

TALUVA

Autor: Marcel-André Casasola Merkle, dla 2-4 graczy, od 10 lat

* Zawartość *

12 Świątyń, 8 Wież i 80 Chatek w 4 kolorach, 48 płytek Wulkanu i 1 instrukcja

Każda płytka Wulkanu składa się z trzech sześciokątnych pól: 1 pole wulkanu (zawsze) i 2 pola krajobrazu.



* Przygotowanie *

Zależnie od liczby graczy, w grze wykorzystuje się różną liczbę płytek Wulkanu:

- 48 płytek dla 4 graczy,
- 36 losowo dobranych płytek dla 3 graczy,
- 24 losowo dobrane płytki dla 2 graczy.

Każdy gracz otrzymuje drewniane elementy w wybranym przez siebie kolorze. Potasujcie płytki Wulkanu i potoczcie z boku obszaru gry w formie zakrytego stosu. Pozostałe płytki (jeśli takie są) odtóście do pudełka, nie będą potrzebne.

Wariant: gracze mogą się umówić na grę wszystkimi płytkami Wulkanu niezależnie od liczby graczy.

* Cel gry *

Cel standardowy:

Na koniec gry wygrywa gracz, który wybudował najwięcej Świątyń. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących, który wybudował więcej Wież. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten, który zbudował więcej Chatek.

Zwycięstwo przedwczesne:

Jeśli któryś z graczy w trakcie rozgrywki wybuduje wszystkie budowle dwóch typów (Świątynie, Wieże, Chatki), natychmiast wygrywa grę.

Uwaga!

Jeśli gracz roztrwoni swoje budowle i w swojej turze nie będzie w stanie żadnej wybudować, natychmiast zostaje wyeliminowany z gry.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Następnie toczy się ona zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z 2 kroków:

- Krok 1: dotożenie płytki Wulkanu oraz
- Krok 2: postawienie co najmniej jednej budowli.

Krok 1: Dotożenie płytki Wulkanu



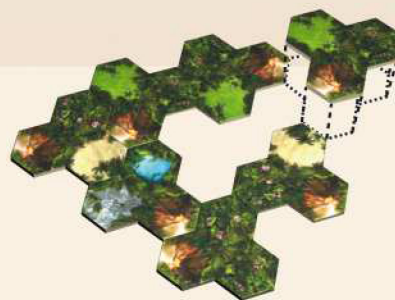
Gracz dobiera losowo jedną płytkę ze stosu i ogląda jej treść. Podczas pierwszej tury gry gracz po prostu kładzie ją na stole zapoczątkowując tym samym tworzenie wulkanu. Podczas każdej następnej tury gracze wybierają jedną spośród 2 opcji:

- a) powiększenie krajobrazu,
- b) erupcja wulkanu.



a) Powiększenie krajobrazu

Gracz kładzie płytkę bezpośrednio na stole. Przynajmniej jedna krawędź płytki musi przylegać do przynajmniej jednej płytki już leżącej na stole. W wyniku tego ruchu mogą powstać „dziury” w krajobrazie.



b) Erupcja wulkanu

Gracz kładzie płytkę na innych już leżących płytkach. Musi przy tym przestrzegać następujących zasad:

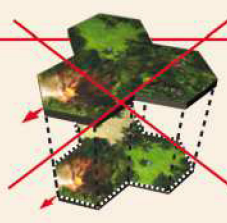
- pole z wulkanem musi znajdować się bezpośrednio nad innym polem wulkanu,
- płytki nie może być zorientowane dokładnie w tym samym kierunku, co płytki leżąca pod nią,
- niedozwolone są puste przestrzenie pod płytką.



Niedozwolone:



pole wulkanu nie znajduje się nad polem wulkanu



płytki są tak samo zorientowane



pod płytką powstała wolna przestrzeń

Przykrywanie budynków:

dozwolone jest przykrywanie Chatek, zarówno należących do gracza jak i innych graczy. Może to spowodować rozbięcie osady na dwie części. Przykryte Chatki należy odłożyć do pudełka;

dozwolone jest przykrycie dwóch albo i trzech pól wulkanu,

niedozwolone jest przykrywanie Świątyń i Wież,

niedozwolone jest przykrycie całej osady (tzn. co najmniej jeden budynek z istniejącej osady musi pozostać niezakryta).

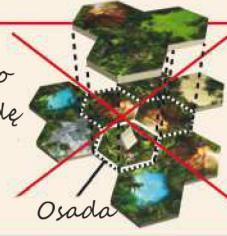


Niedozwolone:

przykryto Świątynię



przykryto całą osadę



Osada

Ogólne zasady budowania:

Budowle można stawiać jedynie na pustych polach. Nie można budować na polach wulkanu. Dozwolone jest łączenie dwóch swoich osad.

Jeśli gracz nie może niczego zbudować, zostaje natychmiast wyeliminowany z gry (zobacz: str. 4 Eliminacja).

Gracz musi postawić jedną lub więcej swoich budowli ze swoich zasobów na planszy.

Gracz wybiera jedną z następujących możliwości:

- a) budowa Chatki,
- b) budowa Wieży,
- c) budowa Świątyni,
- d) rozbudowa istniejącej osady.



Budowanie na polu wulkanu jest niedozwolone



a) Budowa Chatki

„Budowa Chatki” to jedyny sposób na rozpoczęcie nowej osady.

Gracz umieszcza jedną Chatkę na wybranym polu poziomym 1. Pole nie może przylegać do żadnej innej osady tego koloru.



b) Budowa Wieży

Gracz umieszcza jedną Wieżę na polu poziomym 3 lub wyższego. Pole to musi przylegać do jednej z osad gracza. Dodatkowo, w osadzie nie może znajdować się już inna Wieża.



pole poziomem 3 lub wyższego

Osada



c) Budowa Świątyni

Gracz umieszcza jedną Świątynię na polu dowolnego poziomu. Pole musi przylegać do jednej z osad gracza, złożonej co najmniej z 3 pól. Dodatkowo, w osadzie nie może znajdować się już inna Świątynia.



Osada złożona co najmniej z 3 pól



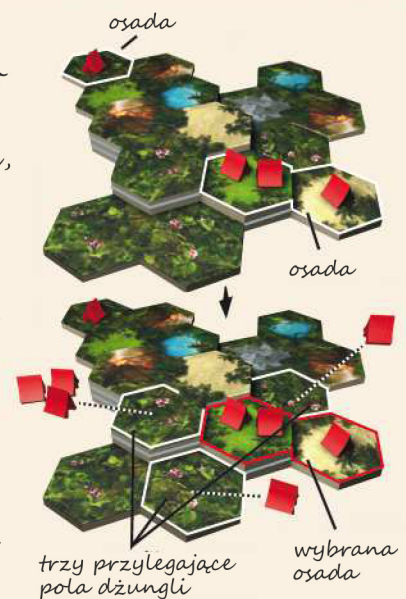
d) Rozbudowa istniejącej osady

„Rozbudowa istniejącej osady” jest jedynym sposobem na umieszczenie na planszy więcej niż jednej Chatki w turze.

Gracz wybiera jedną ze swoich osad. Następnie, wybiera jeden typ krajobrazu (dżungla, połana, piasek, skały lub jezioro), na którym chce budować kolejne Chatki.

Gracz umieszcza nowe Chatki na wszystkich polach wybranego typu krajobrazu, które przylegają do wybranej osady. Gracz umieszcza na polach po jednej Chatce za każdy poziom danego pola, tj. na poziomie 1 umieszcza jedną Chatkę, na poziomie 2 dwie Chatki itd.

Przykład po prawej stronie: Gracz planuje rozbudować swoją osadę po prawej stronie. Wybiera dżunglę jako typ krajobrazu i kładzie Chatki na trzech polach dżungli sąsiadujących z wybraną osadą: jedną Chatkę na dwóch polach poziomem 1 i trzy Chatki na polu poziomem 3. Nie może budować na polu dżungli w lewym rogu, jako że pole to nie przylega do jego osady.



Ograniczenie:

Spośród możliwości budowy wymienionych wyżej gracz wybiera tę, którą może w pełni zrealizować (posiada wystarczającą liczbę budowli w swoich zasobach) oraz dla której, przed akcją, zostały spełnione wszystkie warunki budowy (oznacza to, że po akcji w jednej osadzie mogą znaleźć się np. dwie Świątynie).

* Eliminacja *

Jeśli gracz nie może budować:

W każdej swojej turze gracz musi umieścić na planszy przynajmniej 1 budowlę. Jeśli nie może tego uczynić, zostaje natychmiast wyeliminowany z gry i przegrywa. Do końca rozgrywki jego tura jest pomijana. Budowle gracza pozostają na planszy.

* Koniec gry *

Gra może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów:

Zakończenie standardowe:

Gra kończy się po turze gracza, który dotożył na planszę ostatnią płytkę wulkanu. Gracz, który zbudował najwięcej Świątyń zostaje zwycięzcą.

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który zbudował więcej Wież.

Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa gracz, który zbudował więcej Chatek. Przy czym uwzględnia się także Chatki usunięte do pudełka.

Gracze, którzy zostali wyeliminowani nie są brani pod uwagę.



Zakończenie przedczesne:

Jeśli któryś z graczy zbuduje wszystkie budowle dwóch typów (Wieże i Świątynie, Chatki i Świątynie lub Wieże i Chatki), natychmiast wygrywa.



Rozgrywki rankingowe:

Po zakończeniu rozgrywki można określić zajęte przez graczy miejsca.

Jeśli któryś z graczy zbudował wszystkie budowle dwóch typów, gra się nie kończy. Gracz ten zajmuje pierwsze miejsce, a pozostali kontynuują rozgrywkę. Jeśli kolejny gracz zdoła wybudować budowle dwóch typów, zajmuje drugie miejsce itd.

Pierwszy gracz, który zostanie wyeliminowany z gry zajmuje ostatnie miejsce w rankingu. Kolejny wyeliminowany gracz zajmuje przedostatnie miejsce itd.

Jeśli zabrakło płytek wulkanu, miejsca rankingowe zostają przyznane zależnie od pozostałych graczy: Świątyni, Wieży i Chatki, zgodnie z zasadami standardowego wyłaniania zwycięzcy.

* Podsumowanie *

Dotożenie płytki wulkanu

a) Powiększenie krajobrazu

Umieść płytkę wulkanu przylegająco do innych płytek

b) Erupcja wulkanu

Umieść płytkę wulkanu na wierzchu innych płytek:

- pole wulkanu nad polem wulkanu,
- ale płytka musi być inaczej zorientowana,
- pod płytka nie może powstać wolna przestrzeń,
- przykryte Chatki wracają do pudełka,
- nie wolno przykrywać Świątyń ani Wież,
- nie wolno przykrywać żadnych osad.

2. Postawienie budowli

a) Zbudowanie jednej Chatki: poziom 1

b) Zbudowanie jednej Wieży (1 na osadę): przylegająco, na poziomie 3 lub wyższym

c) Zbudowanie jednej Świątyni (1 na osadę): przylegająco do osady złożonej co najmniej z 3 pól

d) Rozbudowa istniejącej osady:

- na wszystkich przylegających polach określonego typu krajobrazu,
- poziom 1: 1 Chatka – Poziom 2: 2 Chatki... – poziom X: X Chatki.

Zwycięstwo:

1. Natychmiastowe zwycięstwo: umieszczenie na planszy wszystkich budowli dwóch typów LUB

2. Ilość wybudowanych na koniec gry: Świątyni > Wież > Chatka



©2012. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Taluva jest grą wydawnictwa FERTI, 27 rue François Arago, 33700 Mérignac, Francja.

e-mail : ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

Autor gry: Marcel-André Casasola Merkle.

Oprawa graficzna: Julien Le Faucheur & Marcel-André Casasola Merkle.

Tłumaczenie dla REBEL.pl: Monika Żabicka