

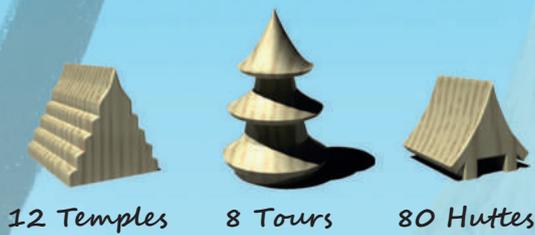
# TALOVA



## Matériel

12 temples, 8 tours et 80 huttes en bois (réparties dans 4 couleurs), 48 tuiles Volcan, 1 livret de règles.

Chaque tuile Volcan comporte toujours de 1 volcan et 2 terrains. Il y a 5 types de terrains différents.



### Village :

Un village est un ensemble de bâtiments de même couleur construits sur des terrains adjacents.

On débute toujours un nouveau village avec une seule hutte.

## Mise en place

Les 48 tuiles sont mélangées faces cachées et regroupées en plusieurs pioches. Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les bâtiments correspondants.

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).

## But du jeu

### Fin classique :

Si, en cours de partie, un joueur construit tous les bâtiments de 2 types sur les 3 possibles (par exemple toutes ses huttes et tous ses temples, ou tous ses temples et toutes ses tours), il gagne immédiatement la partie.

### Fin à l'épuisement des tuiles :

Si les pioches de tuiles sont épuisées, 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.

### Attention !!

Si un joueur ne peut plus construire de bâtiment à son tour, il est immédiatement éliminé du jeu et la partie continue sans lui.

# TALOVA



## 👤 Déroulement du jeu 🧠

Le joueur qui a voyagé le plus récemment sur une île commence, puis on continue le 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 des bâtiments de sa couleur.

### 🌿 Phase 1 : poser une tuile Volcan 🌋



À son tour, un joueur pioche une tuile.

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 :

- agrandir l'île de Taluva ;
- superposer une tuile sur d'autres tuiles de Taluva.

#### 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. En plaçant ses tuiles, il est possible de créer des « trous » dans l'île (cf. exemple ci-contre).



#### b) superposer une tuile sur d'autres tuiles de Taluva

Le joueur pose sa tuile par dessus des tuiles déjà jouées. 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 (cf. exemples ci-dessous) :

- un volcan doit se superposer à un volcan existant ;
- un 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 espace libre ne doit être laissé sous une tuile.



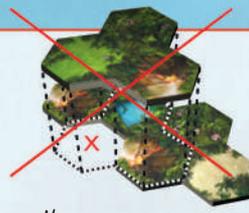
#### Placements interdits



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

Recouvrir des bâtiments et des volcans (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 deux ou trois volcans ;
- il est interdit de recouvrir des tours ou des temples ;
- il est interdit de recouvrir entièrement des villages (il doit toujours rester au moins un bâtiment dans un village) ;
- il est possible de scinder un village en plusieurs villages en recouvrant ses propres huttes, et/ou celles de ses adversaires. Les huttes ainsi recouvertes sont remises dans la boîte du jeu.



#### Placements interdits



Le temple est recouvert



Le village est entièrement recouvert

Village

# TALOVA



## Phase 2 : construire des bâtiments

**Rappel :** un village est constitué de bâtiments de même couleur construits sur des terrains adjacents.

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 un ou plusieurs villages entre eux.
- . Si un joueur ne peut pas construire, il est éliminé de la partie (voir page 4 : Élimination).

Pour construire, il faut choisir une des 4 possibilités suivantes :

- construire une hutte pour débiter un nouveau village ;
- construire une tour ;
- construire un temple ;
- étendre un village existant (avec des huttes).



Construire sur un volcan est interdit !

### a) Construire une hutte pour débiter un nouveau village

Le joueur place une de ses huttes sur un terrain vide isolé de niveau 1 (sur la table). 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.

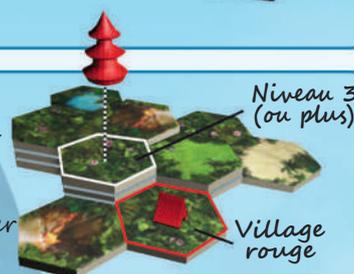


### b) Construire une tour

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 :** en construisant une tour, il est possible de connecter un autre village de sa couleur, qui lui-même a peut-être une tour. Un village peut donc avoir dans ce cas 2 tours.



### c) Construire un temple

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 :** en construisant un temple, il est possible de connecter un autre village de sa couleur, qui lui-même a peut-être un temple. Un village peut donc avoir dans ce cas plusieurs temples.



### d) Étendre un village existant (avec des huttes)

Étendre un village est l'unique façon de placer plus d'une seule hutte à son tour de jeu.

Le joueur choisit un de ses villages 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 terrain du type choisi qui est directement adjacent au village.

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 de droite :** le joueur rouge veut étendre son village composé de 2 terrains (entourés de rouge).

Il choisit la forêt comme type de terrain. Il y a 3 terrains de forêt adjacents au village (entourés de blanc) : lors de son tour, le joueur place une hutte sur chacun des deux terrains de niveau 1 et trois huttes sur celui de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la forêt en bas à gauche puisqu'elle n'est pas adjacente au village.



### 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).

**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 (il doit choisir un autre type de terrain).

# TALOVA



## 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 classique :

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.



### Fin à l'épuisement des tuiles :

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 parmi les ex-aequo, 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). On ne tient pas compte des bâtiments des joueurs éliminés.



### 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 ; le joueur suivant qui remplit les conditions de victoire finit deuxième, etc. 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.

## Variante pour 4 joueurs : le jeu en équipes

On joue par équipe de 2, en alternant la place des joueurs des deux équipes. Dans le cas d'une fin de partie classique, une équipe gagne dès qu'un des 2 membres a placé l'intégralité de 2 de ses types de bâtiments, et son coéquipier un seul type de ses bâtiments. La fin à l'épuisement des tuiles est identique : on additionne simplement les bâtiments des joueurs d'une même équipe.

## 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 terrains 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 villages.

### 2. Placer des bâtiments

a) Construire 1 hutte : terrain isolé, niveau 1

b) Construire 1 tour (1 par village) : terrain adjacent, niveau 3 ou +

c) Construire 1 temple (1 par village) : terrain adjacent à un village de 3 terrains ou +

d) Étendre un village existant avec des huttes :

- sur tous les terrains d'un même type directement adjacents au village,
- 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



©2014. All rights reserved. v.3  
Talova est un jeu édité par FERTI GAMES, 33700 Mérignac, France.  
e-mail : ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com> - <http://www.taluvaduluxe.com>

Un jeu créé par Marcel-André Casasola-Merkle.  
Illustrations de Naïade (boîte) & Manuel Casasola-Merkle (tuiles).