

TALUVA



SZERZŐ: MARCEL-ANDRÉ CASASOLA MERKLE - GRAFIKA: MANUEL CASASOLA MERKLE - 2-4 JÁTEKOS RÉSZÉRE 10 ÉVES KORTÓL

Tartozékok

12 templom, 8 torony és 80 kunyhó 4 színben, 48 vulkánlap és 4 áttekintő kártya



Előkészület

Keverjük meg mind a **48 vulkánlapot** és hátoldalával felfelé képezzünk belőlük a játéktér mellett paklit.

Minden játékos választ egy szint maga elé helyezi a színhez tartozó összes **templomot, tornyot és kunyhót**.

Játékcél

A játék célja:

Az a játékos **nyer**, aki a **játék végéig** a **legtöbb templomot** tudta építeni. **Egyenlőség esetén** a **tornyok** száma dönt. Amennyiben így sem lehet eldönteni a végeredményt, az a játékos nyer, akinek a **legtöbb kunyhója** épült a játék folyamán.

Idő előtti győzelem:

Ha azonban sikerül egy játékosnak **idő előtt 2 épületfajtából** (templom, torony, kunyhó) az **összes épületet felépíteni**, a játékot azonnal megnyeri.

Azonban figyelem!

Aki a jelzőit tékozlóan helyezi le és **nem tud többet építeni**, azonnal kiesik a játékból.

A legfiatalabb játékos kezd. Ezután a többiek az óra járása szerinti irányban következnek.

A játékos minden köre két lépésből áll:

1.lépés: 1 vulkánlap lehelyezése és a 2.lépés: 1, vagy több jelző elhelyezése

1.lépés: 1 vulkánlap lehelyezése



A játékos húz **1 vulkánlapot** a rakásból és megnézi azt. **A játék első körében** egyszerűen csak lehelyezi azt az asztal közepére.

Minden további körben két lehetőség közül választhatnak a játékosok:

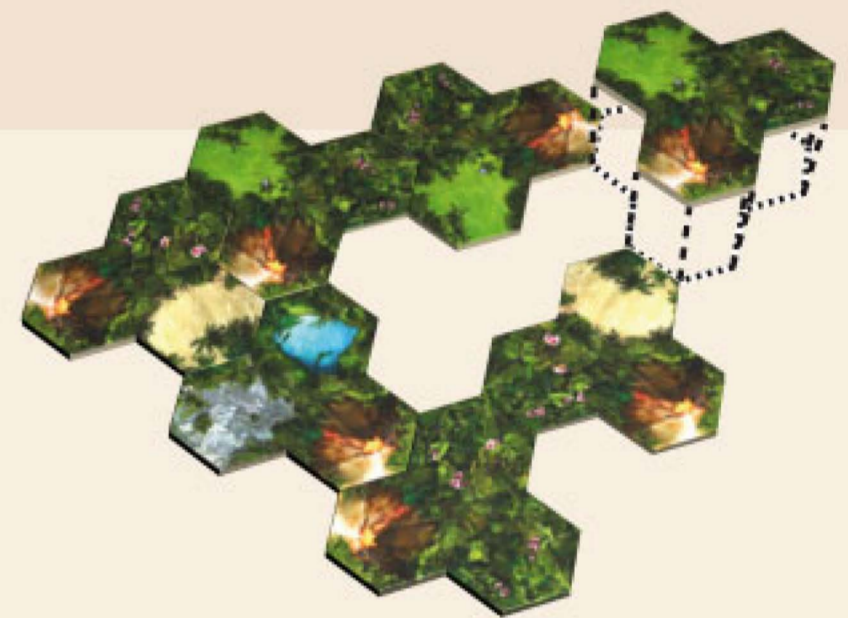
a) táj bővítése vagy **b) vulkánkitörés**



a) táj bővítése

A játékos a lapot közvetlenül az **asztalra** helyezi. A lapnak **legalább egyik szélével** érintkeznie kell egy, vagy több **már előzőleg az asztalra helyezett lappal**.

"Lyukak" is létrejöhetnek a tájban.



b) vulkánkitörés

A játékos **a már lehelyezett lapokra** helyezi a lapot.

A következő feltételeknek azonban teljesülniük kell:

- A vulkán**mezőnek** egy már lehelyezett lapon található vulkán**mezőre** kell kerülnie.
- A vulkán nem nézhet ugyanabba az irányba, mint a lefedett vulkán.
- A lap alatt nem lehetnek üres területek.



Tilos:



A vulkán nem vulkánon van.



A vulkán ugyanabba az irányba néz.



A lap alatt üres terület van.

Lefedés:

- **Le szabad fedni** idegen, vagy/és saját kunyhókat. Így akár meg is oszthatunk településeket*. A lefedett kunyhókat távolítsuk el a játékból.
- **Lefedhetünk** akár kettő, vagy három **vulkánt** is.
- **Tilos tornyot** vagy **templomot lefedni**.
- **Tilos komplett településeket lefedni.** (Ez azt jelenti, hogy legalább 1 épületjelzőnek meg kell maradnia a településből.

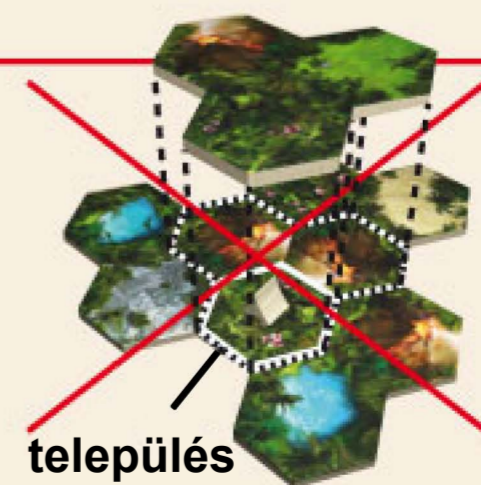


Tilos:

Templomot fed le.



Települést* teljesen lefed.



település

* Mi is egy település? Lásd az 1 oldalon.

Általános építési szabályok:

Épületjelzőket még **el nem foglalt mezőkre** lehet tenni. **Vulkánra nem szabad építeni.** **Megengedett**, hogy az építkezéssel saját **településeket kössünk össze**. Ha egy játékos **nem tud építkezni, kiesik a játékból.** (Lásd 4. oldal)

A játékosnak el kell helyeznie **1, vagy több épületjelzőt** a készletéből a játékterepen.

Ehhez a következők közül ki kell választani egyet:

a) kunyhó építése, b) torony építése, c) templom építése vagy d) meglévő település bővítése

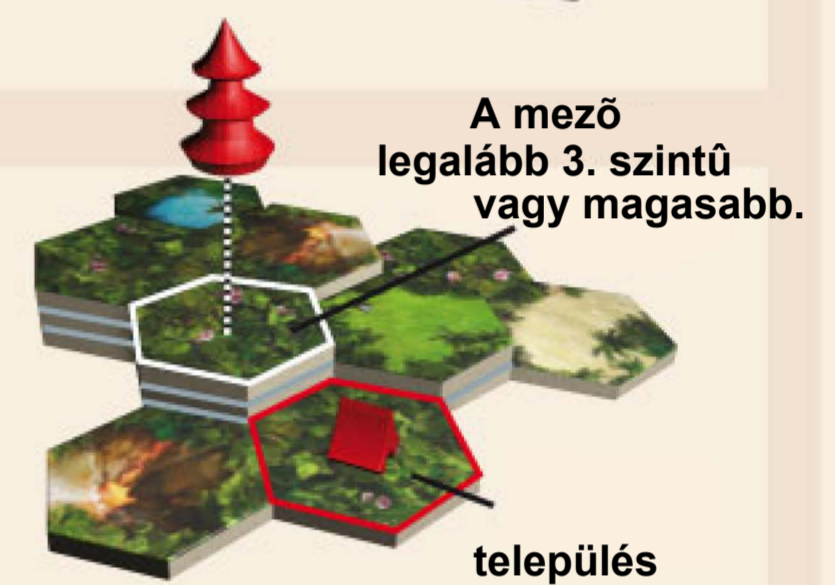

a) kunyhó építése

Kunyhó építése az egyetlen mód új település létesítésére.

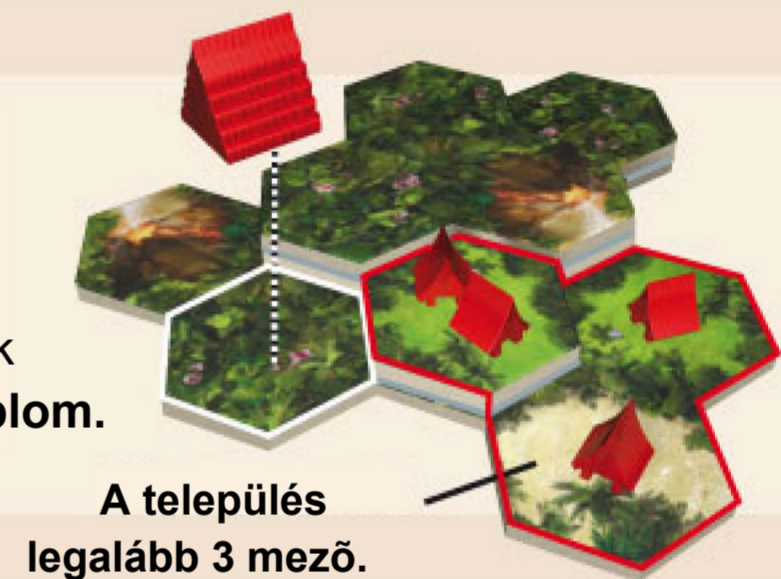
A játékos elhelyez **1 kunyhót** egy szabad mezőn **az 1 szinten**.


b) torony építése

A játékos elhelyez **1 toronyt** egy mezőre, egy szabadon választott szinten, ami **közvetlenül határos egy saját településével**. Ebben a településben még **nem állhat torony**.


c) templom építése

A játékos elhelyez **1 templomot** egy mezőre, egy szabadon választott szinten, ami **közvetlenül határos egy saját településével**. A településnek **legalább 3 mező nagyságúnak** kell lennie és még nem állhat benne **templom**.

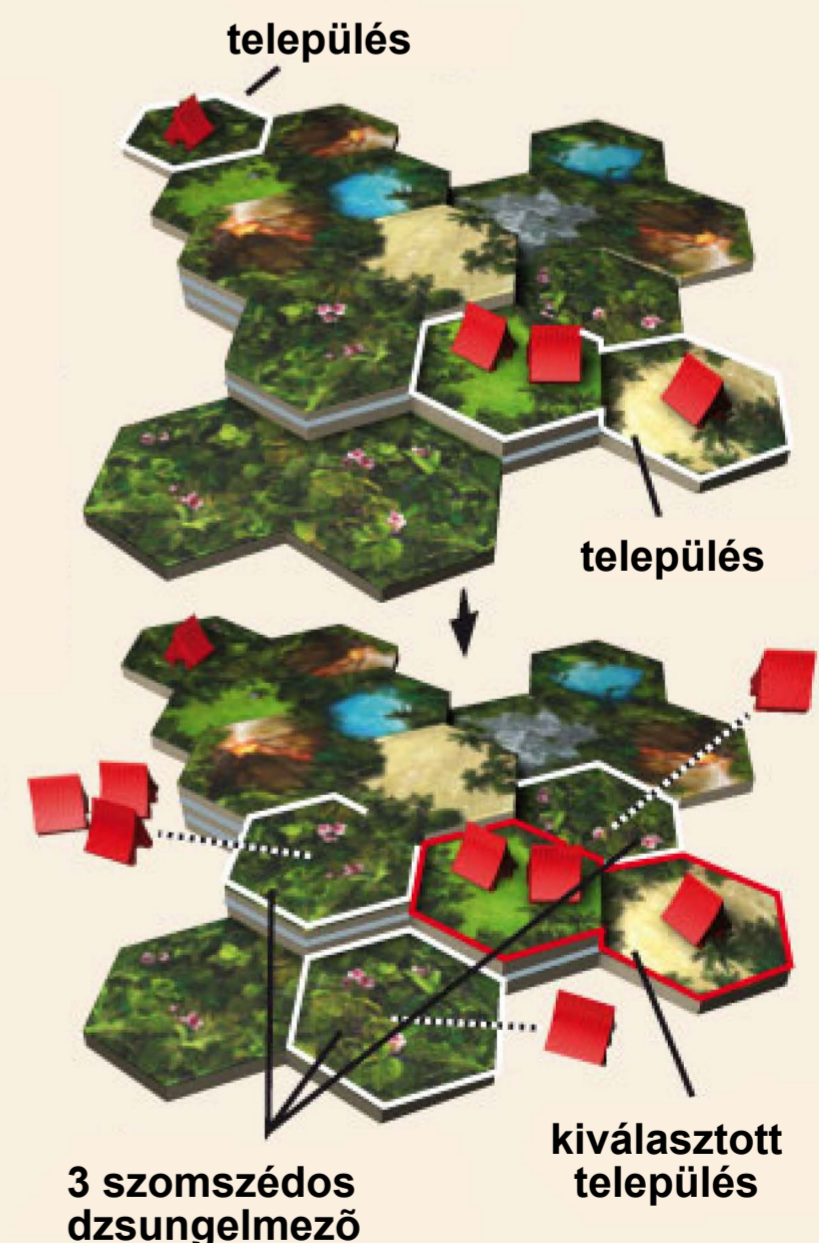

d) meglévő település bővítése

A "meglévő település bővítése" az egyetlen mód arra, hogy egynél több kunyhót helyezzünk el.

A játékos bővítés céljából **kiválaszt egyet települései közül**. Ezenkívül **választ egy terepfajtát** (dzsungel, tisztás, homok, szikla, vagy tó), amit be akar építeni.

Ezután elfoglalja a **választott tereptípus összes mezőjét, ami közvetlenül a településével határos**. A mezőkön **szintenként 1 kunyhót** kell elhelyezni: tehát az 1. szintre 1 kunyhót a 2. szintre 2 kunyhót stb.

Példa jobbra: A játékos szeretné a jobb alsó települését bővíteni. Tereptípusnak a dzsungelt választja. 3 dzsungelmező határolja a települését: a két 1. szinten lévő mezőre elhelyez 1-1 kunyhót a 3. szintre 3-at. A bal alsó dzsungelre azért nem került kunyhó, mert az nem határos a településsel.


Korlátozás:

A fent leírt lehetőségek közül a játékos **csak egyet választhat, rendelkeznie kell ehhez megfelelő számú épületjelzővel** (templom, torony, vagy kunyhó), és be kell tartania az építkezési szabályokat. (ez nem zárja ki azt, hogy az építkezés után 2 templom, vagy torony legyen a településen)

Amennyiben egy játékos nem tud építeni:

A játékosnak körönként **legalább 1 épületjelzőt le kell helyeznie**. Amennyiben ez nem sikerül, **azonnal kiesik a játékból**, és veszített. A továbbiakban **átugorják a lépését**. A már lehelyezett jelzői fenn maradnak a játékterepen.

A játék kétféleképpen érhet véget:

Normális esetben:

Már nem lehet több vulkánlapot lehelyezni, mivel már az összeset lehelyezték, véget ér a játék. Az a játékos **nyer**, aki a **legtöbb templomot** építette; **egyenlőség esetén** az emellett **legtöbb templomot** építő játékos nyer. Ha itt is újból **döntetlen** az állás, a **kunyhók** száma alapján hirdethetünk győztest. Ekkor a játékból eltávolított kunyhók is beszámítanak. A kiesett játékosokat nem vesszük az értékeléskor figyelembe.



Idő előtti győzelem:

Ha egy játékos **2 épületfajtaból** (templom, torony és kunyhó) **az összes épületet felépíti, azonnal nyer**.



Játék sorrendre:

Ha a nyertesén kívül szeretnénk játékos-sorrendet is felállítani, így járunk el:

Ha valakinek sikerül felépítenie 2 épületfajta összes épületét, a játék nem ér véget. A játékos első helyezést ér el, a többiek pedig nélküle játszanak tovább. Ha egy másik játékosnak is sikerül, ő a második lesz stb. .

Az első játékos, aki **kiesik**, mivel nem tud építeni, az utolsó lesz. A következő kieső a 3. stb. .

Ha a további vulkánlapok hiánya miatt fejeződik be a játék, a további helyek a felépített templomok, tornyok, kunyhók alapján dőlnek el.

1. vulkánlap lehelyezése

a) táj bővítése

A játékban lévő álló lapok mellé vulkánlap lehelyezése.

b) vulkánkitörés

Vulkánlap más lapokra helyezése.

- vulkánt vulkánra, de különböző irányba
- a lap alatt nincs üres hely
- a lefedett kunyhók elhagyják a játékot
- templomot, tornyot tilos lefedni
- komplett települést tilos lefedni

2. épületjelző lehelyezése

a) **1 kunyhó építése:** 1. szintre

b) **1 torony építése:** szomszédos, legalább 3. szint

c) **1 templom építése:** szomszédos legalább 3 mező nagyságú település

d) **meglévő település bővítése:**

- egyfajta szomszédos tereptípus mindegyikére
- mezőnként annyi kunyhó, amilyen magas

Azonnali győzelem: 2 épülettípust teljesen felépít

Értékelés: templom > torony > kunyhó



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

