

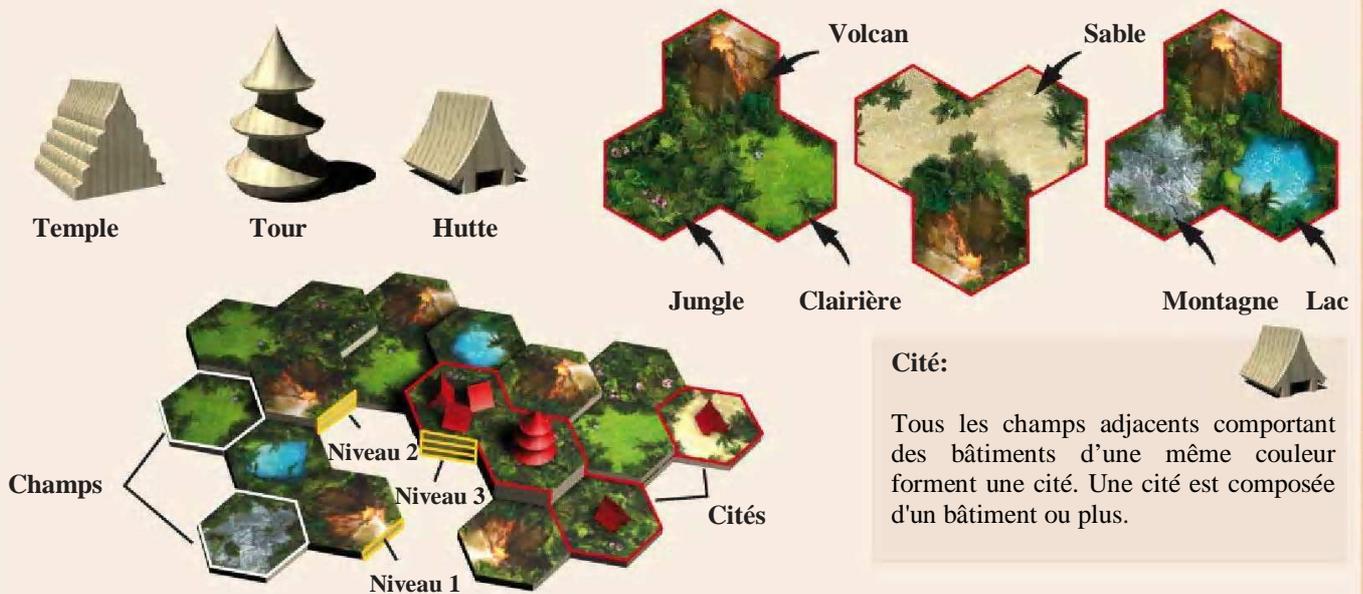
TALUVA



AUTOR: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE – GRAFIK: MANUEL CASASOLA MERKLE – 2-4 SPIELER – AB 10 JAHREN

Matériel

12 Temples, 8 Tours et 80 Huttes en 4 différentes couleurs, 48 tuiles Volcan et 4 aides de jeu



Mise en place

Les 48 tuiles Volcan sont mélangées et placées en pile face cachée.

Chaque joueur choisit une couleur et place les temples, tours et huttes de cette couleur devant lui.

But du jeu

Victoire normale :

Le joueur qui a construit le plus de **temples** à la fin de la partie l'emporte. En cas d'**égalité**, le nombre de **tours** construites compte, s'il y a encore égalité, on départage les joueurs avec le nombre de **huttes**.

Victoire précoce :

Si avant la fin du jeu un joueur réussit à construire tous ses bâtiments de **2 types** sur les 3 différents (Temples, Tours et Huttes) il gagne immédiatement la partie.

Mais attention! Un joueur qui gaspille ses bâtiments et qui est **incapable de construire** par la suite est immédiatement **éliminé du jeu**.

Le joueur le plus jeune est le premier joueur. Les joueurs jouent en sens horaire.
Chaque tour de jeu consiste en deux phases:

Phase 1: Ajouter une tuile volcan et **Phase 2 : placer un ou plusieurs bâtiments.**

Phase 1: Placer une tuile Volcan



Le joueur actif tire une tuile volcan de la pioche et la regarde. Dans le tout premier tour du jeu, le joueur la pose simplement sur la zone de jeu sur la table.

Dans chacun des tours de jeu suivants, le joueur pourra choisir entre 2 possibilités :

a) Etendre le territoire ou **b) Eruption Volcanique**



a) Etendre le territoire

Le joueur place la tuile directement **sur la table**. Au moins un coté de la tuile doit **toucher une ou plusieurs autres tuiles déjà posées** sur la table. Il peut ainsi y avoir des trous dans le territoire.



b) Eruption Volcanique

Le joueur place la tuile **au dessus de tuiles déjà posées**, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Le **champ** du Volcan doit être placé sur un **champ** volcan existant.
- Le Volcan ne peut pas avoir la même direction que le volcan qui est recouvert.
- Aucun espace libre ne doit être laissé sous la tuile.



Interdit



Le volcan n'est pas au dessus d'un volcan



Les volcans ont le même alignement



Il y a un espace libre sous la tuile

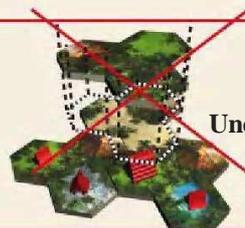
Recouvrement:

- Il est **possible** de recouvrir vos **huttes** ou celles de vos **adversaires**. Il est donc possible que des cités soient divisées en 2. Les huttes recouvertes sont replacées dans la boîte.
- Il est **possible** de **recouvrir 2 ou 3 volcans**.
- Il n'est **pas** possible de recouvrir des **tours** ou des **temples**.
- Il n'est **pas** possible de recouvrir une **cité entière** (c'est à dire qu'il doit rester au moins un bâtiment sur une cité recouverte).

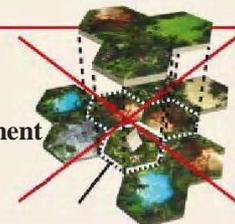


Interdit :

Un temple est recouvert



Une cité est complètement recouverte



Phase 2: Placer un ou plusieurs bâtiments

Règles générales de construction

Les bâtiments ne peuvent être placés que sur des **champs vides**. On ne peut **pas** construire **sur un volcan**. Il est **permis** de connecter 2 de vos cités entre elles. Si un joueur ne peut **pas** construire, il est **éliminé** du jeu (voir page 4 élimination)

Un joueur doit placer une ou plusieurs pièces de jeu de sa réserve sur un paysage.

Il doit choisir parmi les possibilités suivantes :

a) Construire une **Hutte**, b) Construire une **Tour**, c) Construire un **Temple** ou d) **Etendre** une cité existante

Interdit



Construction sur un volcan



a) Construire une Hutte

C'est l'unique façon de créer une cité.

Le joueur place **une hutte** sur un champ de **niveau 1** de son choix.



b) Construire une Tour

Le joueur place **une Tour** sur un champ de **niveau 3 ou plus, adjacent à une** de ses cités.

Aucune Tour ne peut déjà être présente dans cette cité.



Niveau 3 ou plus

Cité



c) Construire un Temple

Le joueur place **un Temple** sur un champ de n'importe quel niveau **adjacent à une** de ses cités. La cité doit au moins être composée de 3 champs, et **aucun temple** ne doit être sur cette cité.

Cité d'au moins 3 champs



d) Etendre une cité existante *

C'est l'unique façon de placer plus d'une hutte dans un tour de jeu. Le joueur choisit laquelle de ses cités il étend, puis choisit sur quel type de **paysage** (jungle, clairière, sable, montagne ou lac) il va construire.

Il occupe ensuite **chaque champ de tous les paysages** du type choisi **adjacents à la cité**. Pour **chaque** niveau d'un champ, une hutte est placée: au niveau 1, **1 Hutte**, au niveau 2, **2 Huttes**, etc.

Exemple de droite: Le joueur veut étendre la cité du bas à droite. Il choisit comme type de paysage la "Jungle". Il y a 3 champs jungle adjacents à la cité : dans son tour, le joueur place une hutte sur les 2 champs de niveau 1 et 3 huttes sur le champ de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la jungle du bas à gauche puisqu'elle n'est pas adjacente à la cité.



3 jungles adjacentes

Cité choisie

*Voir page 1 pour la description d'une cité

Limitation:

Pour ces possibilités mentionnées ci dessus, un joueur ne peut réaliser que les actions pour lesquelles il a suffisamment de bâtiments (Temples, Tours ou Huttes) dans sa réserve, toutes les conditions doivent être respectées **avant** la construction (c'est-à-dire par exemple qu'il peut y avoir 2 temples dans une même cité après la construction).

Elimination

Si un joueur ne peut pas construire:

Un joueur **doit** placer **au moins un bâtiment** par tour. S'il ne peut **pas**, il est alors **éliminé**. Durant la suite du jeu, son tour est sauté. Les bâtiments qu'il a posés restent en jeu (sur les tuiles).

Fin du jeu

Le jeu prend fin de 2 manières :

Fin normale:

Si plus **aucune tuile Volcan ne peut être placée** car elles ont toutes été posées, le jeu prend fin immédiatement. Le joueur qui a construit **le plus de temples** à la fin de la partie l'emporte. En cas d'égalité, le nombre de **tours** construites compte, s'il y a encore égalité, on départage les joueurs avec le nombre de **huttes**. On ne tient pas compte des bâtiments des joueurs éliminés.



Fin précoce:

Si un joueur réussit à placer la totalité des bâtiments de 2 types il gagne immédiatement.



Jeu avec un classement

Si vous désirez déterminer l'ordre des joueurs, suivez ces étapes :

Si un joueur réussit à placer totalement 2 types de bâtiments, le jeu ne s'arrête pas, le joueur obtient la première place et les autres joueurs continuent sans lui. Si un joueur finit précocement le jeu, il est second.

Si un joueur est éliminé parce qu'il ne peut plus poser de bâtiments est classé en suivant. etc. ..

S'il n'y a plus de tuiles volcans à placer, les places restantes sont partagées parmi les joueurs restants selon leur nombre de tours, temples et huttes, comme une fin normale.

Traduction La Fièvre Du Jeu <http://www.fievredujeu.com> Contacts : <mailto:admin@fievredujeu.com>

Version du 31 Octobre 2006, correction du 15 novembre 2006



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei unzähligen Testspielern, u. a. Julia Sommerer, Manuel Casasola Merkle, Achim und Viola Tietz, Jan Haluszka, Corinna Klebe, Maja und Rüdiger Dorn, Ana-Marija Kocmanic, Katja Stockmann, Anna Zeiler, Steffen Mahnert, Tanja Schwarten, Dieter Hornung, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Gregor Abraham, Tom Hilgert, den Testern von Bödefeld und den BSW-Treffen.

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet unter: www.hans-im-glueck.de

© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

