

## DÉROULEMENT DU JEU :

• À son tour de jeu, au lieu de piocher une tuile Volcan, un joueur peut choisir une tuile 2-Hex de son choix.

• Cette action n'est valable qu'une fois par partie.

### EXCEPTION

Un joueur peut jouer une seconde tuile 2-Hex si la pioche des tuiles Volcan est épuisée.

### ATTENTION

La tuile 2-Hex qui n'a pas de volcan (Jungle-Jungle) ne peut être placée qu'au niveau 1.



Si la tuile Volcan-Volcan est placée au **niveau 2** (ou supérieur), des 2 volcans **doit** recouvrir un volcan déjà en jeu en respectant les règles de pose (voir règle de recouvrement).



## FIN DU JEU :

(voir règles de base). La partie s'arrête si les tuiles Volcan et les tuiles 2-Hex sont épuisées (voir règles de base pour déterminer le vainqueur).

## EXTENSION PLATEAU DE JEU

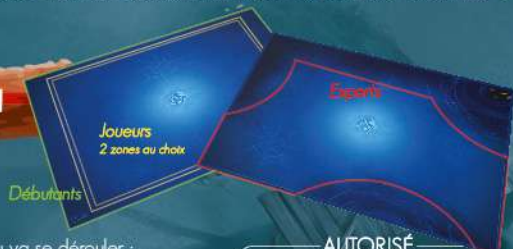
### MATÉRIEL :

1 plateau de jeu recto-verso.

### MISE EN PLACE :

Avant de commencer la partie, déterminez sur quelle zone le jeu va se dérouler :

**Débutant, Joueur ou Expert.**



### DÉROULEMENT DU JEU :

Pendant la partie, le joueur qui joue une tuile doit respecter les **règles de dépassement** suivantes.

- Une tuile ne peut pas dépasser de la zone de jeu de plus de **2 points**.
- Si une tuile dépasse de la zone de jeu de **plus de 2 points**, le joueur **doit** trouver un autre endroit où jouer sa tuile.
- Si un joueur **ne peut pas placer de tuile** car celle-ci dépasse systématiquement de la zone de jeu et qu'il ne peut créer d'éruption volcanique, **la partie s'arrête**.

### FIN DU JEU :

(voir règles de base).

• La partie s'arrête si les tuiles Volcan et les tuiles 2-Hex sont épuisées (voir règles de base pour déterminer le vainqueur).

• La partie s'arrête si un joueur ne peut plus jouer de tuile sans enfreindre les règles de dépassement.

### AUTORISÉ

2 points en dehors



### INTERDIT

+ de 2 points en dehors



## EXTENSION 5<sup>ème</sup> JOUEUR

### MATÉRIEL :

27 Batiments Noir, 12 Tuiles Volcan.

### DÉROULEMENT DU JEU :

Identique aux règles de base.





# TALOVA

Manuel-André Cabozio Merkle

## Extension



Cette boîte contient 4 extensions qui peuvent être ajoutées individuellement ou simultanément au jeu de base.

### EXTENSION BATEAU

#### MATÉRIEL :

8 Bateaux (répartis en 4 couleurs).

#### MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend les 2 Bateaux correspondant à sa couleur de bâtiments.

#### DÉROULEMENT DU JEU :

Au lieu de construire un bâtiment, un joueur peut poser un Bateau en respectant les règles suivantes :

- Pour jouer un Bateau, ce dernier doit être placé dans un Lagon. Ce Lagon doit être adjacent à un village de sa couleur.
- Un Bateau ne peut jamais être recouvert par une tuile Volcan.
- Il ne peut y avoir qu'un seul Bateau par Lagon.
- Quelque soit la taille du Lagon, si ce dernier contient un Bateau, il est interdit d'y placer une tuile Volcan.
- Un Bateau ne fait pas partie d'un Village. Il n'est pas pris en compte pour étendre un Village ou construire un Temple ou une Tour (voir Phase 2).

**LAGON**  
Un Lagon est une zone qui est entièrement encerclée par des terrains et volcans de l'île de niveau 1.



#### PLACEMENTS INTERDITS



Une zone ouverte n'est pas considérée comme un Lagon.



Il ne peut y avoir 2 Bateaux dans un Lagon, même s'ils sont de couleur identique.

#### FIN DU JEU :

- Quand un joueur a réussi à construire tous les bâtiments de deux types différents sur les quatre, il gagne la partie instantanément.
- Sinon, la partie s'arrête si les tuiles Volcan sont épuisées (voir les règles de base pour déterminer le vainqueur).
- En cas d'égalité, les joueurs sont départagés de la façon suivante :



### EXTENSION TUILES 2-HEX

#### MATÉRIEL :

5 tuiles 2-Hex : Volcan-Lac, Volcan-Jungle, Volcan-Désert, Volcan-Volcan, Jungle-Jungle.

#### MISE EN PLACE :

Mélanger les tuiles 2-Hex. Prenez autant de tuiles 2-Hex qu'il y a de joueurs et placez-les faces visibles à côté des 48 tuiles Volcan. Les tuiles non utilisées sont écartées.

#### INFO

Le joueur utilise cette tuile comme une tuile Volcan.