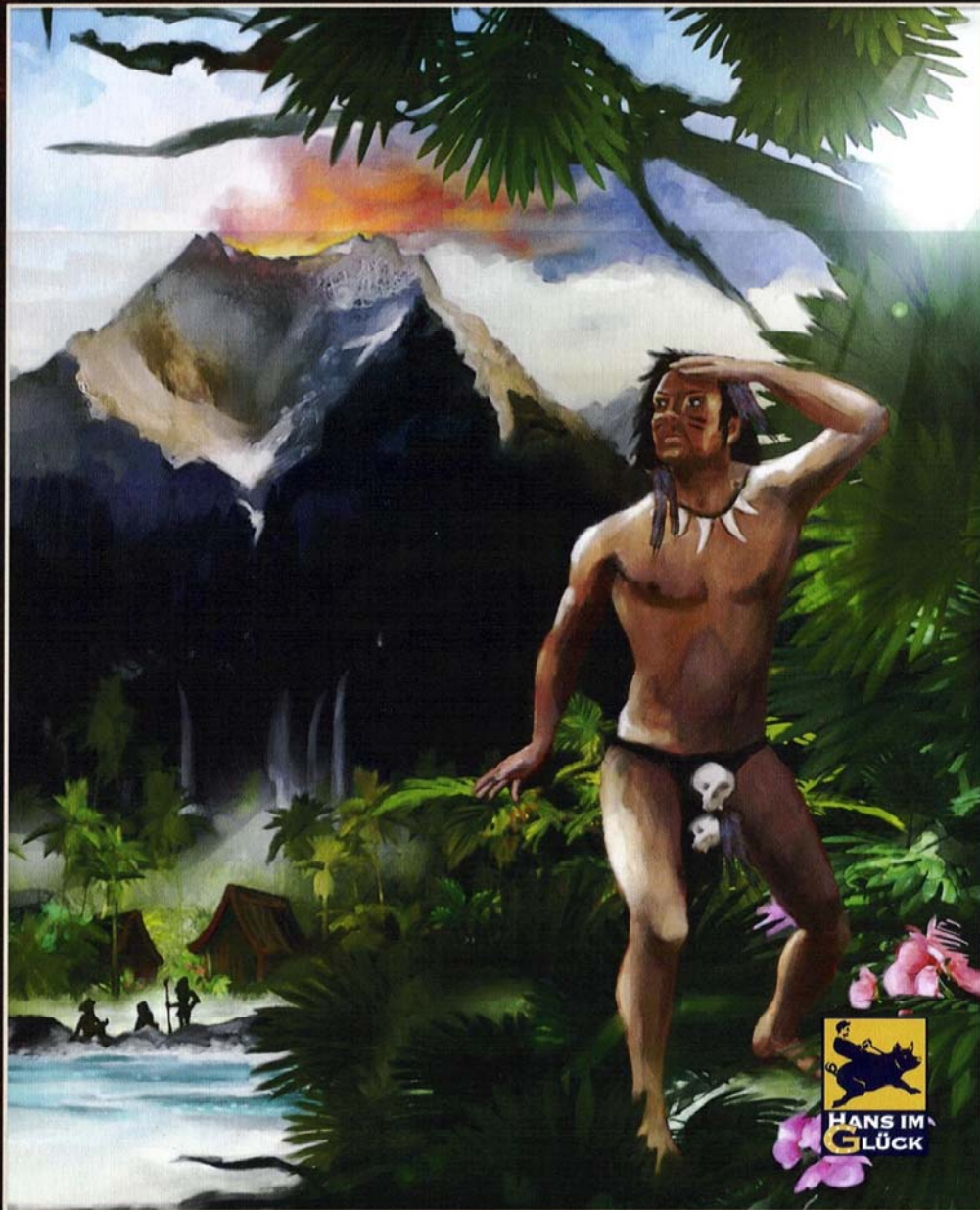


TALUVA

MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE



Taluva

Hans im Glück, 2006

Marcel - André CASASOLA MERKLE

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

± 60 minuten

Spelmateriaal

⇒ 12 tempels, 8 torens en 80 hutten, verdeeld over telkens 4 kleuren



⇒ 48 vulkaantegels
(bestaande uit 1 vulkaan en 2 landschapsvelden)



⇒ 4 overzichtskaarten

⇒ speelvelden



NEDERZETTING

Alle velden die door speelstenen van dezelfde kleur zijn **verbonden**, vormen een nederzetting van een kleur. Een nederzetting begint met **1 hut** en kan daarna worden uitgebreid.





Spelvoorbereiding

Alle **48 vulkaantegels** worden zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel binnen handbereik gelegd.

Iedere speler **kies** een **kleur** en legt de desbetreffende **3 tempels**, **2 torens** en **20 hutten** als bouwvoorraad voor zich neer.

Doel van het spel

Normale spelverloop

De speler die aan het einde van het spel de **meeste tempels** heeft gebouwd, **wint** het spel. Bij een **gelijke stand** telt het aantal van de gebouwde **torens**. Als er dan nog **geen beslissing** is gevallen, wint van die spelers de speler die de meeste **hutten** heeft gebouwd.

Vervroegde zege

Als een speler er toch in lukt, **vroegtijdig 2** van de **drie gebouwsoorten** (tempel, toren en hut) volledig te verbouwen, wint deze speler onmiddellijk.

Voorzichtig !

De speler die te **verkwistend** omgaat met zijn bouw materiaal en **niet meer kan bouwen**, moet onmiddellijk het spel verlaten.

Spelverloop

De jongste speler begint met zijn eerste speelbeurt. Daarna wordt er om de beurt gespeeld, met de wijzers van de klok mee.

Iedere speelbeurt bestaat uit 2 stappen:

STAP 1: Eén vulkaantegel leggen

STAP 2: Eén of meer speelstenen inzetten

STAP 1: Eén vulkaantegel leggen



De speler trekt **1 vulkaantegel** van de verdekte voorraadstapel en bekijkt de tegel. In de eerste speelbeurt van het spel legt de speler de tegel eenvoudig in het midden van de tafel.

In alle volgende speelbeurten kiezen de spelers tussen twee mogelijkheden:

A. Landschap uitbreiden

of

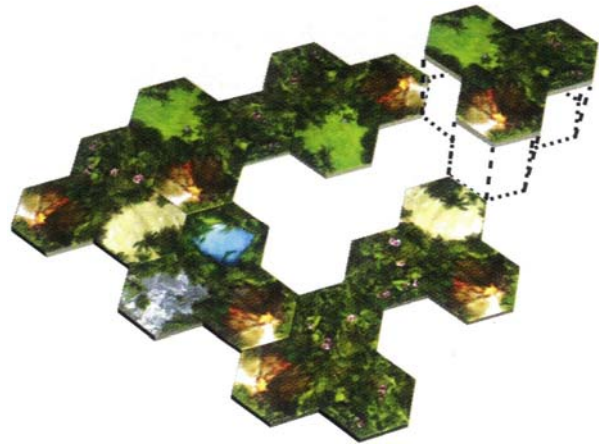
B. Vulkaanuitbarsting

A. Landschap uitbreiden

De speler legt de tegel direct **op de tafel**.

De tegel moet met **minstens één zijde** aan één of meer tegels **grenzen** die al op de tafel liggen.

Bij het leggen van de tegels mogen er ook gaten in het landschap ontstaan.



B. Vulkaanuitbarsting

De speler legt de tegel **op andere tegels die al op de tafel liggen**.

De volgende voorwaarden moeten vervuld zijn:

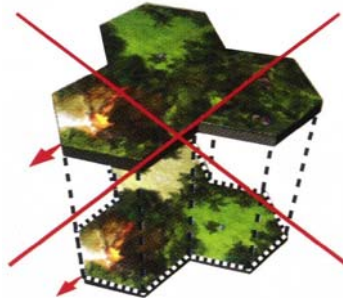
- ⇒ Het **vulkaanveld** moet op een ander **vulkaanveld** (dat al op de tafel ligt) worden gelegd
- ⇒ De vulkaan maar hierbij **niet in dezelfde richting** wijzen als de vulkaan die wordt bedekt.
- ⇒ Onder de tegel mag er **geen vrije ruimte** ontstaan.



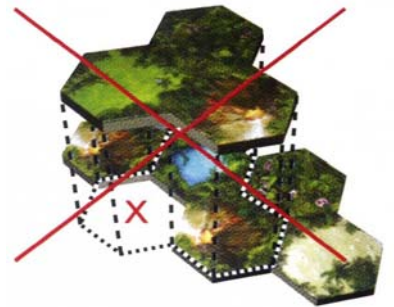
VERBODEN



de vulkaan ligt niet op de vulkaan



de vulkaan ligt in dezelfde richting



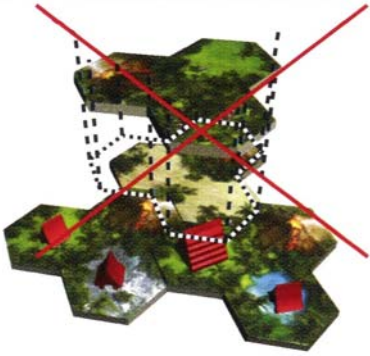
onder de tegel ontstaat een vrije ruimte

Bedekken

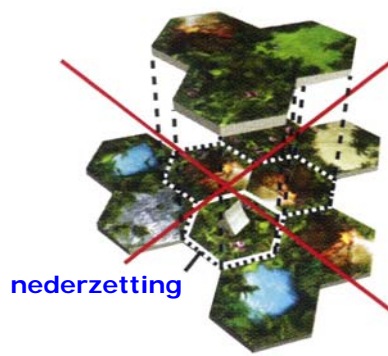
- Het is toegelaten vreemde en/of eigen hutten te bedekken. Daardoor kunnen ook nederzettingen worden gesplitst. Hutten die worden bedekt, worden terug in de doos gelegd.
- Het is toegelaten om ook twee of drie vulkanen te bedekken.
- Het is verboden om torens of tempels te bedekken.
- Het is verboden om een volledige nederzetting te bedekken (dit betekent dat er minstens 1 speelsteen van een bedekte nederzetting moet blijven staan).



VERBODEN



de tempel wordt bedekt



nederzetting

de nederzetting wordt volledig bedekt

STAP 2: Eén of meer speelstenen inzetten

Algemene bouwregels

Speelstenen mogen enkel op **onbezette velden** worden ingezet. **Vulkanen** mogen principieel **niet** worden bebouwd. Het is echter wel toegelaten door het bouwen **eigen nederzettingen te verbinden**. Als een speler **niet kan bouwen**, moet hij het **spel verlaten** (zie pagina 6: 'Het spel verlaten').



De speler moet **1 of meer speelstenen** uit zijn voorraad op de landschappen inzetten. Daarvoor moet hij **één** van de volgende mogelijkheden kiezen:

- A. Hut bouwen **of**
- B. Toren bouwen **of**
- C. Tempel bouwen **of**
- D. Aanwezige nederzetting uitbreiden



A. Hut bouwen

Een hut bouwen is de enige mogelijkheid om een nieuwe nederzetting te stichten.

De speler zet **1 hut** op een veld naar keuze op **niveau 1**.



B. Toren bouwen

De speler plaatst **1 toren** op een veld van het **derde niveau of hoger** dat **direct aan een eigen nederzetting grenst**.

In deze nederzetting mag nog **geen toren** staan.



veld van niveau 3 of hoger

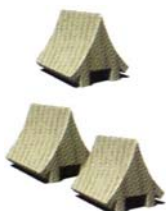
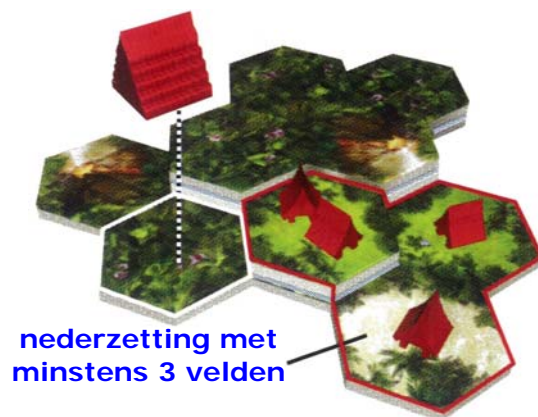
nederzetting



C. Tempel bouwen

De speler zet **1 tempel** op een veld van een willekeurig niveau dat **direct grenst** aan een **eigen nederzetting**.

De nederzetting moet **minstens 3 velden groot** zijn en er mag nog **geen tempel** staan.



D. Aanwezige nederzetting uitbreiden

Een nederzetting uitbreiden is de enige mogelijkheid om meer als 1 hut in een speelbeurt te bouwen.

De speler kiest **één** van zijn **nederzettingen** uit die hij wil uitbreiden. Bovendien moet hij **kieszen** voor **één landschapstype** (jungle, vlakke, zand, rots of meer) dat hij wil bebouwen.

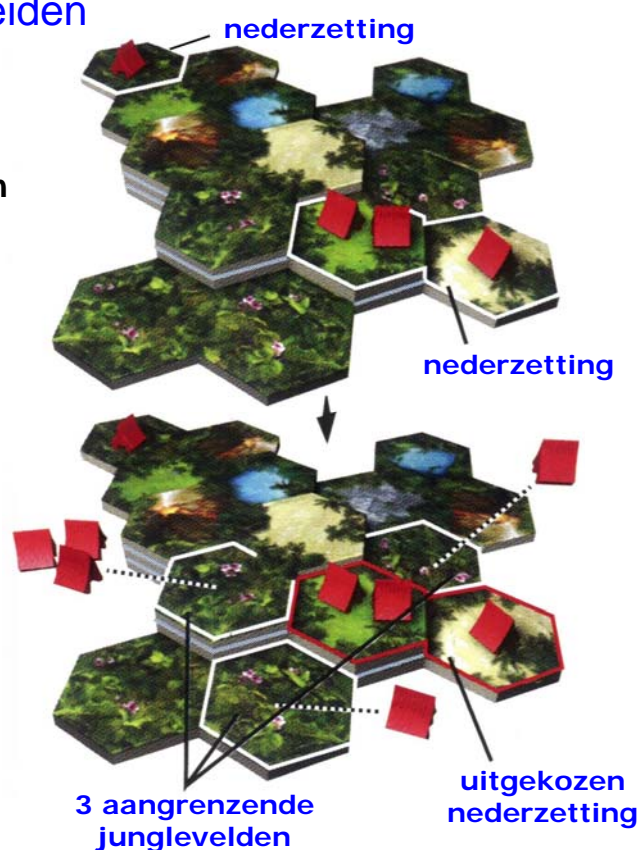
Dan bezet hij **elk veld van het gekozen landschapstype** dat **direct aan de nederzetting** grenst.

Per niveau van een veld wordt **1 hut** geplaatst: op een veld van niveau 1 wordt dus **1 hut** geplaatst, op een veld van niveau 2 worden dus **2 hutten** gezet ... enzovoort.

Voorbeeld

De speler wil zijn nederzetting rechtsonder uitbreiden. Als landschapstype kiest hij voor jungle. Er grenzen 3 junglevelden direct aan de nederzetting.

In één speelbeurt zet de speler op de beide velden van niveau 1 telkens **1 hut** en op het veld van niveau 3 plaatst hij **3 hutten**. Het jungleveld dat helemaal vooraan links ligt, mag hij niet bebouwen omdat het niet direct aan de nederzetting grenst.



Beperking

De speler mag van de bovengenoemde mogelijkheden **slechts één kiezen** waarvoor hij nog de **nodige speelstenen** (tempel, toren of hut) in zijn voorraad heeft en waarvoor **alle** voorwaarden voor de bouw ervan zijn vervuld (zo mogen bij wijze van voorbeeld na het bouwen 2 tempels in één nederzetting staan).

Het spel verlaten

Een speler moet in elk van zijn speelbeurten **minsten 1 speelsteen** inzetten. Als een speler **niet kan bouwen**, moet hij **onmiddellijk het spel verlaten** en heeft hij verloren.

In de resterende duur van het spel wordt hij **overgeslagen**. Zijn gebouwde speelstenen blijven wel op het speelbord staan.

Einde van het spel

Het spel kan eindigen op **twee manieren**:

1. Het normale einde van het spel

Als er geen vulkaantegels meer kunnen worden gelegd omdat ze zijn opgebruikt, eindigt het spel onmiddellijk. De speler die de **meeste tempels** heeft gebouwd, **wint** het spel.

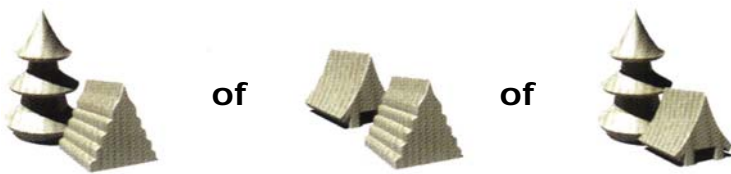
Bij een **gelijke stand** telt het aantal van de gebouwde **torens**. Als er dan nog **geen beslissing** is gevallen, wint van die spelers de speler die de meeste **hutten** heeft gebouwd. Hierbij tellen ook de hutten mee die in de loop van het spel in de doos werden teruggelegd.

De spelers die het spel moesten verlaten, worden niet gewaardeerd.



2. Het vervroegde einde van het spel

Als een speler er toch in lukt, **vroegtijdig 2** van de **drie gebouwsoorten** (tempel, toren en hut) **volledig te verbouwen**, **wint** deze speler **onmiddellijk**.



Het spel met een rangschikking

Als er wordt gespeeld om ook een **rangschikking** te verkrijgen (wie wordt eerste, tweede ...), wordt het spel als volgt gespeeld:

Als een speler **2 gebouwsoorten volledig verbouwt**, eindigt het spel nog niet. Deze speler komt op de eerste plaats en de andere spelers spelen onder hun verder. Als er van deze spelers weer iemand in lukt om 2 gebouwsoorten volledig te verbouwen, komt die op de tweede plaats ... enzovoort.

De eerste speler die het spel moet **verlaten** omdat hij niet meer kan bouwen, landt op de laatste plaats. Als er nog een speler het spel moet verlaten komt hij op de voorlaatste plaats.

Als er **geen vulkaantegels** meer kunnen worden gelegd, wordt de rangschikking bepaald zoals in het normale spel.

Overzichtskaarten

vulkaantegels leggen 

A. Landschap uitbreiden
Vulkaantegel aangrenzend leggen aan een andere tegel.

B. Vulkaanuitbarsting
De vulkaantegel op een andere tegel leggen:

- vulkaan op vulkaan die niet in dezelfde richting ligt
- onder de tegel mogen geen vrije ruimtes ontstaan
- overdekte hutten worden in de doos gelegd
- geen tempels of torens overdekken
- geen nederzetting compleet overdekken

speelstenen zetten 

A. 1 hut bouwen: niveau 1

B. 1 toren bouwen: grenzend aan een eigen nederzetting op niveau 3 of hoger

C. 1 tempel bouwen: grenzend aan een eigen nederzetting van minstens 3 velden

D. Aanwezige nederzetting uitbreiden:

- op alle aangrenzende velden van één soort
- per veld zoveel hutten als het niveau

Onmiddellijke zege: 2 soorten compleet verbouwd

Waardering bij einde: tempel > toren > hut

13 november 2006