

Marcel-André Casasola-Merkle

# TALLOVA





# TALOVA

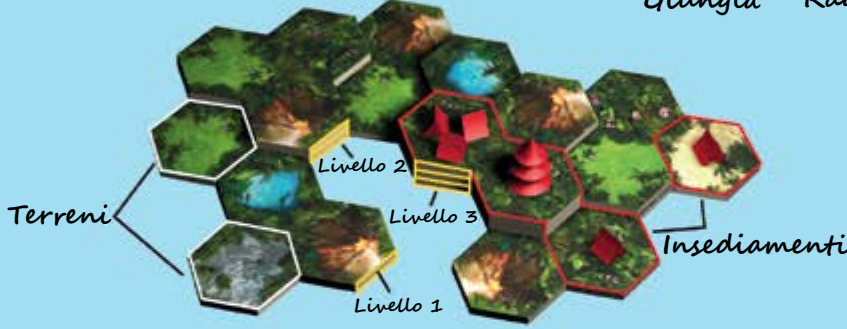
Marcel-André Casasola-Merkle



## Componenti

12 Templi, 8 Torri e 80 Capanne in 4 colori differenti, 48 tessere Vulcano e 1 regolamento

Ciascuna tessera Vulcano è composta da 3 esagoni: 1 Vulcano (sempre) e altre 2 caselle (che possono essere di vari tipi).



**Insediamenti:**  
Tutti i terreni connessi che sono occupati da costruzioni dello stesso colore costituiscono un Insediamento di quel colore. Un Insediamento comincia con una singola Capanna e può successivamente espandersi.

## Preparazione

A seconda del numero di giocatori avrete bisogno di un numero diverso di tessere Vulcano:

- 48 tessere per 4 giocatori,
- 36 tessere pescate a caso per 3 giocatori,
- 24 tessere pescate a caso per 2 giocatori.

Le tessere Vulcano devono essere mescolate e messe da parte in una pila a faccia in giù. Le eventuali tessere rimaste non verranno utilizzate e devono essere rimesse nella scatola.

**Variante:** 1 giocatori possono usare tutte le tessere anche in una partita a 2 o 3 giocatori, se lo desiderano.

## Scopo del gioco

**Scopo principale:**  
Il giocatore che ha costruito il maggior numero di templi alla fine della partita vince. In caso di pareggio, conta il numero di Torri costruite. Se neanche questo spezza il pareggio, è il giocatore col maggior numero di Capanne a vincere.

**Vittoria anticipata:**  
Se, prima della fine della partita, un giocatore riesce a costruire tutti gli edifici di due dei tre diversi tipi (Templi, Torri e Capanne) vince immediatamente la partita.

**Ma fate attenzione!!!**  
Un giocatore che spreca tutte le sue costruzioni e non è più in grado di costruire viene immediatamente eliminato dal gioco.

## Come giocare

Il giocatore più giovane inizia la partita. I turni dei giocatori si susseguiranno poi in senso orario.

Ciascun turno è composto da due fasi:

- Fase 1: Posizionare una tessera Vulcano, e
- Fase 2: Posizionare una o più costruzioni.

### Fase 1: Posizionare una tessera

Il giocatore pesca una tessera Vulcano dalla pila e la guarda. Durante il primo turno della partita, il giocatore la posizionerà semplicemente al centro del tavolo.



In ciascuno dei turni seguenti, i giocatori possono scegliere tra due opzioni:

- a) Espandere il territorio,
- b) Eruzione vulcanica.

#### a) Espandere il territorio

Il giocatore posiziona la tessera direttamente sul tavolo. Almeno uno dei lati della tessera deve toccare una o più tessere che si trovano già sul tavolo.

Questo potrebbe generare dei "buchi" nel territorio.



#### b) Eruzione vulcanica

Il giocatore posiziona la tessera sopra ad altre tessere precedentemente piazzate.

Le seguenti condizioni devono essere rispettate:

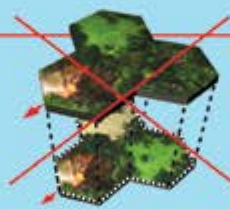
- La casella Vulcano deve essere posizionata sopra un'altra casella Vulcano.
- Il Vulcano non può essere rivolto nella stessa direzione del Vulcano che sta per essere coperto.
- Nessuno spazio vuoto può essere lasciato sotto la tessera.



Posizionamenti non permessi:



Il Vulcano non è sopra un altro Vulcano



I Vulcani sono rivolti nella stessa direzione



C'è uno spazio vuoto rimasto sotto la tessera.

Copertura:

- È permesso coprire sia le proprie Capanne che quelli dei propri avversari. Questo può risultare nella divisione in due di alcuni Insediamenti. Le Capanne coperte vengono rimesse nella scatola.
- È permesso coprire due o tre Vulcani.
- Non è permesso coprire Torri o Templi.
- Non è permesso coprire completamente un Insediamiento (cioè, almeno una delle costruzioni di un Insediamiento coperto deve rimanere).



Posizionamenti non permessi:

Il Tempio viene coperto



L'Insediamiento viene coperto completamente

Insediamiento



Fase 2: Posizionare una o più costruzioni

**Regole generali di costruzione:**

Le costruzioni possono essere posizionate solo su caselle vuote. Non è possibile costruire sopra un Vulcano. È possibile congiungere due dei propri Insedimenti l'uno all'altro. Se un giocatore non può costruire, viene eliminato dalla partita (vedi pag. 4: Eliminazione)

Un giocatore deve posizionare una o più costruzioni dalla sua riserva sul territorio.

Per farlo, deve scegliere una delle seguenti opzioni:

- Costruire una Capanna,
- Costruire una Torre,
- Costruire un Tempio,
- Espandere un Insedimento esistente.



Non è permesso costruire su un Vulcano

**a) Costruire una Capanna**

“Costruire una Capanna” è l'unico modo di fondare un nuovo Insedimento. Il giocatore posiziona una Capanna su una casella al livello 1 di sua scelta, che non sia adiacente a un Insedimento dello stesso colore.



**b) Costruire una Torre**

Il giocatore posiziona una Torre su una casella al livello 3 o superiore, che sia adiacente a uno dei suoi insediamenti. Nessuna Torre può essere già presente in questo Insedimento.



Terreno di Livello 3 o superiore

Insedimento

**c) Costruire un Tempio**

Il giocatore posiziona un Tempio in una casella a qualsiasi livello, che sia adiacente a uno dei suoi insediamenti. L'insediamento deve avere una dimensione di almeno tre caselle, e nessun Tempio può esservi già presente.



Insedimento di almeno tre caselle

**d) Espandere un Insedimento esistente**

“Espandere un Insedimento esistente” è l'unico modo di posizionare più di una Capanna in un solo turno.

Il giocatore sceglie uno dei suoi insediamenti per espanderlo. Dopodiché, sceglie il tipo di terreno (Giungla, Radura, Sabbia, Roccia o Lago) su cui desidera costruire. Quindi, occupa ciascuna casella di quel tipo di terreno che sia adiacente all'Insedimento. In ognuna di queste caselle viene posizionato un numero di capanne pari al livello a cui si trova la casella stessa: una Capanna nelle caselle situate al livello 1, due Capanne nelle caselle situate al livello 2, tre Capanne nelle caselle situate al livello 3, ecc.

Esempio sulla destra: Il giocatore vorrebbe espandere il suo Insedimento in basso a destra. Come tipo di terreno, sceglie “Giungla”. Ci sono tre caselle di tipo Giungla adiacenti al suo insediamento: durante il suo turno, il giocatore posiziona una Capanna in ciascuna delle due caselle al livello 1, e tre Capanne nella casella al livello 3. Non può costruire nella Giungla in basso a sinistra perché non è adiacente all'Insedimento.



Tre caselle di tipo Giungla adiacenti  
Insedimento prescelto

**Limitazioni:**

Delle opzioni riportate sopra, i giocatori possono scegliere solo tra quelle per cui hanno ancora costruzioni a sufficienza (Templi, Torri o Capanne) nella propria riserva, e di cui tutte le condizioni siano soddisfatte prima della costruzione (quindi, dopo la costruzione potrebbero esserci due Templi in un Insedimento).

## Eliminazione

Se un giocatore non può costruire:

Un giocatore deve posizionare almeno una costruzione durante ciascun turno. Se non può farlo, viene eliminato dalla partita e ha automaticamente perso. Durante il resto della partita, il suo turno viene saltato. Le costruzioni che ha già posizionato sul territorio rimangono al proprio posto.

## Fine del gioco

La partita può finire in due modi:

**Fine normale:** Se non può più essere posizionato alcun Vulcano perché sono stati tutti utilizzati, la partita termina immediatamente.

Il giocatore che ha costruito il maggior numero di Templi è il vincitore.

Se c'è un pareggio, conta chi ha il maggior numero di Torri.

In caso di ulteriore pareggio, conta chi ha posizionato il maggior numero di Capanne durante la partita. Questo numero include anche le Capanne che sono state rimesse nella scatola. I giocatori eliminati vengono ignorati durante questi conteggi.



**Fine anticipata:** Se un giocatore ha posizionato tutti gli edifici di due dei tre tipi (Torri e Templi, o Capanne e Templi, o Torri e Capanne) vince immediatamente.



## Partite con classifica:

Se volete determinare la classifica completa dei giocatori, procedete come segue:

Se un giocatore riesce a posizionare tutte le costruzioni di due dei tre tipi, la partita non finisce: il giocatore si classifica al primo posto, e gli altri continuano a giocare senza di lui. Se un altro giocatore riesce a chiudere prima della fine della partita, ottiene il secondo posto, ecc.

Il primo giocatore che viene eliminato poiché non può più in grado di costruire finisce all'ultimo posto. Se un altro giocatore viene eliminato, finisce penultimo, ecc.

Se non possono più essere posizionate altre tessere Vulcano, i giocatori rimanenti vengono classificati in base al numero di Templi, Torri e Capanne costruite, come per la fine normale della partita.

## Variante per partite a 4 giocatori

Formate squadre di due, e organizzate i turni in modo che i giocatori di una stessa squadra giochino a turni alterni. Cambiano solo le condizioni di "vittoria anticipata": una squadra vince nel momento in cui un giocatore posiziona tutte le costruzioni di due dei tre tipi e il suo compagno di squadra riesce a fare lo stesso per un tipo di costruzione. Le condizioni di "vittoria normale" non cambiano. Contate semplicemente gli edifici di entrambi i giocatori per ciascuna squadra.

## Riassunto

### 1. Posizionare una tessera Vulcano

#### a) Espandere il territorio

Posizionare una tessera Vulcano accanto a quelle già presenti

#### b) Eruzione vulcanica

Posizionare una tessera Vulcano sopra a quelle già presenti:

- Il Vulcano su un Vulcano che sia rivolto in direzione differente,
- Nessuna casella vuota rimasta sotto la tessera,
- Nessun Tempio o Torre coperti,
- Nessun intero Inseediamento coperto.

### 2. Posizionare costruzioni

#### a) Costruire una Capanna: al livello 1

b) Costruire una Torre (1 per Inseediamento): adiacente, livello 3 o superiore

c) Costruire un Tempio (1 per Inseediamento): adiacente a un Inseediamento di dimensione 3 o superiore

#### d) Espandere un Inseediamento esistente:

- su tutte le caselle adiacenti dello stesso tipo di terreno,
- Livello 1: 1 Capanna / Livello 2: 2 Capanne / ... / Livello X: X Capanne

Vittoria Immediata: Tutte le costruzioni di due tipi posizionate, OPPURE

Punteggio a fine partita: Templi > Torri > Capanne



©2013. Tutti i diritti riservati  
Taluya è un gioco edito da FERTI, 27 rue François Arago, 33700 Mérignac, Francia.  
email: ferti@orange.fr - <http://www.ferti-games.com>

Edizione italiana a cura di Cranio Creations, via Olona 25, 20123 Milano, Italia  
email: [info@craniocreations.com](mailto:info@craniocreations.com) - <http://www.craniocreations.com>

Traduzione: Alessandro Pra'

Impaginazione: Lorenzo Silva

Un gioco ideato da Marcel-André Casasola Merkle.

Grafica di Naiade (scatola) & Manuel Casasola Merkle (tessere).





Marcel-André Casasola-Merkle

# TALUVA

L'idilliaca tranquillità dei mari del sud viene bruscamente turbata da un violento fenomeno naturale. Nuovi vulcani emergono improvvisamente dalle profondità oceaniche e la terraferma prende il posto del mare aperto... è nata l'isola di Taluva! Ora toccherà a voi prendere in mano il destino di un nuovo popolo e renderlo il padrone dell'isola.

Ogni turno nuovi vulcani si innalzano verso il cielo, l'isola di Taluva si espande e compaiono nuovi territori da colonizzare; sarà vostro compito trovare i migliori appezzamenti di terreno per costruire le vostre costruzioni: capanne, templi e torri.

Ma fate attenzione: i vostri avversari osservano ogni vostra mossa, e non esiteranno a distruggere i vostri insediamenti alla prima occasione... su quest'isola in perpetuo cambiamento, dovrete dar prova delle vostre capacità tattiche e strategiche per conquistare la vittoria.

Semplici e intuitive, le regole di posizionamento e di costruzione vi permetteranno di giocare partite sempre diverse, e potranno soddisfare sia i neofiti che i giocatori più esperti.

Infine, i componenti di grande qualità (pedine in legno e tessere molto spesse) vi immergeranno in un magnifico universo in 3D... l'isola di Taluva crescerà davanti ai vostri occhi!

**Componenti:** 48 tessere Vulcano, 8 torri, 12 templi, 80 capanne, 1 regolamento



**ATTENZIONE!** Gioco non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Contiene piccoli pezzi.

CC023



  
**CRANIO  
CREATIONS**



©2013. Tutti i diritti riservati

Taluva è un gioco edito da FERTI, 27 rue François Arago, 33700 Mérignac, Francia.  
email: ferti@orange.fr  
www.ferti-games.com

Edizione italiana a cura di Cranio Creations,  
via Olona 25, 20123 Milano, Italia  
email: info@craniocreations.com  
www.craniocreations.com

