

TALUVA



AUTOR: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE – GRAFIK: MANUEL CASASOLA MERKLE – 2-4 SPIELER – AB 10 JAHREN

Material

12 Tempel, 8 Türme und 80 Hütten in je 4 Farben, 48 Vulkanplättchen und 4 Übersichtskarten

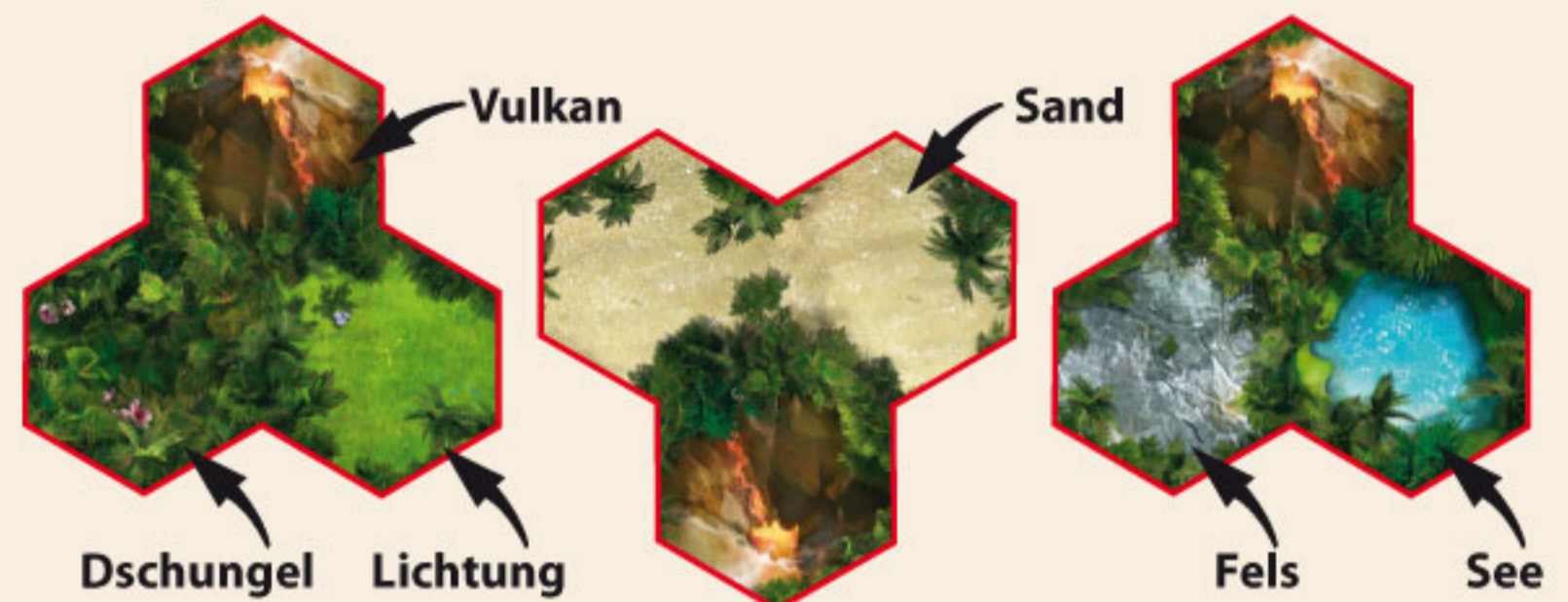
Vulkanplättchen (bestehend aus 1 Vulkan- und 2 Landschaftsfeldern)



12 Tempel

8 Türme

80 Hütten



Vulkan

Sand

Dschungel

Lichtung

Fels

See



Spielfelder

Ebene 2

Ebene 3

Ebene 1

Siedlungen

Siedlung:

Alle Felder, die durch Spielsteine der gleichen Farbe **verbunden** sind, ergeben eine Siedlung einer Farbe. Eine Siedlung beginnt mit **1 Hütte** und kann sich dann ausweiten.



Vorbereitung

Alle **48 Vulkanplättchen** werden gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben griffbereit zur Seite gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die entsprechenden **Tempel**, **Türme** und **Hütten** als Bauvorrat vor sich ab.

Spielziel

Reguläres Ziel:

Es **gewinnt** der Spieler, der **bis Spielende** die **meisten Tempel** bauen konnte. Bei **Gleichstand** zählt die Anzahl der errichteten **Türme**. Führt auch dies zu **keiner Entscheidung**, gewinnt der Spieler, der beim **Hüttenbau** vorne liegt.

Vorzeitiger Sieg:

Gelingt es einem Spieler jedoch, **vorzeitig 2** der 3 **Gebäudearten** (Tempel, Türme und Hütten) **komplett** zu **verbauen**, gewinnt er sofort.

Doch Vorsicht!

Wer mit seinen Spielsteinen zu verschwenderisch umgeht und **nicht mehr bauen kann**, **scheidet sofort aus**.

Ablauf

Der jüngste Spieler beginnt mit seinem ersten Spielzug. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spielzug besteht aus zwei Schritten:

1. Schritt: 1 Vulkanplättchen legen und **2. Schritt: 1 oder mehrere Spielsteine einsetzen**

1. Schritt: 1 Vulkanplättchen legen



Der Spieler zieht **1 Vulkanplättchen** vom Stapel und sieht es sich an. **Im ersten Zug der Partie** legt der Spieler das Plättchen einfach in die Tischmitte.

In allen folgenden Zügen wählen die Spieler zwischen zwei Möglichkeiten:

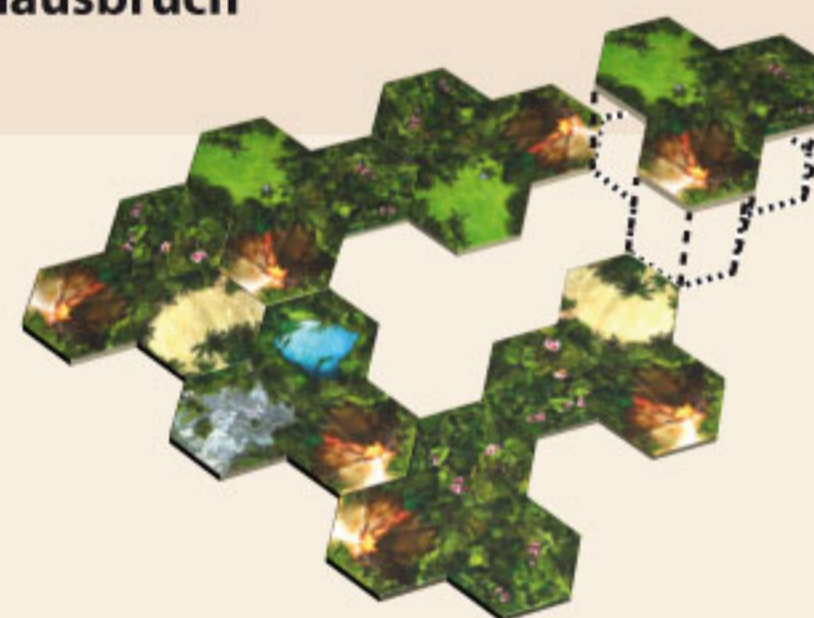
a) Landschaft erweitern oder **b) Vulkanausbruch**



a) Landschaft erweitern

Der Spieler legt das Plättchen direkt **auf den Tisch**. Das Plättchen muss **mit mindestens einer Kante** an ein oder mehrere **bereits liegende Plättchen angrenzen**.

Es dürfen dabei auch „Löcher“ in der Landschaft entstehen.



b) Vulkanausbruch

Der Spieler legt das Plättchen **auf bereits liegende Plättchen**.

Folgende Bedingungen müssen erfüllt sein:

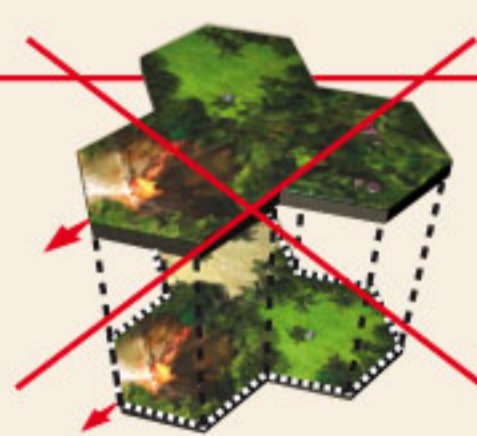
- Das Vulkan**feld** muss auf ein bereits liegendes Vulkan**feld** gelegt werden.
- Der Vulkan darf dabei nicht in dieselbe Richtung zeigen wie der überdeckte Vulkan.
- Unter dem Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen.



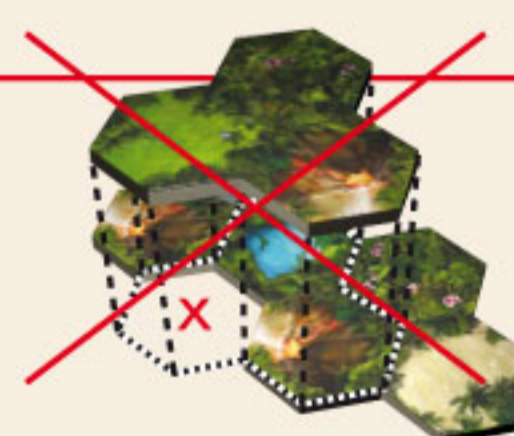
Verboten:



Vulkan liegt nicht auf Vulkan



Gleiche Ausrichtung der Vulkane



Unter dem Plättchen entsteht ein Freiraum

Überdecken:

- Es ist **erlaubt**, fremde und/oder eigene **Hütten** zu **überdecken**. Dadurch können auch Siedlungen* geteilt werden. Überdeckte Hütten werden in die Schachtel zurückgelegt.
- Es ist **erlaubt**, auch zwei oder drei **Vulkane** zu **überdecken**.
- Es ist **verboten**, **Türme** oder **Tempel** zu **überdecken**.
- Es ist **verboten**, **komplette Siedlungen** zu **überdecken** (d. h. mindestens 1 Spielstein einer überdeckten Siedlung muss stehen bleiben).

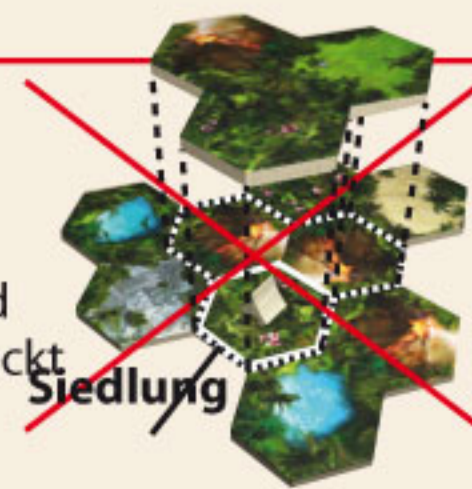


Verboten:

Tempel wird überdeckt



Siedlung* wird komplett überdeckt



* Was ist eine Siedlung? Siehe Seite 1: Material

2. Schritt: 1 oder mehrere Spielsteine einsetzen

Allgemeine Bauregeln:

Spielsteine dürfen nur auf **unbesetzte Feldern** eingesetzt werden. **Vulkane** dürfen generell **nicht bebaut** werden. Es ist **erlaubt**, durch das Bauen eigene **Siedlungen** zu **verbinden**. Kann ein Spieler **nicht bauen, scheidet er aus** (siehe Seite 4: Ausscheiden).

Der Spieler muss **1 oder mehrere Spielsteine** aus seinem Vorrat auf der Spielplanlandschaft einsetzen.



Vulkan wird bebaut

Dazu muss er eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

a) Hütte bauen, b) Turm bauen, c) Tempel bauen oder **d) vorhandene Siedlung erweitern**



a) Hütte bauen

„Hütte bauen“ ist die einzige Möglichkeit, eine neue Siedlung zu gründen.

Der Spieler setzt **1 Hütte** auf ein Feld seiner Wahl der **Ebene 1**.



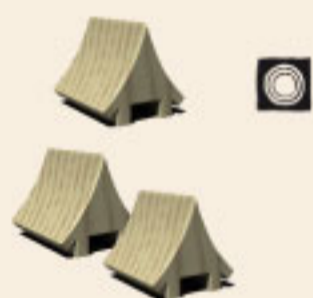
b) Turm bauen

Der Spieler setzt **1 Turm** auf ein Feld der **Ebene 3 oder höher**, das **direkt** an eine **eigene Siedlung angrenzt**. In dieser Siedlung darf noch **kein Turm** stehen.



c) Tempel bauen

Der Spieler setzt **1 Tempel** auf ein Feld beliebiger Ebene, das **direkt** an eine **eigene Siedlung angrenzt**. Die Siedlung muss **mindestens 3 Felder groß** sein und es darf noch **kein Tempel** darin stehen.



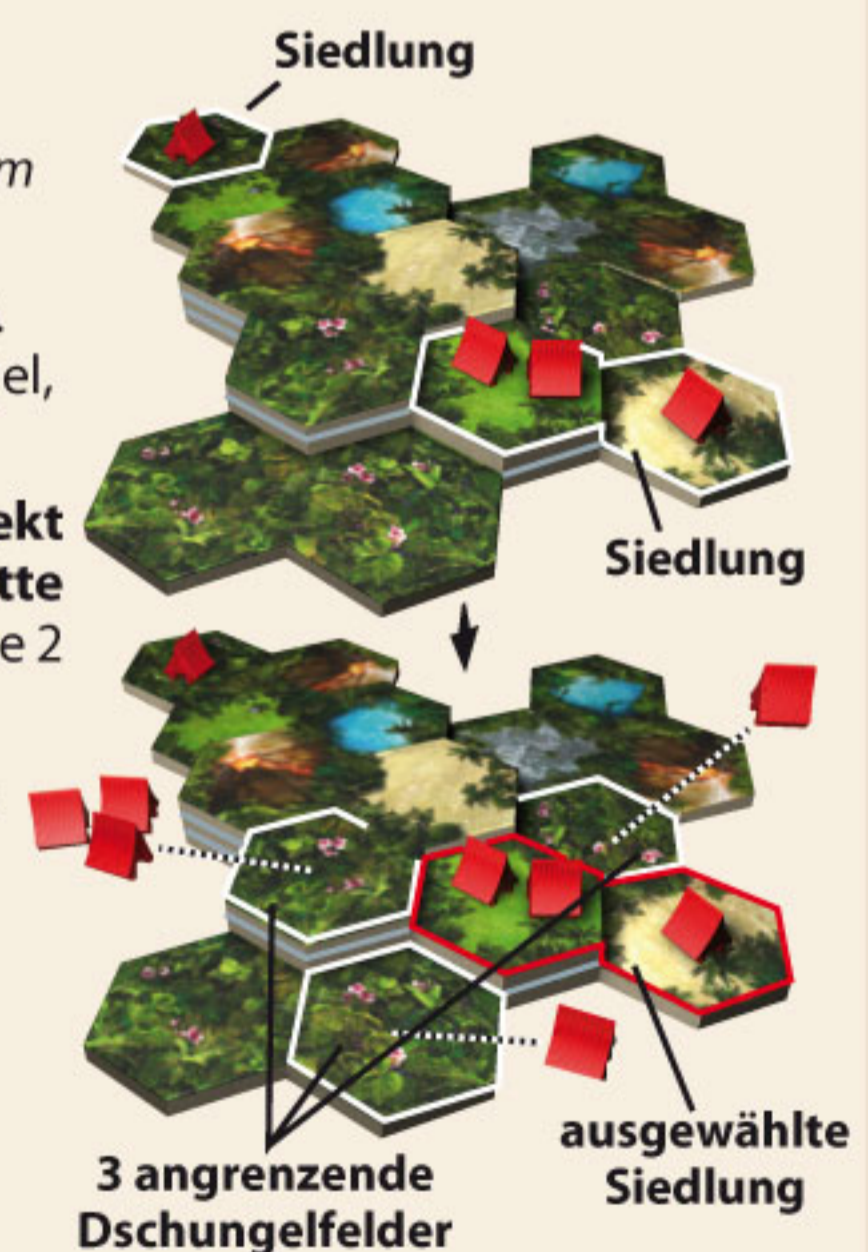
d) vorhandene Siedlung* erweitern

„Siedlung erweitern“ ist die einzige Möglichkeit, mehr als 1 Hütte in einem Zug einzusetzen.

Der Spieler **wählt eine seiner Siedlungen aus**, um sie zu erweitern. Außerdem **entscheidet** er sich für einen **Landschaftstyp** (Dschungel, Lichtung, Sand, Fels oder See), den er bebauen möchte.

Nun besetzt er **jedes Feld des gewählten Landschaftstyps**, das **direkt an die Siedlung angrenzt**. **Pro Ebenenstufe** eines Feldes wird **1 Hütte** eingesetzt: auf ein Feld der Ebene 1 also **1 Hütte**, auf ein Feld der Ebene 2 **2 Hütten** usw.

Beispiel rechts: Der Spieler möchte seine Siedlung rechts unten erweitern. Als Landschaftstyp wählt er „Dschungel“. 3 Dschungelfelder grenzen direkt an die Siedlung an: In seinem Zug setzt der Spieler auf die beiden Felder der Ebene 1 jeweils **1 Hütte** sowie auf das Feld der Ebene 3 **3 Hütten**. Das Dschungelfeld vorne links bebaut er dagegen nicht, da es nicht direkt an die Siedlung angrenzt.



* Was ist eine Siedlung? Siehe Seite 1: Material

Einschränkung:

Der Spieler darf aus den oben genannten Möglichkeiten **nur eine wählen**, für die er noch **genügend entsprechende Spielsteine** (Tempel, Türme oder Hütten) in seinem Vorrat hat, und alle Bedingungen **vor dem Bauen** erfüllt sind (d. h. **nach dem Bauen** dürfen beispielsweise 2 Tempel in einer Siedlung stehen).

Ausscheiden

Wenn ein Spieler nicht bauen kann:

Ein Spieler **muss** in jedem seiner Spielzüge **mindestens 1 Spielstein einsetzen**. Gelingt ihm dies nicht, **scheidet er sofort aus dem Spiel aus** und hat verloren. Im Laufe der restlichen Partie wird er **übersprungen**. Seine bereits gebauten Spielsteine bleiben auf dem Spielplan.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zweierlei Arten enden:

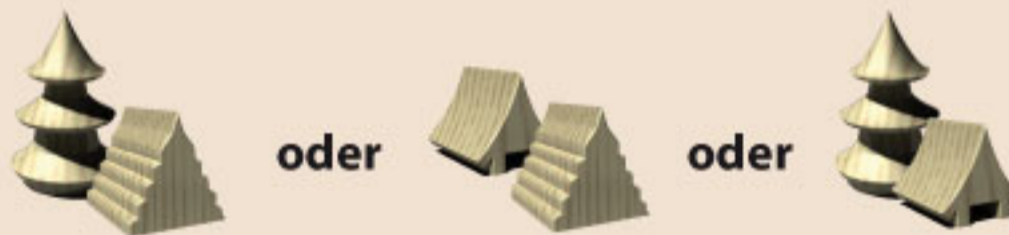
Reguläres Spielende:

Können **keine Vulkanplättchen mehr gelegt werden**, da sie aufgebraucht sind, endet das Spiel sofort. Es **gewinnt** der Spieler, der die **meisten Tempel** gebaut hat; bei **Gleichstand** zählen zusätzlich die **meisten** gebauten **Türme**. Herrscht auch hier wiederum **Gleichstand**, wird auch die Anzahl der gebauten **Hütten** einbezogen. Dazu zählen auch Hütten, die in die Schachtel zurückgelegt wurden. Ausgeschiedene Spieler werden bei der Wertung nicht berücksichtigt.



Vorzeitiges Spielende:

Kann ein Spieler **2** der **3 Gebäudearten** (Tempel, Türme und Hütten) **komplett verbauen**, **gewinnt** er sofort.



Spiel auf Platzierung:

Spielerrunden, die neben dem Sieger auch eine **Spielerrangfolge** ermitteln möchten, gehen wie folgt vor:

Kann ein Spieler 2 Gebäudearten komplett verbauen, endet das Spiel nicht. Der Spieler kommt auf den ersten Platz und die anderen spielen ohne ihn weiter. Gelingt es einem weiteren Spieler, vorzeitig fertig zu werden, kommt er auf den 2. Platz usw.

Der erste Spieler, der **ausscheidet**, weil er nicht mehr bauen kann, landet auf dem letzten Platz. Scheidet ein weiterer Spieler aus, kommt er auf den vorletzten Platz usw.

Können keine Vulkanplättchen mehr gelegt werden, werden die übrigen Plätze wie beim regulären Spielende nach der Anzahl der verbauten Tempel, Türme und Hütten vergeben.

Kurzübersicht

1. Vulkanplättchen legen

a) Landschaft erweitern

Vulkanplättchen an vorhandene Plättchen anlegen

b) Vulkanausbruch

Vulkanplättchen auf andere Plättchen legen:

- Vulkan auf Vulkan, der nicht in die gleiche Richtung zeigt
- unter dem Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen
- überdeckte Hütten zurück in die Schachtel
- keine Tempel oder Türme überdecken
- keine Siedlungen komplett überdecken

2. Spielsteine setzen

a) **1 Hütte bauen:** Ebene 1

b) **1 Turm bauen:** angrenzend, Ebene 3 oder höher

c) **1 Tempel bauen:** angrenzend an 3er Siedlung oder größer

d) **vorhandene Siedlung erweitern:**

- auf alle direkt angrenzenden Felder einer Landschaftsart
- pro Feld so viele Hütten wie Ebene

Sofortiger Sieger: 2 Spielsteinsorten komplett verbaut

Wertung bei Spielende: Tempel > Türme > Hütten



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei unzähligen Testspielern, u. a. Julia Sommerer, Manuel Casasola Merkle, Achim und Viola Tietz, Jan Haluszka, Corinna Klebe, Maja und Rüdiger Dorn, Ana-Marija Kocmanic, Katja Stockmann, Anna Zeiler, Steffen Mahnert, Tanja Schwarten, Dieter Hornung, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Gregor Abraham, Tom Hilgert, den Testern von Bödefeld und den BSW-Treffen.

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet unter: www.hans-im-glueck.de

© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?

Schreiben Sie an unsere E-Mail Adresse: info@hans-im-glueck.de

oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL