

Талува

Комплектация.

По 12 храмов, 8 башен и 40 хижин каждого цвета (всего 4 цвета), 48 плиток вулканов (каждая плитка состоит из 1 участка вулкана и 2 участков ландшафта) и 4 памятки для игроков.

Поселение - все смежные участки, содержащие храмы, башни или хижины одного цвета. Поселение начинается с 1 хижины и может расширяться при увеличении количества участков.

Подготовка.

Перешайте все 48 плиток вулканов и положите их рубашкой кверху с края стола.

Игроки будут их использовать при построении игрового поля.

Каждый игрок выбирает цвет и берет себе все храмы, башни и хижины данного цвета, располагая их в своей игровой зоне (обычно это место перед игроком на столе).

Цель игры.

Стандартная цель:

побеждает игрок, построивший, на конец игры, наибольшее количество храмов. Если несколько игроков построили одинаковое количество храмов, выигрывает тот игрок из них, который построил большее количество башен. Если же равно и количество построенных башен, тогда победа присуждается игроку, построившему большее количество хижин (учитывая хижины, которые в процессе игры были накрыты и выведены из игры).

Блиц-победа:

Если игрок построил все строения двух любых типов из трех (храмы, башни, хижины) - ему немедленно присуждается победа и игра заканчивается.

Внимание!

Если игрок не может выполнить строительство своего здания, он немедленно получает поражение.

Процесс игры.

Игроки определяют любым способом, кто начинает игру. Далее ход переходит по часовой стрелке.

Ход игрока состоит из двух частей:

1. положить 1 плитку вулкана 2. поставить 1 или более зданий (хижину (хижин), храм или башню).

Часть 1: положить 1 плитку вулкана.

Игрок берет одну вулканическую плитку из лежащих рубашкой кверху и смотрит ее. В самом первом туре, игрок начинающий игру просто кладет взятую плитку вулкана в центр стола.

В последующие ходы игрок должен выбрать свое действие из двух вариантов:

а) расширение местности или б) извержение вулкана.

а) Расширение местности

Игрок выкладывает плитку вулкана непосредственно на игровое поле. Плитка должна касаться минимум одной плитки, выложенной ранее на стол, и минимум одной гранью.

В процессе создания местности на игровом поле допускаются "дыры", незаполненные плитками.

б) Извержение вулкана.

Игрок выкладывает плитку вулкана сверху уже выложенных плиток.

В данном случае следует учитывать нижеперечисленные условия:

- Участок плитки с вулканом должен находиться на том же месте, что и участок с вулканом уже выложенной плитки.
- Вулкан на участке выкладываемой плитки не может извергаться в том же направлении, что и перекрываемый участок вулкана.
- Выкладываемая плитка не может перекрывать "пустое" пространство (т.е. нельзя, чтобы часть плитки "висела" в воздухе).

Не допускается:

- Выкладывать плитку с вулканом так, что участок с вулканом новой плитки перекрывает участок без вулкана уже выложенной плитки.
- Направление извержения вулкана перекрываемого участка совпадает с извержением участка выкладываемой плитки.
- Пустое пространство под частью выкладываемой плитки.

Остальные правила накрытия плиток:

- Игрок может выложить плитку так, что она накроет хижины другого игрока. Поселение при этом может быть разделено. Хижины, которые накрываются выкладываемой плиткой, возвращаются в коробку, а не игроку-хозяину.
- Игрок может накрыть два или три вулканических участка одной плиткой.
- Игрок не может накрыть участок с построенным храмом или башней.
- Игрок не может накрыть полностью все поселение. Он должен оставить ненакрытой минимум одну часть поселения с одной хижинкой (храмом или башней).

Не допускается:

- Накрытие храма
- Полное накрытие поселения.

Часть 2: Поставить 1 или более зданий.

Не допускается:

- Строительство здания на вулкане.

Общие правила строительства:

Здания (храмы, башни и хижины) могут быть поставлены только на незанятые участки. На участках с вулканами ставить здания нельзя. Игрок может объединить два или более своих поселения. Поселение получившееся в результате такого объединения может содержать более одной башни или храма, но только в случае такого объединения. Игрок никогда не может выбрать поселение с построенной башней для строительства еще одной башни или в поселении с построенным храмом также нельзя строить еще один храм. Если у игрока больше нет возможностей для строительства - он выбывает из игры.

Игрок должен всегда строить 1 или более зданий из своего запаса зданий.

Таким образом, игрок должен всегда выбрать один из возможных вариантов строительства:

- а) построить хижину, б) построить башню, в) построить храм или г) расширить поселение.

а) Строительство хижины.

Это единственный путь для создания нового поселения.

Игрок ставит 1 хижину на выбранный им участок первого уровня.

б) Строительство башни.

Игрок ставит 1 башню на любой, прилегающий к поселению, участок третьего или выше уровня. В данном поселении не может быть ранее построенной башни.

в) Строительство храма.

Игрок может поставить 1 храм на любой участок любого уровня непосредственно прилегающий к одному из поселений игрока. Данное поселение должно насчитывать минимум 3 участка со зданиями и не иметь ранее построенных храмов.

г) Расширение существующего поселения.

"Расширение поселения" это единственный путь для строительства более 1 хижины за ход.

Игрок выбирает одно из своих поселений для расширения. Далее он выбирает тип ландшафта, на который он будет расширять поселение: джунгли, песок, камни или озера.

Затем он ставит хижину на каждый пустой, прилегающий к поселению, участок выбранного типа. Уровень участка определяет количество хижин, которые выставляются на него. На участок первого уровня ставится 1 хижина, участок второго уровня - 2 хижины, участок третьего уровня - 3 хижины.

Пример. Игрок решает расширить свое поселение. Он выбирает джунгли, как тип участков, на которые он будет расширяться. К поселению прилегают три таких участка. Игрок выкладывает по 1 хижине на два из этих участков (участки первого уровня) и 3 хижины на последний участок (участок третьего уровня).

Ограничение:

Игрок может выбрать только одно действие из четырех возможных (и он должен выбирать действие пока у него есть достаточное количество зданий для постройки (хижин, храмов или башен). Он должен выбирать свое действие с учетом требований правил.

Выбывание из игры.

В случае если игрок не может строить здание:

В каждый свой ход игрок обязан построить минимум одно здание. В случае если игрок не может построить ни одно здание, он выбывает из игры. До окончания игры он пропускает свой ход. Тем не менее, его строения остаются на игровом поле до конца игры.

Конец игры.

Игра может закончиться в двух случаях:

Обычное окончание игры:

наступает, когда заканчиваются все плитки вулканов, лежащие рубашкой кверху, вместе с ходом игрока, выкладывающем последнюю плитку. Побеждает игрок построивший наибольшее количество храмов. Если несколько игроков построили одинаковое количество храмов, выигрывает тот игрок из них, который построил большее количество башен. Если же равно и количество построенных башен, тогда победа присуждается игроку, построившему большее количество хижин (учитывая хижины, которые в процессе игры были накрыты и выведены из игры). Игроки вне игры не могут быть победителями!

Блиц-победа:

Если игрок построил все строения двух любых типов из трех (храмы, башни, хижины) - ему немедленно присуждается победа и игра заканчивается.

Распределение мест на финише:

Если вы хотите определить, кто занял 2, 3 и далее места на финише, можете воспользоваться нижеследующим вариантом:

Когда игрок построил все здания 2 видов из 3 доступных, он занимает первое место, но игра продолжается. Если другой игрок достигает той же цели (построить 2 вида зданий из 3 доступных) - этот игрок занимает второе место и игра продолжается по тому же принципу.

Когда игрок выбывает из игры - он занимает последнее место на финише. Если другой игрок также выбывает из игры, этот игрок получает предпоследнее место и т.д.

Когда все плитки вулканов использованы, оставшиеся места распределяются обычным способом.