

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 (Bourgogne du sud), 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



TALOVA

Marcel-André Casasola Merkle

Deluxe

MATÉRIEL DU JEU DE BASE

12 Temples, 8 Tours et 80 Huttes en bois (réparties en 4 couleurs), 48 tuiles Volcan, 4 plateaux Joueur, le livret de règles.



Chaque tuile *Volcan* se compose toujours de 1 volcan et 2 terrains. Il y a 5 types de terrains différents : *Roche*, *Jungle*, *Lac*, *Désert* et *Prairie*.



MISE EN PLACE

Les 48 tuiles *Volcan* sont mélangées faces cachées et regroupées en plusieurs pioches. Chaque joueur choisit une couleur, prend tous les bâtiments correspondants et les pose sur son plateau Joueur.

VARIANTE

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

- À 2 joueurs, on utilise 24 ou 36 tuiles (piochées aléatoirement).
- À 3 joueurs, on utilise 36 tuiles (piochées aléatoirement).
- À 4 joueurs, on utilise les 48 tuiles (à 4 joueurs, nous vous conseillons de jouer avec la variante en équipes décrite en fin de règles).

MISE EN PLACE DU JEU DE BASE



BUT DU JEU

Être le premier à construire tous les bâtiments de 2 types sur les 3 disponibles (exemple *Huttes* et *Tours*) ou, à l'épuisement des tuiles, être le joueur à avoir construit le plus de Temples.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a voyagé le plus récemment sur une île commence, puis on continue dans le sens horaire.

Le tour d'un joueur est composé de 2 phases obligatoires :

- . PHASE 1 : PIOCHER ET POSER UNE TUILE VOLCAN
- . PHASE 2 : CONSTRUIRE UN OU PLUSIEURS BÂTIMENTS DE SA COULEUR

. PHASE 1 : POSER UNE TUILE VOLCAN



À son tour, un joueur pioche une tuile Volcan.

- . Lors du **premier tour** de jeu, le joueur pose simplement cette tuile sur la surface de jeu : ce sera la tuile de départ pour la partie.
- . Lors des tours de jeu suivants, le joueur choisira entre :

- a) AGRANDIR L'ÎLE DE TALUVA
- b) CRÉER UNE ÉRUPTION VOLCANIQUE

a) AGRANDIR L'ÎLE DE TALUVA

Le joueur pose sa tuile directement sur la table ; c'est le **Niveau 1** de l'île.

Au moins un des côtés de la tuile doit toucher une ou plusieurs tuiles déjà en place.

En plaçant ses tuiles, il est possible de créer des «trous», qui ne pourront être comblés, dans l'île (voir exemple ci-contre).



PLACEMENT INTERDITS



Connecter 2 tuiles Volcans par la pointe.

Ne pas connecter complètement les côtés.

b) CRÉER UNE ÉRUPTION VOLCANIQUE

Le joueur pose sa tuile **sur des tuiles déjà en jeu.**

De nouveaux niveaux sont ainsi créés (Niveaux 2, 3...).

Il n'y a pas de limite au nombre de niveaux.

Les conditions suivantes doivent toujours être respectées :

- . Le volcan de la tuile du joueur **doit** se superposer à un volcan existant.
- . Ce volcan **ne doit pas** être orienté dans le **même sens** que le volcan qu'il recouvre (deux tuiles ne se superposent donc jamais parfaitement).
- . **Aucun** trou ne doit être laissé sous une tuile.
- . Il est **possible** qu'une tuile recouvre deux ou trois volcans.



PLACEMENTS INTERDITS



Le volcan ne recouvre pas un autre volcan.



Les deux volcans sont dans la même direction.



Il y a un espace libre sous la tuile posée.

VILLAGE

Un Village est un ensemble de bâtiments de même couleur construits sur des terrains adjacents. On débute toujours un nouveau Village par une seule Hutte.



Nouveau Village
(1 terrain)

Exemple de Village de
3 terrains

RECOUVRIR DES BÂTIMENTS

(pour bien comprendre ce qui suit, il est préférable d'avoir lu la page suivante sur les constructions de bâtiments).

- Il est **possible** de recouvrir **ses propres Huttes, et/ou celles de ses adversaires**. Les Huttes ainsi recouvertes sont remises dans la boîte de jeu.
- Il est **interdit** de recouvrir des Tours ou des Temples.
- Il est **interdit** de recouvrir entièrement un Village (il doit toujours rester au moins un bâtiment dans un Village).



Il est interdit de recouvrir des
Tours ou des Temples.

Il est interdit de recouvrir entièrement un Village (il doit
toujours rester au moins un bâtiment dans un Village).

PHASE 2 : CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS

RÈGLES GÉNÉRALES DE CONSTRUCTION

- Les nouveaux bâtiments doivent être placés sur des **terrains vides**.
- On ne peut **jamais construire sur un volcan**.
- Il est permis de **connecter deux Villages de même couleur** (ou plusieurs).
- Si un joueur ne peut pas construire, il est éliminé de la partie (voir ÉLIMINATION).**

Lors de la phase de construction, un joueur a 4 possibilités :

- CONSTRUIRE UNE HUTTE POUR DÉBUTER UN NOUVEAU VILLAGE
- CONSTRUIRE UNE TOUR
- CONSTRUIRE UN TEMPLE
- ÉTENDRE UN VILLAGE EXISTANT (AVEC DES HUTTES)

RAPPEL

Les bâtiments ne peuvent être construits que sur les terrains suivants:



a) CONSTRUIRE UNE HUTTE POUR DÉBUTER UN NOUVEAU VILLAGE



Le joueur place une de ses Huttes sur un **terrain vide isolé de niveau 1**. Isolé signifie qu'il **ne doit être adjacent à aucun terrain contenant un bâtiment de la même couleur**. Un nouveau Village débute toujours avec la construction d'une seule Hutte.

NOTE

Un nouveau Village peut être adjacent à un Village adverse. N'ayant pas la même couleur, ils sont considérés comme 2 Villages bien distincts. Cela peut permettre par exemple de gêner ses adversaires.



b) CONSTRUIRE UNE TOUR

RAPPEL

Il est interdit de recouvrir des Tours.

Une Tour **doit** être placée **sur un terrain de niveau 3 (ou supérieur)**, directement adjacent à un de ses Villages. **Il ne peut y avoir qu'une seule tour par Village.**



EXCEPTION

Il est possible d'avoir deux Tours dans un même Village, si en construisant une Tour dans un Village, ce dernier se connecte à un autre Village de sa couleur possédant déjà une Tour.



2 Villages Rouges.



En plaçant la Tour les 2 Villages seront connectés.

c) CONSTRUIRE UN TEMPLE

RAPPEL

Il est interdit de recouvrir des Temples.

Un Temple peut être placé **sur un terrain de n'importe quel niveau** adjacent à un de ses Villages.

Ce Village doit être au moins composé de 3 terrains.
Il ne peut y avoir qu'un seul Temple par Village.



EXCEPTION

Il est possible d'avoir deux ou trois Temples dans un même Village, si en construisant un Temple dans un Village, ce dernier se connecte à un autre Village de sa couleur possédant déjà un Temple.

ASTUCE

Recouvrir ses propres Huttes peut permettre de scinder un Village en plusieurs afin de construire un Temple ou une Tour (voir exemple ci-dessous).



Joueur Rouge recouvre sa propre Hutte.



Ce qui crée un nouveau Village de 3 terrains où un Temple peut être construit.

d) ÉTENDRE UN VILLAGE EXISTANT (AVEC DES HUTTES)

Étendre un village est l'**unique façon de placer plusieurs Huttes à son tour de jeu.**

Le joueur choisit un de ses Villages qu'il veut étendre, puis choisit sur quel type de terrain adjacent il va construire (*Jungle, Prairie, Désert, Roche, ou Lac*).

Il doit ensuite occuper **chaque terrain du type choisi.**

Selon le niveau où il désire construire, le joueur place une ou plusieurs Huttes : sur un terrain de niveau 1, il pose 1 Hutte ; sur un terrain de niveau 2, il en pose 2, etc.

EXEMPLE

Le joueur Rouge veut étendre son Village composé de 2 terrains (*entourés de blanc*). Il choisit de s'étendre sur la Prairie. Il y a 3 terrains de ce type adjacents au Village (*pointillés*) : lors de son tour, le joueur place une Hutte sur le niveau 1, 2 au niveau 2 et 3 Huttes sur le terrain de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la Prairie en bas à gauche puisqu'elle n'est pas adjacente au Village initial.



ATTENTION !!

Un joueur peut choisir une des quatre actions ci-dessus s'il a suffisamment de bâtiments dans sa réserve (*Tours, Temples, ou Huttes*).

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, le joueur doit placer 6 Huttes sur le type de terrain qu'il a choisi (Prairie). S'il a moins de 6 Huttes sur son plateau Joueur, il ne peut pas choisir cette action (*il doit donc choisir un autre type de terrain*).

ÉLIMINATION

- 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.
- Les bâtiments qu'il a posés restent en jeu (*et peuvent donc encore gêner ses adversaires*).
- À 2 joueurs, si un joueur est éliminé, son adversaire est logiquement déclaré vainqueur.

FIN DU JEU

Une partie peut prendre fin de deux manières.

Fin "**KING**" :

Quand un joueur a réussi à construire **tous les bâtiments de deux types différents** (*Temples/Tours, Huttes/Temples, Huttes/Tours*), il gagne la partie instantanément.



Fin "**SURVIVOR**" :

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

Le joueur qui a construit le plus de Temples a alors gagné. En cas d'égalité, celui qui a construit le plus de Tours l'emporte. S'il y a encore égalité, celui qui a construit le plus de Huttes est victorieux (*on compte aussi celles retirées du jeu après avoir été recouvertes par d'autres tuiles*).



VARIANTES

. PARTIE À 4 JOUEURS EN ÉQUIPE

On joue par équipe de 2, en alternant la place des joueurs des deux équipes. Dans le cas d'une fin "**KING**", une **équipe gagne dès qu'un des 2 membres a placé l'intégralité de 2 de ses types de bâtiments, et que son coéquipier a au moins un type de bâtiments**. La fin "**SURVIVOR**" est identique : on additionne simplement les bâtiments des joueurs d'une même équipe.

LES EXTENSIONS

Les extensions peuvent être ajoutées séparément au jeu de base. Elles peuvent également être combinées et ajoutées au jeu de base. Selon votre modèle de boîte, les extensions peuvent ne pas être incluses. Si vous souhaitez vous procurer l'une d'entre elles, vous pouvez les commander sur ferti-games.com.

. EXTENSION TUILE DÉPART (non incluse dans la boîte de base)



MATÉRIEL :

1 tuile composée de 3 volcans.

MISE EN PLACE :

Placez la tuile Départ au centre de la table. Le 1er joueur **doit** donc placer sa première tuile Volcan **en tenant compte de la tuile Départ déjà en jeu** (voir Phase 1a).

DÉROULEMENT DU JEU :

Identique au jeu de base.

. EXTENSION BATEAU (incluse dans la boîte de base)

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 :

. Fin "KING" :

. Quand un joueur a réussi à construire tous les bâtiments de deux types différents sur les quatre, il gagne la partie instantanément.

. Fin "SURVIVOR" :

. 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 (incluse dans la boîte de base)

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.

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.



INFO

Le joueur utilise cette tuile comme une **tuile Volcan**.

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 :

. Fin "**KING**" : (voir règles de base).

. Fin "**SURVIVOR**" :

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

. EXTENSION PLATEAUX DE JEU (non incluse dans la boîte de base)



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**.

VARIANTE

Vous pouvez utiliser les **pointillés** comme zone de jeu pour moduler vos parties (les plateaux ainsi rétrécis rendent les parties encore plus tendues).

AUTORISÉ

2 pointes en dehors



INTERDIT

+ de 2 pointes en dehors



FIN DU JEU :

. Fin "**KING**" : (voir règles de base).

. Fin "**SURVIVOR**" :

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

. Fin "**WORLD'S END**" :

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

. Le vainqueur est désigné de la même façon que pour une fin "**SURVIVOR**".

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 pointes**.

. Si une tuile dépasse de la zone de jeu de **plus de 2 pointes**, 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**.

TALOVA

Deluxe

Marcel-André Casasola Merkle

- MERCI À TOUS LES CONTRIBUTEURS KS POUR LEUR SOUTIEN EXCEPTIONNEL -

Alexandre - @CBL_Paul - A Tang - Aaron Wayman - Adam Easterday - Akuba - Alain Gossain - Alain Prey - Alamo Cantarero - Alberto Corregidor - Alec Kudrna - alephaleph - Alex and Bill Gurski - Alex and Jennifer Bagozy - Alex Biron - Alex Him - Alex Souter - Alex Stevens - Alexis Guilmeau - Alterpa - Alyssa Katrina Alexander - Amie C. Lin - Anders Alling Federsom - Anders Herbst Federsen - Andrea Pallotti - Andreas Heyl - Andreas Westk - Andrew Fedorchek - Andrew Mathieson - Andrew Robeson - Andrew Scariotelli - AndyG - Anthony Crider - Anthony Snider - Antoine Berrier - Antoine Irsson - Antoine Vianey - AntoineG - Ari Dorros - Arton Hypes - Arnaud "Contrôleur" Fernandez - Arne Ehrenberg - Arthos Anté - Arthuuuuuuuuur - Asnodraël - Association Lémandragore - Association Ricochet - Aurelh08 - Aurélie Leclercq - Banjo Seamonkey - Banksy - Barry E Moore - Bert Quteho - Béo210 - Beat Baumgartner - Beef - Beaker - Ben Nichols - Benjamin Bantz - Benjamin Bernard - Benjamin Bord - Benny C. - Benoit Doumont - Berebiz - Bertholan G. - Bertrand Ferragut - Bill - Bill Koff - Bob Messop - Bob Palmer - Bonzarello - Brainstempt - Brandon Cronk - Brandon Willenberg - Brandt Carron - Brendan Daly - Brenida L - Bret Clifton - Brett "DJ Anghel" Strossner - Brett Alexander - Britan Artico - Britan Magee - Britan McKenzie - Brian O'Connor - Brian Salisbury - Brotherhood of the Bearded Axe - Brozek - Bruce Bernard - Bruce Degt - Brun Christophe - Bryan Abchandan - Bryan Haakensen - Bulldozers - BundafreshMan - Bydie Blue - C. Crandell - C.H. Greenblatt - Cactus Cooler - Caro & Theo C. - Carl - Carlos Leon Rendon - Carmine & Valentine - Cotyrpelus - Covenarlogic - Cédric Chopuis - Chance Smiley - Charles Sisson - Chasseing Fanny - Chocolattetedi - Chris Casinghino - Chris Faulkenberry - Chris McLean - Chris Robbins - Christian Kruchten - Christophe Laurent - Christophe Mezoyer - Christophe Raymond de Lage - Chuckles - Cindy Mikeworth - Clement Chun - CocoaBran - Cody Bozarth - Cyrilus34 - Damien Beautour - Dams Millet - Dan and Laurie Meservy - Dan and Theresa Brandt - Dan Imbach - Dan Serne - Daniel - Daniel "Barracuda" Fish - Daniel Ferreira Caldas - Daniel Fritzel - Daniel Indru - Daniel Shane - Daniel Solis - Daniel The Bishop - Darren Wou - Das B-kennnis - Dave Ballard - David Colhoun - David Daigle - David G. Przybyla - David Gittins - David Greene - David Inhum - David, Marek and Charlotte O'Neil - Dean Sestak - Denis Dallée - Deom - der Waffle Haus - Dewald van der Merwe - DG la belle moustache - Didier Aldebert - Dirk Healy - DMXIII - Doj - Domin - Don Rochette - Donald "blaw" Poynter - Dormeur - Doug Kuegler - Douglas Fein - Dr. D. Lion - Dr. Nakagawa Kezi - Dr. Thibaut Truphemus - Drew Hitchcock - Dwarfus - E. Uresti - Eddy Whiteside - Ekky - elat anseimo - Elias Tilkos - Eliot Malcomson - Elvira d'Istrolis - Endi Wong - Erosenhead - Eric Arsenault - Eric Brown - Eric Faby - Eric Kaylor - Eric R. Martin - Eric Saunter - Eric Stewart - Eric Tristram - Erik Fischer - Ernst Millets - Eugene Koh - Evan Moreno-Davis - Fabien Battistini - Fabien Lenzach - Fabien Montpion - Fabrice Varet - Felice - Fipi Lele - Florian Rayen - Francis Lemontey - Franck Gaillot - Francois Aime - Frank Posma - FrankGTH - Franz Levin - Fransee - Frédéric "Elarten" Vielle - Gaëtan Beaujournet - Genet Grenier - Garry Jenkins - Geeklette - Geng Zhou - Geoffroy Doré - George "979" Lin - Gerard Nicolas - Ghislain Leraut - gordon lewer - Grandmaitre - Greg Bastin - Greg Taylor - Greg Vokoun - Gregg Bolinger - Gregory - Gregory J Flatschman - Grzech - Guesdon Stéphane - Guibourt - Guillaume Darpin - Guillaume Ponthieu - Gus - Gwen Aduh - Hacker-Brehmer Alliance - Hadrien Malherre - Hadrien Mantactolo - HedgeWizzard - Hell Gring Goth - Henning Badrow - Hex - HikaruKetsu - HM - humblers - KKarina - Iannitvlys - Isaac Lloyd Hayward - Ivan Feliciangeli - Ivan Lawson - Ivano Venturi - Jack Gulick - Jack McNaughton - JackintheMiddle - Jacob Adin Noah Moore - Jaime Ferron - James & Holly Barnes - James Montanus - James Warner - Jan Wise - Janos - Jason Vanstone - Jay Watson - Jay's Basement - Jayson Owen Myers - JD - Jean-Michel Royere - Jeff Troyan - Jeffrey Hellrung - Jeffrey Lee - Jérémie Vuillard - Jérémy "somonflex" Bélex - Jeremy Lyman - Jérôme Cozoux - Jess Bonarico - Jeux Descartes Lyon - Jim Harrington - Jim Otto - Jim Paprocki - JLL - JKLM Eggleston - Joakim Eriksson - Joe Walters - Joe Wyka - Johann Kruckemeyer - John Anthony Gulla - John Enoch - John Lee - John Priebe - Jolo Forment - Jonathan McCulley - Jose "Sans-Os" Chaves - Joseph Larmarange - Josh Cadillac - Josh Tempkin - Jozef W. - Juan Anzaldo - Juanito - Juda & Zoe <3 - Judd Jacobs - Jugames Todos - Julien Dombre - Julien GILLE - Justin Kieft - Justin Nelson - Jygood - Kaicho & Obi-Wan "Obby Wonderfool" - Kaleb Michael - Kan Hsiang-You - Karisa - Kazusuke♥Atsuko - Keenan McKamey - Kegg Family - Keith Hammons - Keith Koleno - Keith McNeil - Ken Hill - Kenny Coleman - Kesako - Kevin - Kevin MacLean - Kevin Rutherford - Kim Minsung - Kira Parker - Krollin Beck - Krawaller - Kris Bladow - Krister Nevin - L' Amiral Nelson - LCranley - La Donn Wittenburg - L-A Orleans - La Sphere - Lam Yu Hin - Heinz - Lamarouffe - LaoZiFou - Larry Diehl - Lars Holgaard - Laurent Cariou - Laurent Granger - Laurent Kobel - Lee Logan Collin Godwin - L'Empire des Rois Joueurs - Leon Bush - Lgable - Liam & Jasmine Roberts - liangtayu - Pierre Teyssonnières - Lil Dean - Lisa - Living Worlds Games, LLC - Loïc "Kaiser" Neto - Lololuke - Lord Harcourt - Loren Leanie - Luis Francisco - Luke Satchmo - M Phelps - MadTotoro - Maggibot - Maghd - Magnan - Malkoh - Manuel Cueto - Marc Burnell - Sturtzer Marc - Marco Stefanini - Marek Szewczyk - Mark "TIETS" Tietfort - Mark Peterson - Markus Bayer - Martin Rieck - Marvin Thomas - Maryse et Yvan Ledoux (Les jeux sont faits) - Mathieu Henry - Mathieu Hugon - Mathieu Lottin - Mathiouu - Matt Pappathan - Matthew Hannah Flight - Matthew Jamrog - Matthew Lettington - Matthew R H Spencer - Matthieu "Graou" Maréchal - Mayrik - Melissa K - MerGryphon - Michael and Jessica Chan - Michael Burton Legg - Michael Carricato - Michael Corneau - Michael Foley - Michael Little - Michael Morley - Michel Dumats - Mickaël "Froh" Garcin - Mike Arms - Mike Bayless - Mike Logan - Miralala & Thr - Mitsu - Mobydick - Monkeyy - Morse Family of PA - Mouret jean-marc - MTA - Muffinmannen - MushiGames - Nadoteki - Namtabandy - NaraSyJua - Nate Bowman - Nate the Great - Nexxmex - Ngeunit1 - Nick Julia, Issy & Theo Lawson - Nicolas Krona - Nicolas Dutailly - Nicolas Le Nardou - Nicolas Warembourg - Nikolay "Crow" Nikiforov - NoVoCaiNe - Oh, Tae-Heon - Oliver Mayer - Olivier Delafre - Olivier Guéret - Olivier Richard - Ooi Shien Lung - Ooook - Otto von Whackjob - Outcastjack - Ozhan Sen - Ozzy & Sten - Pablo Lukas - Pamplourousse - Panom - Paris est Ludique - Patric Willequet - Patrick Henderson - Patrick M. Carkin - Paul Baginski - Paul Gelder - Paul Hackman - Paul Oliver - Paul Sudlow - Pepetteuh - Pete Sellers - Peter - Peter Eussen - Peter Kageyama - Peter Loop - Pete - Taddeo Jr - Philip Manoff - Philippe Guichenuy - Philippe Langa - Philippe Pons - Pierce Tibma - Pierre Fedon - Pierre Kokel - Pierre Lackovic - Pierre-Philippe - Pierre-Yves et Eric - Pishposh.tv - Post-FX - Patpötte - Prens - Purple Brain - Rainey - Random Logic - Raphael - Raphael Bernardi - Ray R. - Rebecca Ruhlman - Redskin - René Vick - Rich S. - Richard Gable - Richard Valente - Rick & Katherine Vinyard - Riley - RJ Del Carmen - Rob Milanovich-This Board Game Life - Robert Utner - Roberto Fraga - Robin Burzan - Rod Calumpang - Rodney Somerstein - Rolf Laun - Rolf Nitsche - Romain "Eryn" Ottenio - Romain Teixeira - Romaric Besancon - Romeo Et Juliette - Roni Worley - Ross Dunning - Roy Romasanta - Ruddysaline Picardouin - Rusty Wenerick - Ryan Abrams - Ryan Bis - Ryan Brock - Ryan, Jessica & Lilyanna Coughlin - Salil Nizar - Samn Wright - Samuel2277 - Sarinee Achavanantakul - Saul Wynne - Schaub Alexandre - Scott "Aldie" Alden - Scott Hildebrandt - Scott Hudon - Scott Stevenson - Scott Strantz - Sean Sieher - Sébastien Cohidon - Sébastien De Poortere - Sébastien Pauchon - Sébastien Pereda - Sébastien Toussaint - Sebseb01 - Shodus Tain (a.k.a. CM) - Shahin "Shah" Yazdani - Shari N'Tara - Shepazu - Simon Coney - Simon Taillard - Simon Walk - Simon Ward - Simon Watel - St. Skippy - Sixsixty - SJ - Skydepels.dk - Squidmaster Sebastian - Sssplat - Stefan @laubitz - StephG - Steve P. - Steve Sartain - Strike771 - Stral Family - SnomKern - Stu - Su Juncun - Sunni Brinle - SuperDéfi - Suzi Dao - Sylamb - T/Cray - Teague - Tempus Jodi - TF Leung - The Helms Family - The Schwagers - Thibout Gaillard - Thib's de Baerenthal - Thierry Vairellaud - Thomas "BKlopp" Zelewski - Thomas Burgess - Thomas Chomez - Thomas Chung - Thomas Collet - Thomas Krakenes - Thorinith - Tibz - Ties-Moleman - Tiffany Bahnsen - Tim Burnett - Tim D-W - Tim Welch - Tod77 - Tom McDonald - Tom von der Spiek - Tony Hooker - Trevor Rudd - Tristan Ward - TIC_master - Iturunen - Tepak Amaru - UADarthMaul - UESM - Ugo Greevy - Valérie Mécas - Vermin - Vibeke and Mathias - Vincent Bonnard - Vincent Ingels - VinParker - Vivienne Raper - Von Foust Industries - Wade Harrison III - Wang Yueh - Warren J Rumsey - Whokko Schriën - Willem JF - Will Miner - Will Zander - William Sauvage - Willy Da Silva - Wilson Lam - Witt Stankowski - Wol Nielsen - Wollemi Pine - WonKug&JJIN&Hadong - Wooky - Woshee - Xander von Ballegaaijen - Yannick Aubry - Yasemin & Henry - Stonsky - Yénaar Eenum - Yoda37 - Yoker - Yung Coconut - Yves-Arnaud Jauret - Zack Roehr - Zellan - Zio - Znokios - Zsolt Farkas

©2015. All rights reserved. v1.0

Talva Deluxe est un jeu édité par FERTI GAMES, 33700 Mérignac, France.

ferti@orange.fr - www.ferti-games.com - www.talvadeluxe.com

Un jeu créé par Marcel-André Casasola-Merkle.

Illustrations de Naiade (boîte - tuiles), Mathieu Moreau & Charlotte Bey.



TALUVA

Un jeu de MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

* 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).



12 Temples

8 Tours

80 Huttes



Volcan

Désert

Forêt

Prairie

Montagne

Lac



Hexagones

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 1

Cités

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 *



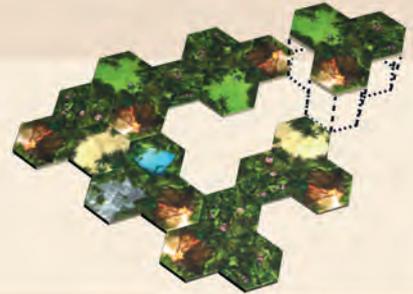
Le joueur dont c'est le tour pioche une tuile Volcan d'une des piles et la consulte. Lors du premier tour de jeu, le joueur la pose simplement sur la surface de jeu : ce sera la tuile de départ pour la partie.

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 :

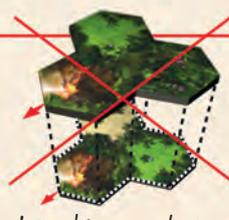
- L'hexagone volcan doit toujours être superposé à un volcan existant.
- Le volcan ne doit pas être orienté dans la même direction que le volcan qui est recouvert (deux tuiles ne se superposent donc jamais parfaitement).
- Aucun espace libre ne doit être laissé sous la tuile.



Placements interdits



Le volcan ne se superpose pas à un autre volcan



Les deux volcans sont dans la même direction



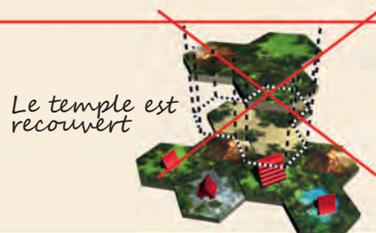
Il y a un trou sous la tuile empilée

Recouvrir des bâtiments et des volcans :

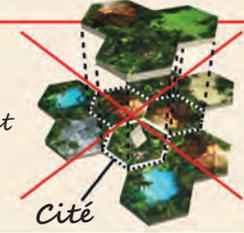
- Il est possible de recouvrir ses propres huttes, ou celles des adversaires. Il est donc possible que des cités soient scindées en plusieurs nouvelles cités. Les huttes recouvertes sont remises dans la boîte du jeu.
- Il est possible de recouvrir deux ou trois volcans.
- Il est interdit de recouvrir 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

* Phase 2 : placer un ou plusieurs bâtiments *

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.

* 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



©2012. All rights reserved.

Taluva est un jeu édité par FERTI, 27 rue François Arago, 33700 Mérignac, France.

e-mail : ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

Un jeu créé par Marcel-André Casasola Merkle.

Illustrations de Julien Le Faucheur et Marcel-André Casasola Merkle.

TALUVA

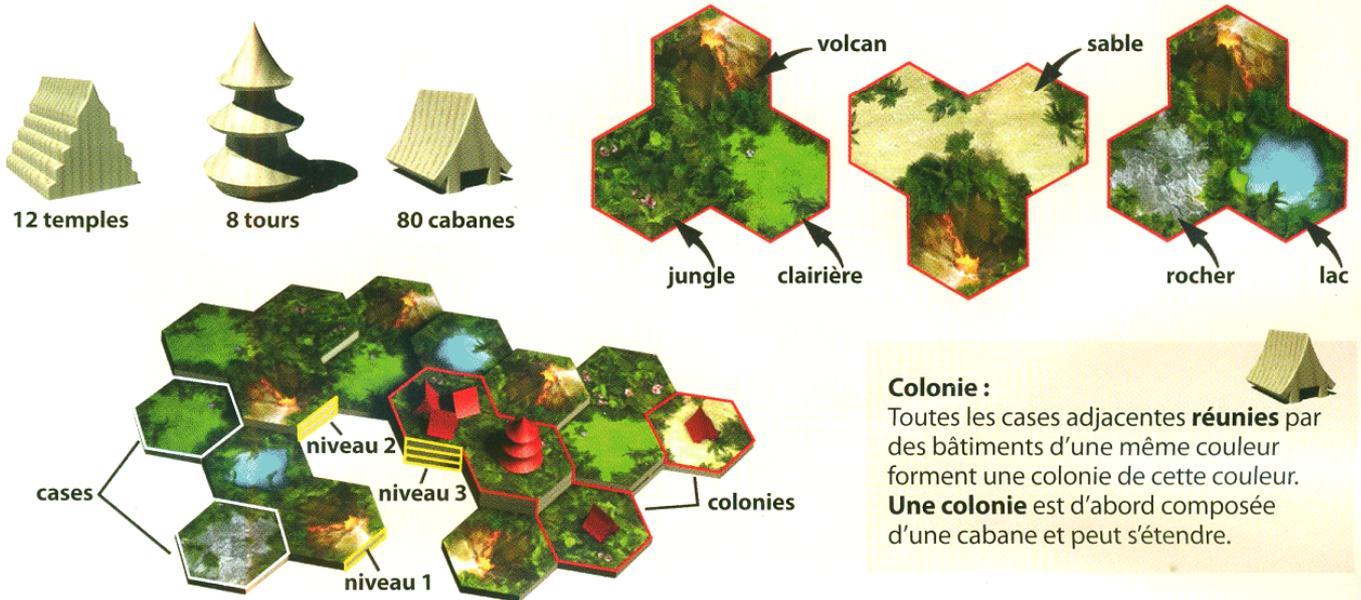


AUTEUR: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE – GRAPHISMES: MANUEL CASASOLA MERKLE
TRADUCTION: BIRGIT IRGANG – 2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS

Matériel

12 temples, 8 tours et 80 cabanes de 4 couleurs différentes, 48 tuiles « volcan » et 4 cartes « résumé des règles »

Tuiles « volcan » (se composant d'une case de volcan et de deux cases de paysage)



Préparatifs

Mélangez les **48 tuiles « volcan »**, formez-en une pile et placez-la sur la table, face cachée.

Chaque joueur choisit une couleur et place les **temples, tours** et **cabanes** 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**, on compte les **tours** des joueurs concernés. S'il y a **encore égalité**, on départage les joueurs avec le nombre de **cabanes**.

Victoire anticipée :

Si **avant** la fin de la partie un joueur réussit à construire **tous ses bâtiments de 2 sur les 3 types différents** (temples, tours et cabanes), il gagne immédiatement la partie.

Mais attention !

Un joueur qui gaspille ses bâtiments et qui **ne peut plus construire** par la suite est **immédiatement éliminé du jeu**.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence. Ensuite, on joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour consiste en deux phases :

Phase 1 : poser une tuile « volcan » et **phase 2 : placer un ou plusieurs bâtiments.**

Phase 1 : poser une tuile « volcan »



Le joueur dont c'est le tour pioche **une tuile « volcan »** de la pile et la regarde. Lors du **tout premier tour de la partie**, le joueur la pose simplement au milieu de la table.

Lors de tous les tours suivants, le joueur pourra choisir entre 2 possibilités :

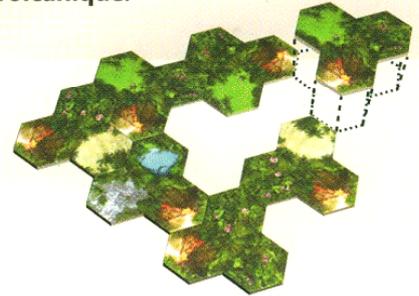
a) étendre le territoire ou **b) éruption volcanique.**



a) Étendre le territoire

Le joueur pose la tuile directement **sur la table**. **Au moins un côté** de la tuile doit **toucher** une ou plusieurs autres tuiles **déjà posées** sur la table.

Il peut ainsi y avoir des « trous » dans le paysage.



b) Éruption volcanique

Le joueur place la tuile **au-dessus de tuiles déjà posées**.

Les conditions suivantes doivent être remplies :

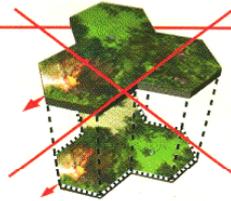
- La case du volcan doit être placée sur une case de volcan existante.
- Le volcan ne doit pas être orienté dans la même direction que le volcan qui est recouvert.
- Aucun espace libre ne doit être laissé sous la tuile.



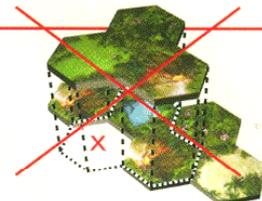
Interdit :



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



Les volcans ont la même orientation.



Il y a un espace libre sous la tuile.

Recouvrir :

- Il est **possible** de **recouvrir** ses propres **cabanes** ou celles des adversaires. Il est donc possible que des colonies* soient divisées en deux. Les cabanes 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 colonies entières** (c'est à dire qu'il doit rester au moins un bâtiment d'une colonie recouverte).

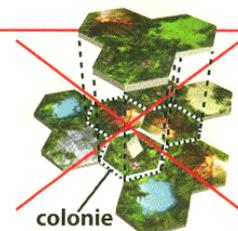


Interdit :



Un temple est recouvert.

Une colonie* est complètement recouverte.



colonie

*Qu'est-ce qu'une colonie ? Voir page 1 : matériel.

Phase 2 : placer un ou plusieurs bâtiments

Règles générales de construction

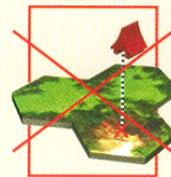
Les bâtiments ne peuvent être placés que sur des **cases vides**. On ne doit **jamais construire** sur un **volcan**. Il est **permis** de **réunir ses propres colonies** entre elles. Si un joueur ne peut **pas construire**, il est **éliminé du jeu** (voir page 4 : élimination).

Le joueur doit placer **un ou plusieurs bâtiments** de sa réserve sur le territoire.

Il doit choisir parmi les possibilités suivantes :

- a) construire une cabane, b) construire une tour, c) construire un temple ou d) étendre une colonie existante.

Interdit :



construction sur un volcan



a) Construire une cabane

Construire une cabane, c'est l'unique façon de créer une nouvelle colonie.

Le joueur place **une cabane** sur une case de **niveau 1** de son choix.



b) Construire une tour

Le joueur place **une tour** sur une case de **niveau 3 ou plus directement adjacente à une de ses colonies**. **Aucune tour** ne doit être déjà présente dans cette colonie.



c) Construire un temple

Le joueur place **un temple** sur une case de n'importe quel niveau **directement adjacente à une de ses colonies**. La colonie doit être **au moins composée de 3 cases**, et **aucun temple** ne doit se trouver dans cette colonie.



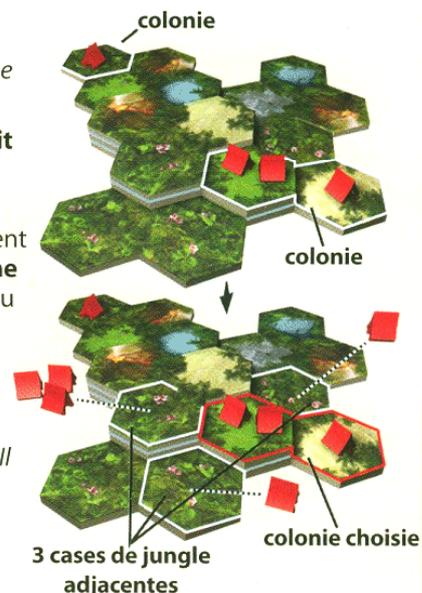
d) Étendre une colonie* existante

Étendre une colonie, c'est l'unique façon de placer plus d'une seule cabane lors d'un tour.

Le joueur **choisit l'une de ses colonies** qu'il veut étendre, puis **choisit** sur quel **type de paysage** (jungle, clairière, sable, rocher ou lac) il va construire.

Il occupe ensuite **chaque case du type de paysage choisi** directement **adjacente à la colonie**. **Pour chaque niveau d'une case, une cabane est placée** : sur une case de niveau 1, 1 cabane, sur une case de niveau 2, 2 cabanes, et ainsi de suite.

Exemple de droite : le joueur veut étendre la colonie en bas à droite. Il choisit comme type de paysage la « jungle ». Il y a 3 cases de jungle adjacentes à la colonie : lors de son tour, le joueur place une cabane sur chacune des deux cases de niveau 1 et 3 cabanes sur la case de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la jungle en bas à gauche puisqu'elle n'est pas adjacente à la colonie.



*Qu'est-ce qu'une colonie ? Voir page 1 : matériel.

Attention :

Pour les possibilités mentionnées ci-dessus, un joueur **ne peut réaliser que les actions pour lesquelles il a suffisamment de bâtiments** (temples, tours ou cabanes) en réserve. En outre, toutes les conditions sont valables **avant la construction** (c'est-à-dire qu'il peut y avoir par exemple 2 temples dans une même colonie **après** la construction).

Élimination

Si un joueur ne peut pas construire :

Un joueur **doit** placer **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 sur les tuiles.

Fin de la partie

Le jeu peut prendre fin de deux manières.

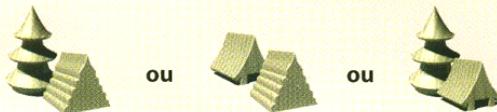
Fin normale :

Si **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** à la fin de la partie a gagné. En cas d'**égalité**, on compte les **tours** des joueurs concernés. S'il y a **encore égalité**, on départage les joueurs avec le nombre de leurs **cabanes**. Les cabanes remises dans la boîte du jeu sont incluses dans le comptage. On ne tient pas compte des bâtiments des joueurs éliminés.



Fin anticipée:

Si un joueur réussit à **placer tous ses bâtiments de 2 sur les 3 types** de bâtiments existants (temples, tours et cabanes), il **gagne** immédiatement.



Partie avec un 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 de tours, temples et cabanes, comme dans la partie normale.

Résumé des règles

1. Poser des tuiles « 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

Poser une tuile « volcan » au-dessus d'autres tuiles :

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

2. Placer des bâtiments

a) Construire 1 cabane : niveau 1.

b) Construire 1 tour : case adjacente, niveau 3 ou plus.

c) Construire 1 temple : case adjacente à une colonie de 3 cases ou plus.

d) Étendre une colonie existante :

- sur toutes les cases directement adjacentes d'un type de paysage.
- autant de cabanes par case qu'il y a de niveaux.

Victoire immédiate :

placer tous ses bâtiments de 2 sur les 3 types de bâtiments

Bilan à la fin de la partie : temples > tours > cabanes



L'auteur et l'éditeur remercient les innombrables joueurs qui ont testé le jeu, entre autres Julia Sommerer, Manuel Casasola Merkle, Achim et Viola Tietz, Jan Haluszka, Corinna Klebe, Maja et Rüdiger Dorn, Ana-Marija Kocmanic, Katja Stockmann, Anna Zeiler, Steffen Mahnert, Tanja Schwarten, Dieter Hornung, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Gregor Abraham, Tom Hilgert et les joueurs de Bodefild et des rencontres BSW, pour les nombreuses parties d'essai, leurs suggestions et leurs idées.

Vous trouverez des informations sur le jeu, l'auteur et nos autres jeux sur Internet : www.hans-im-glueck.de

© 2006, Hans im Glück Verlags-GmbH
Avez-vous des suggestions, des questions ou des critiques ?
Envoyez-nous un courrier électronique : info@hans-im-glueck.de
ou une lettre : Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, D-80809 München
info@hans-im-glueck.de

TALUVA

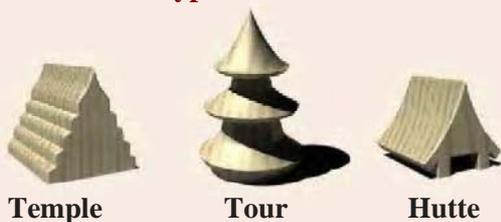


AUTEUR : MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE – ILLUSTRATIONS : MANUEL CASASOLA MERKLE – 2-4 JOUEURS – À PARTIR DE 10 ANS

Matériel

100 bâtiments en 4 différentes couleurs : 12 temples, 8 tours et 80 huttes,
48 tuiles volcan — 4 aides de jeu

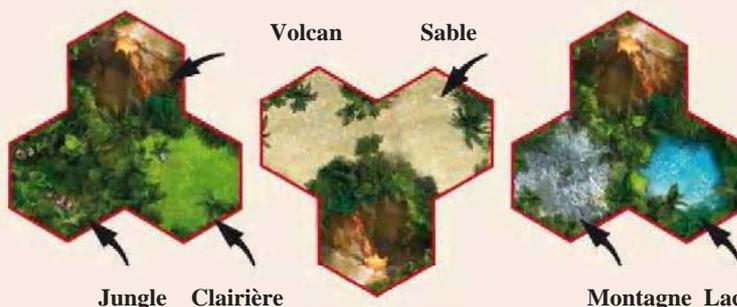
Trois types de bâtiments



Temple

Tour

Hutte



Jungle Clairière

Volcan

Sable

Montagne Lac



Parcelles

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 1

Cités

Cité:



Tous les champs adjacents comportant des bâtiments d'une même couleur forment une cité. Une cité est composée d'un bâtiment ou plus.

NB : au cours du jeu, il peut arriver qu'une cité ne contienne plus aucune **hutte**.

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 lors de son tour de jeu est immédiatement éliminé de la partie.

Déroulement 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) **Étendre le territoire** ou b) **Provoquer une éruption volcanique**



a) Étendre le territoire

Le joueur place la tuile directement **sur la table**.
Au moins un côté 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) Provoquer une éruption volcanique

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

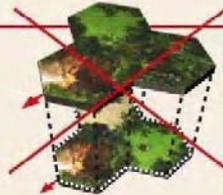
- Le **volcan** doit recouvrir un **volcan** existant. Si plusieurs volcans sont recouverts, le joueur choisit lequel entre en éruption.
- Le volcan ne peut pas avoir la même direction que le volcan recouvert. En clair, il faut recouvrir 2 ou 3 tuiles.
- Aucun espace libre ne doit être laissé sous la 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 :

- 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 est **interdit** de recouvrir des tours ou des temples.
- Il est **interdit** de recouvrir une cité entière (c'est à dire qu'il doit rester au moins un bâtiment sur une cité recouverte).



Interdit :

La tuile recouvrirait un temple



Une cité serait complètement recouverte par la tuile



Règles générales de construction

Les bâtiments ne peuvent être placés que sur des **parcelles 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 choisit parmi les possibilités suivantes :

- a) Créer une cité en construisant une hutte
- b) Construire une tour
- c) Construire un temple
- d) Étendre une cité existante avec une ou plusieurs huttes



a) Créer une cité en construisant une hutte

C'est l'unique façon de créer une cité. Le joueur place **une hutte** sur une parcelle de **niveau 1** de son choix.

NB : il est possible de créer une cité qui jouxte une ou deux cités existantes et donc qui les agrandit ou les réunit de fait.



b) Construire une tour

Le joueur place **une tour** sur une parcelle de **niveau 3 ou plus, adjacent** à une de ses cités.

Aucune tour ne peut déjà être présente dans cette cité.

NB : il est possible de placer une tour dans une cité qui rejoint ainsi une autre cité éventuellement pourvue d'une tour.



c) Construire un temple

Le joueur place **un temple** sur une parcelle de n'importe quel niveau **adjacente** à une de ses cités si celle-ci est composée d'au moins 3 parcelles, et qu'**aucun temple** n'y est déjà construit.

NB : il est possible de placer un temple dans une cité qui rejoint ainsi une ou deux autres cités éventuellement pourvues de temples.



d) Étendre une cité existante avec une ou plusieurs huttes *

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 parcelle de tous les paysages** du type choisi **adjacente à la cité**. Pour **chaque** niveau d'une parcelle, 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 parcelles jungle adjacentes à la cité : dans son tour, le joueur place une hutte sur les 2 parcelles de niveau 1 et 3 huttes sur la parcelle de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la jungle du bas à gauche puisqu'elle n'est pas encore adjacente à la cité.

***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 ou 2 tours dans une même cité après la construction).

Élimination

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 de la partie

La partie prend fin de 2 manières :

Fin normale :

Lorsque la **dernière tuile volcan a été posée** et que le joueur dernier joueur a réalisé sa phase de construction, 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, il est classé dernier. Le joueur éliminé suivant est classé avant-dernier, 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 — corrections et précisions FH 5 juin 2007, résumé Jeux de Nim.

Résumé

Le joueur pioche et pose une tuile

- Soit au niveau 1
 - La tuile doit toucher l'île par au moins un côté.
- Soit à un niveau supérieur
 - Le volcan de la tuile doit couvrir un volcan de l'île.
 - Les trois parcelles de la tuile doivent couvrir des parcelles de l'île sans espace vide.
 - La tuile doit couvrir au moins deux tuiles de l'île.
 - La tuile peut écraser une ou plusieurs huttes posées sur l'île, mais elle ne peut écraser ni un temple, ni une tour, ni une cité entière. Les huttes écrasées sont écartées du jeu (elles ne retournent pas dans la réserve de leur propriétaire).

Le joueur doit construire un ou plusieurs bâtiments

Le joueur construit sur la ou les tuiles de son choix (pas forcément sur celle qu'il vient de poser). Les constructions se font **toujours** sur une parcelle vide, **jamais** sur un volcan. Si le joueur ne peut pas construire par manque de place ou de bâtiment, il est éliminé de la partie.

- Construire une hutte
 - Au niveau 1.
 - Peut être isolée ou étendre ou fusionner des cités existantes.
 - Construire une tour
 - Au niveau 3.
 - Doit étendre une cité existante qui ne possède pas déjà une tour.
 - Peut fusionner avec d'autres cités, contenant ou pas de tour.
 - Construire un temple
 - Sur n'importe quel niveau.
 - Doit étendre une cité existante, composée de minimum 3 parcelles, qui ne possède pas déjà un temple.
 - Peut fusionner avec d'autres cités, contenant ou pas de temple.
 - Étendre une cité existante
 - Choisir une cité existante et un type de parcelle.
 - Le joueur doit construire sur toutes les parcelles adjacentes à la cité choisie, ayant le type de terrain choisi.
 - Sur chaque parcelle, le joueur doit construire une hutte par niveau de la parcelle.
- Chaque construction peut fusionner avec d'autres cités, quel que soit le nombre total de temples et de tours.



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 Mahner, 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

