

TALOVA

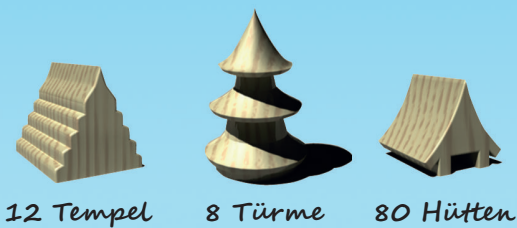
Marcel-André Casasola-Merkle



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).



12 Tempel

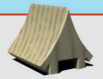
8 Türme

80 Hütten



Siedlung:

Alle Felder, die durch Spielsteine der gleichen Farbe verbunden sind, ergeben eine Siedlung einer Farbe. Eine Siedlung beginnt mit 1 Hütte und kann sich dann ausweiten.



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.

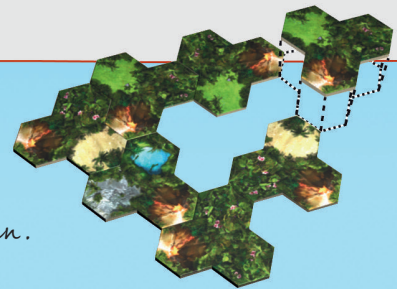
In allen folgenden Zügen wählen die Spieler zwischen zwei Möglichkeiten:

- 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.

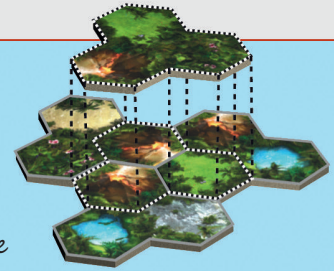


b) Vulkanausbruch

Der Spieler legt das Plättchen auf bereits liegende Plättchen.

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

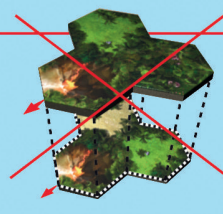
- Das Vulkanfeld muss auf ein bereits liegendes Vulkanfeld gelegt werden.
- Der Vulkan darf dabei nicht in dieselbe Richtung zeigen wie der überdeckte Vulkan.
- Unter dem Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen.



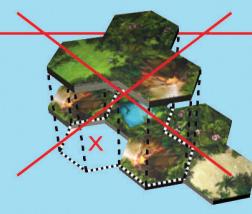
Verboten:



Vulkan liegt nicht auf Vulkan



Gleiche Ausrichtung der Vulkane



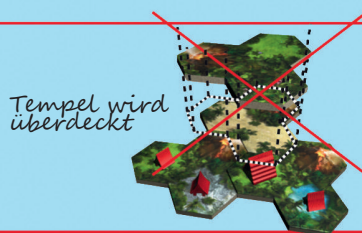
Unter dem Plättchen entsteht ein Freiraum

Überdecken:

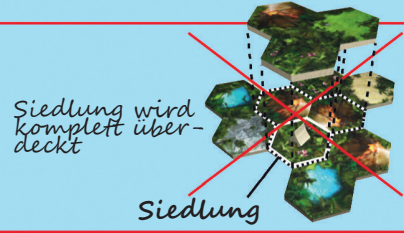
- Es ist erlaubt, fremde und/oder eigene Hütten zu überdecken. Dadurch können auch Siedlungen geteilt werden. Überdeckte Hütten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Es ist erlaubt, auch zwei oder drei Vulkane zu überdecken.
- Es ist verboten, Türme oder Tempel zu überdecken.
- Es ist verboten, komplette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



Verboten:



Tempel wird überdeckt



Siedlung wird komplett überdeckt

Siedlung

2. Schritt: 1 oder mehrere Spielsteine einsetzen

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:

- Hütte bauen,
- Turm bauen,
- Tempel bauen oder
- vorhandene Siedlung erweitern

Verboten:

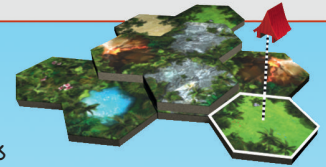


Vulkan wird bebaut

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. nach dem 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:

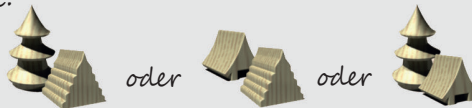
Reguläres Spielende:

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 Zweiertteams. 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“ ändert sich nicht. Die Bauwerke beider Spieler eines Teams werden dabei einfach zusammengezählt.

Kurzübersicht

1. Vulkanplättchen legen

a) Landschaft erweitern

Vulkanplättchen an vorhandene Plättchen anlegen

b) 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

a) 1 Hütte bauen: Ebene 1

b) 1 Turm bauen: angrenzend, Ebene 3 oder höher

c) 1 Tempel bauen: angrenzend an 3er Siedlung oder größer

d) 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



©2013. All rights reserved.
Taluvra is a game published by FERTI, 27 rue François Arago, 33700 Mérignac, France.
e-mail: ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

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