

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.

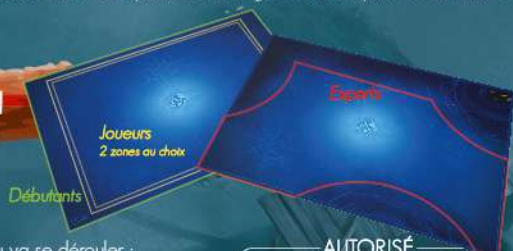
EXTENSION 5^{ème} JOUEUR

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 Czapajda Mentka

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).



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.