

# TALOUVA

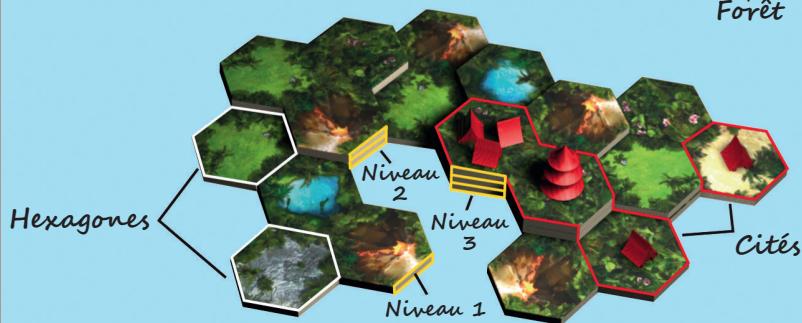
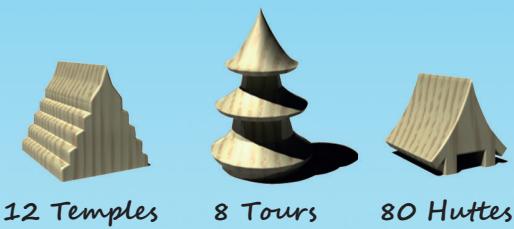
Marcel-André Casasola-Merkle



## 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).



**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.

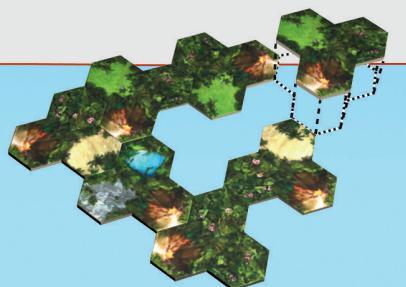
### \* Phase 1 : poser une tuile Volcan



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 :

- a) étendre le territoire ;
- b) 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).



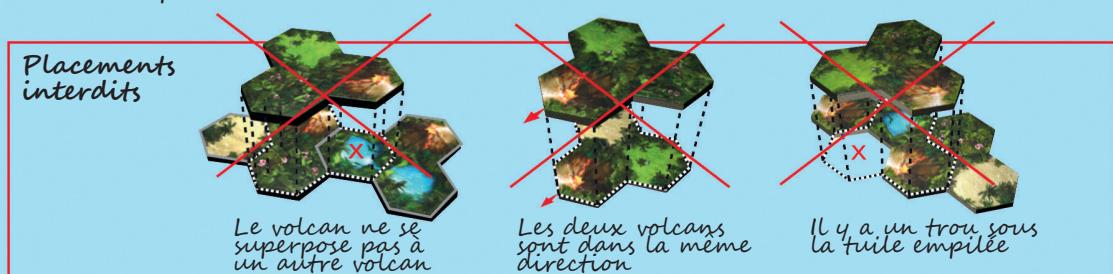
#### b) Éruption volcanique

Le joueur pose sa tuile au dessus de tuiles déjà posées.



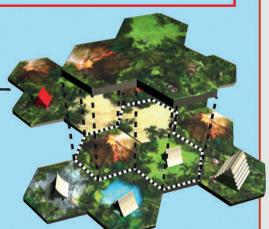
Les conditions suivantes doivent toujours être remplies :

- 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.



Recouvrir des bâtiments et des volcans :

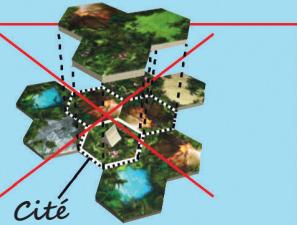
- Il est possible de recouvrir ses propres huttes, ou celles des adversaires. Il est donc possible que des cités soient scindées en plusieurs nouvelles cités. Les huttes recouvertes sont remises dans la boîte du jeu.
- Il est possible de recouvrir deux ou trois volcans.
- Il est interdit de recouvrir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



La cité est entièrement recouverte



## \* 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 choisi.



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).

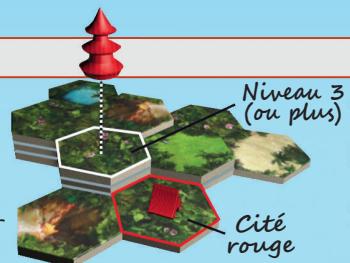


#### b) Construire une tour

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.

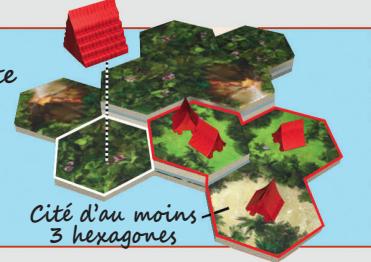


#### c) Construire un temple

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

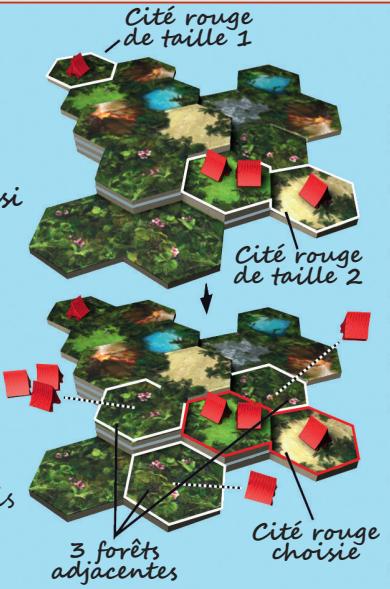
Étendre une cité est l'unique façon de placer plus d'une seule hutte lors d'un tour de jeu.

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.

## Variante pour 4 joueurs : le jeu en équipes

On joue par équipe de 2, le placement des joueurs étant alterné. Seule la fin anticipée de partie change : une équipe gagne dès que l'un des 2 joueurs a placé intégralement 2 types de ses bâtiments, et son coéquipier un seul type de ses bâtiments. La fin normale 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 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



©2013. All rights reserved.

Talvra 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 Naiade (boîte) et Manuel Casasola Merkle (tuiles).