

Taluva - KSR

Die 48 Vulkan-Plättchen mischen und verdeckt als Stapel bereitlegen.
1 der 3 Felder eines Plättchens zeigt immer 1 Vulkan. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die Tempel, Türme und Hütten vor sich ab.
Es gibt folgende Landschaften: Vulkan, Dschungel, Lichtung, Sand, Fels, See.

Ablauf eines Zuges:

1.) 1 Vulkan-Plättchen legen (MUSS):

- 1 Vulkan-Plättchen vom Stapel ziehen und in Tischmitte legen (Eröffnung).
- Nach der Partie-Eröffnung hat der Spieler die Wahl:

a) Landschaft erweitern:

- Plättchen direkt auf den Tisch legen, wobei es mit mind. 1 Kante an schon liegende Plättchen angrenzen muss. Landschaftslöcher dürfen entstehen.

ODER

b) Vulkanausbruch:

Plättchen auf bereits liegende Plättchen legen.

- Das Vulkanfeld auf ein bereits liegendes Vulkanfeld legen.
- Der obere Vulkan darf nicht in dieselbe Richtung wie der überdeckte zeigen.
- Unter den Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen.
- Fremde/eigene Hütten dürfen überdeckt werden und kommen in die **Schachtel**.
- Es dürfen auch 2 oder 3 Vulkane überdeckt werden.
- Verboten: Türme + Tempel, komplette Siedlungen (Mind. 1 Stein muss bleiben).

2.) 1 oder mehr Spielsteine einsetzen (MUSS):

- Einsatz nur auf unbesetzte Felder in der Spiellandschaft, nie auf Vulkan.

- **Wer nicht mind. 1 Stein bauen kann, scheidet aus.**

Die Bauten dieses Spielers bleiben aber bestehen.

Man hat **genau 1** Auswahl aus folgenden Möglichkeiten:

a) **Hütte bauen:** 1 Hütte auf ein Feld der Ebene 1.



b) **Turm bauen:** 1 Turm auf ein Feld der Ebene ≥ 3 .
Das Feld muss direkt an eig. Siedlung angrenzen, die bisher ohne Turm ist.



c) **Tempel bauen:** 1 Tempel auf ein Feld der Ebene ≥ 1 .
Das Feld muss direkt an eig. Siedlung angrenzen, die bisher ohne Tempel ist.



d) **Siedlung erweitern:** Eine eigene Siedlung auswählen.
Landschaftstyp zur Erweiterung wählen.
Jedes Feld des gewählten Landschaftstyps, das direkt an die Siedlung grenzt, erhält je Ebene:
1 Hütte (Ebene 3 erhält also 3 Hütten).



Siedlung: 1 Siedlung beginnt mit 1 Hütte und ist immer eine Ansammlung von Spielsteinen gleicher Farbe.

Es ist erlaubt, durch Bebauen eigene Siedlungen zu verbinden.

Dadurch können sich auch mehrere Tempel oder Türme in *einer* Siedlung befinden.

Ende:

...sofort, wenn keine Vulkan-Plättchen mehr vorhanden sind. Es gewinnt, wer die meisten Tempel bauen konnte. Patt: meiste Türme bzw. danach meiste Hütten (auch die in der Schachtel). Ausgeschiedene Spieler werden nicht berücksichtigt.

Vorzeitiges Ende: Ein Spieler hat 2 der 3 Gebäudearten komplett verbaut = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.11.06/Nr. 850

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Taluva - KSR

Die 48 Vulkan-Plättchen mischen und verdeckt als Stapel bereitlegen.
1 der 3 Felder eines Plättchens zeigt immer 1 Vulkan. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt die Tempel, Türme und Hütten vor sich ab.
Es gibt folgende Landschaften: Vulkan, Dschungel, Lichtung, Sand, Fels, See.

Ablauf eines Zuges:

1.) 1 Vulkan-Plättchen legen (MUSS):

- 1 Vulkan-Plättchen vom Stapel ziehen und in Tischmitte legen (Eröffnung).
- Nach der Partie-Eröffnung hat der Spieler die Wahl:

a) Landschaft erweitern:

- Plättchen direkt auf den Tisch legen, wobei es mit mind. 1 Kante an schon liegende Plättchen angrenzen muss. Landschaftslöcher dürfen entstehen.

ODER

b) Vulkanausbruch:

Plättchen auf bereits liegende Plättchen legen.

- Das Vulkanfeld auf ein bereits liegendes Vulkanfeld legen.
- Der obere Vulkan darf nicht in dieselbe Richtung wie der überdeckte zeigen.
- Unter den Plättchen dürfen keine Freiräume entstehen.
- Fremde/eigene Hütten dürfen überdeckt werden und kommen in die **Schachtel**.
- Es dürfen auch 2 oder 3 Vulkane überdeckt werden.
- Verboten: Türme + Tempel, komplette Siedlungen (Mind. 1 Stein muss bleiben).

2.) 1 oder mehr Spielsteine einsetzen (MUSS):

- Einsatz nur auf unbesetzte Felder in der Spiellandschaft, nie auf Vulkan.

- **Wer nicht mind. 1 Stein bauen kann, scheidet aus.**

Die Bauten dieses Spielers bleiben aber bestehen.

Man hat **genau 1** Auswahl aus folgenden Möglichkeiten:

a) **Hütte bauen:** 1 Hütte auf ein Feld der Ebene 1.



b) **Turm bauen:** 1 Turm auf ein Feld der Ebene ≥ 3 .
Das Feld muss direkt an eig. Siedlung angrenzen, die bisher ohne Turm ist.



c) **Tempel bauen:** 1 Tempel auf ein Feld der Ebene ≥ 1 .
Das Feld muss direkt an eig. Siedlung angrenzen, die bisher ohne Tempel ist.



d) **Siedlung erweitern:** Eine eigene Siedlung auswählen.
Landschaftstyp zur Erweiterung wählen.
Jedes Feld des gewählten Landschaftstyps, das direkt an die Siedlung grenzt, erhält je Ebene:
1 Hütte (Ebene 3 erhält also 3 Hütten).



Siedlung: 1 Siedlung beginnt mit 1 Hütte und ist immer eine Ansammlung von Spielsteinen gleicher Farbe.

Es ist erlaubt, durch Bebauen eigene Siedlungen zu verbinden.

Dadurch können sich auch mehrere Tempel oder Türme in *einer* Siedlung befinden.

Ende:

...sofort, wenn keine Vulkan-Plättchen mehr vorhanden sind. Es gewinnt, wer die meisten Tempel bauen konnte. Patt: meiste Türme bzw. danach meiste Hütten (auch die in der Schachtel). Ausgeschiedene Spieler werden nicht berücksichtigt.

Vorzeitiges Ende: Ein Spieler hat 2 der 3 Gebäudearten komplett verbaut = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.11.06/Nr. 850

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de