dernier contient un Bateau, il est interdit d'y placer une tuile Volcan.
- Un Bateau ne fait pas partie d'un Village. Il n'est pas pris en compte pour étendre un Village ou construire un Temple ou une Tour (voir Phase 2).

LAGON
Un Lagon est une zone qui est entièrement encerclée par des terrains et volcans de l'île de niveau 1.



PLACEMENTS INTERDITS



Une zone ouverte n'est pas considérée comme un Lagon.



Il ne peut y avoir 2 Bateaux dans un Lagon, même s'ils sont de couleur identique.

FIN DU JEU :

- Quand un joueur a réussi à construire tous les bâtiments de deux types différents sur les quatre, il gagne la partie instantanément.
- Sinon, la partie s'arrête si les tuiles Volcan sont épuisées (voir les règles de base pour déterminer le vainqueur).
- En cas d'égalité, les joueurs sont départagés de la façon suivante :



EXTENSION TUILES 2-HEX

MATÉRIEL :

5 tuiles 2-Hex : Volcan-Lac, Volcan-Jungle, Volcan-Désert, Volcan-Volcan, Jungle-Jungle.

MISE EN PLACE :

Mélanger les tuiles 2-Hex. Prenez autant de tuiles 2-Hex qu'il y a de joueurs et placez-les faces visibles à côté des 48 tuiles Volcan. Les tuiles non utilisées sont écartées.

INFO

Le joueur utilise cette tuile comme une tuile Volcan.

TALOVA

Manuel-André Cabozio Merika

Extension



This expansion contains four modules, which can be combined individually or all together with the base game.

SHIP EXPANSION

CONTENTS:

8 Ships (in 4 different colors).

SETUP:

Each player takes the 2 Ships according to his, or her building color.

GAMEPLAY:

Instead of placing a building, a player can place a Ship according to the following rules:

- To play a Ship, it must be put into a Lagoon. The Lagoon must be adjacent to a settlement of his color.
- A Volcano tile can never cover a Ship.
- You may only have one Ship per Lagoon.
- You may **never** place a Volcano tile into a Lagoon that already **contains a ship**, regardless of the Lagoon's size.
- A Ship is **not part of a Settlement**. It is not taken into account to expand a Settlement or build a Temple or a Tower (see Phase 2).

LAGOON

A Lagoon is a zone that is entirely surrounded by fields and volcanoes from the island of level 1.



NOT ALLOWED



An open zone is not considered as a Lagoon.



An open zone is not considered as a Lagoon.

END OF THE GAME:

- When a player succeeds in building two different types of buildings out of the four, he wins immediately.
- Or, the game ends if the Volcano tiles have all been placed (see the basic rules to define the winner).
- If there is a tie, the winner is decided between the following way:



DOUBLE-HEX TILES EXPANSION

CONTENTS:

5 Double-Hex tiles: Volcano-Lake, Volcano-Jungle, Volcano-Sand, Volcano-Volcano, Jungle-Jungle.

SETUP:

Shuffle together the Double-Hex tiles. Take as many Double-Hex tiles as there are players and put them **faceup** next to the 48 Volcano tiles. Put aside the non-used tiles.

INFO

The player uses this tile as a Volcano tile.

GAMEPLAY:

• Each round, instead of picking a Volcano tile, a player can choose any Double-Hex tile

• This move is possible only once per game.

EXCEPTION

A player can use a second Double-Hex tile if there are no more Volcano tiles.

The Double-Hex tile that has no Volcano (*Jungle-Jungle*) can only be placed at level 1.



BE AWARE

If the Volcano-Volcano tile is placed at level 2 (or higher), 1 of the 2 Volcanoes must cover a volcano already put in game according to the set-up rules (see covering rules).



END OF THE GAME:

(see basic rules). The game ends if the Volcano tiles and the Double-Hex tiles are used up (see the basic rules to define who is the winner).

GAME BOARD EXPANSION

CONTENTS:

1 double-sided game board.

SETUP:

Before beginning the game, you must define on what zone the game is going to be played:

Beginner, Intermediate, Expert.

GAMEPLAY:

During the game, the player that plays a tile must respect the following **overtaking rules**:

- A tile **cannot overhang** the game zone with more than **2 corners**.
- If a tile overtakes the game zone with more than 2 corners, the player **must** find another place to play it.
- If a player **cannot put** his, or her tile because the latter systematically overtakes the game zone then they cannot create a volcanic eruption, and **the game ends**.

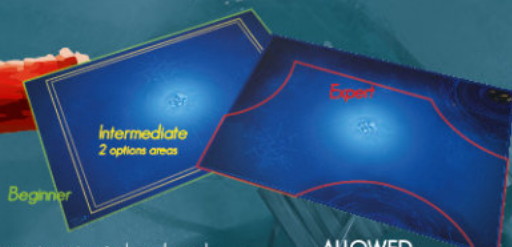
END OF THE GAME:

(see basic rules).

The game ends if the Volcano tiles and the Double-Hex tiles are used up

(see basic rules to define who is the winner).

The game ends if one player cannot play his, or her tiles without breaking the overtaking rules.



ALLOWED

2 corners out.



NOT ALLOWED

more than 2 corners out.



5th PLAYER EXPANSION

CONTENTS:

27 Black Buildings, 12 Volcano Tiles.

GAMEPLAY:

Same as basic rules.



Diese Erweiterung enthält 4 Module, die beliebig einzeln oder gemeinsam mit dem Grundspiel kombiniert werden können.

MODUL 1: SCHIFFE

MATERIAL:

8 Schiffe (je 2 in den 4 Spielerfarben).

VORBEREITUNG:

Jeder Spieler legt die 2 Schiffe in seiner Spielerfarbe zu seinem Bauvorrat.

ABLAUF:

Der aktive Spieler kann im 2. Schritt seines Spielzugs ein Schiff einsetzen, anstatt einen oder mehrere Spielsteine (Hütten, Turm oder Tempel) auf Landschaftsfeldern einzusetzen. Für das Einsetzen von Schiffen und das spätere Legen von Vulkanplättchen gelten dabei folgende Regeln:

- Das Schiff muss in eine Lagune eingesetzt werden, an die mindestens eine gleichfarbige Siedlung angrenzt.
- Ein Schiff kann niemals von einem Vulkanplättchen überdeckt werden.
- Es darf sich niemals mehr als 1 Schiff in einer Lagune befinden.
- Falls sich in einer Lagune ein Schiff befindet, kann niemals ein Vulkanplättchen in diese Lagune gelegt werden, unabhängig von ihrer Größe.
- Ein Schiff ist kein Bestandteil einer Siedlung. Es wird nicht berücksichtigt beim Erweitern einer Siedlung oder beim Bauen eines Turms oder Tempels.

LAGUNE

Eine Lagune ist ein freier Bereich der Spielfläche, der vollständig von Landschafts- und Vulkanfeldern auf Ebene 1 umgeben ist.



VERBOTEN



Dieser Bereich ist nicht vollständig umgeben.



In dieser Lagune befindet sich bereits ein Schiff.

ENDE DES SPIELS:

- Vorzeitiges Ende: Kann ein Spieler 2 der 4 Spielsteinarten (Tempel, Türme, Hütten und Schiffe) komplett verbauen oder einsetzen, gewinnt er sofort.
- Reguläres Ende: 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 einem Gleichstand zählen die gebauten oder eingesetzten Spielsteine in der Reihenfolge: Tempel, Türme, Schiffe, Hütten.

MODUL 2: 2ER-VULKANPLÄTTCHEN

MATERIAL:

5 2er-Vulkanplättchen, die aus 2 Feldern bestehen: Vulkan-See, Vulkan-Dschungel, Vulkan-Sand, Vulkan-Vulkan, Dschungel-Dschungel.

VORBEREITUNG:

Die 5 2er-Plättchen werden verdeckt gemischt. Es werden so viele Plättchen offen neben den normalen 3er-Vulkanplättchen bereitgelegt wie Spieler mitspielen. Überzählige Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt.

INFO

Alle diese kleineren 2er-Plättchen gelten als Vulkanplättchen.



ABLAUF:

- Der aktive Spieler kann im 1. Schritt seines Spielzugs anstatt ein normales 3er-Vulkanplättchen zu ziehen eines dieser 2er-Plättchen nehmen.
- Jeder Spieler kann im gesamten Spiel nur 1 Mal ein 2er-Plättchen nehmen.

AUSNAHME

Der aktive Spieler kann ein zweites 2er-Plättchen nehmen, wenn es im Vorrat keine 3er-Vulkanplättchen mehr gibt (oder wenn er bei Nutzung von Modul 3: Spielbrett kein 3er-Plättchen mehr regelgerecht legen kann).

Das 2er-Plättchen ohne Vulkan (*Dschungel-Dschungel*) kann nur auf Ebene 1 gelegt werden.



LEGEREGELN

Falls das Vulkan-Vulkan-Plättchen auf Ebene 2 oder höher gelegt wird, muss eines der beiden Vulkanfelder auf ein bereits gelegtes Vulkanfeld gelegt werden, entsprechend der normalen Legeregeln.



ENDE DES SPIELS:

Das reguläre Spielende tritt sofort ein, wenn der aktive Spieler kein Plättchen mehr legen kann, weil alle 3er- und alle 2er-Vulkanplättchen aufgebraucht sind.

MODUL 3: SPIELBRETT

MATERIAL:

1 doppelseitiges Spielbrett

VORBEREITUNG:

Vor Spielbeginn müssen die Spieler entscheiden auf welcher Spielfläche sie spielen wollen: **Anfänger**, **Fortgeschrittene (2 Stufen)** oder **Experten**.

ABLAUF:

Der aktive Spieler muss beim Legen eines Vulkanplättchens folgende Regeln beachten:

- Es dürfen höchstens 2 Ecken des Plättchens aus der Spielfläche herausragen.
- Falls mehr als 2 Ecken des Plättchens aus der Spielfläche herausragen, muss der Spieler das Plättchen regelgerecht auf einen anderen Platz legen.
- Falls es keinen einzigen Platz gibt, auf den das Plättchen regelgerecht gelegt werden kann, endet das Spiel sofort. (Ausnahme: Falls bei Nutzung von Modul 2 der aktive Spieler stattdessen ein 2er-Plättchen regelgerecht legen kann, muss er dies tun.)

ENDE DES SPIELS:

Reguläres Ende:

Können keine Vulkanplättchen mehr gelegt werden, da sie entweder aufgebraucht sind oder da es keinen regelgerechten Platz mehr gibt, auf den 1 Plättchen gelegt werden kann, endet das Spiel sofort.

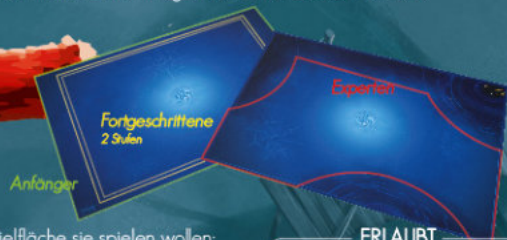
MODUL 4: 5. SPIELER

MATERIAL:

25 schwarze Spielsteine (3 Tempel, 2 Türme, 20 Hütten), 2 schwarze Schiffe, 12 3er-Vulkanplättchen

ABLAUF:

Keine Änderungen zum Grundspiel.



ERLAUBT
2 Ecken außerhalb.



VERBOTEN
3 oder mehr Ecken außerhalb.

