

Marcel-André Casasola Merkle

TALOVA

Deluxe

MATÉRIEL DU JEU DE BASE

12 Temples, 8 Tours et 80 Huttes en bois (réparties en 4 couleurs), 48 tuiles Volcan, 4 plateaux Joueur, le livret de règles.



Chaque tuile *Volcan* se compose toujours de 1 volcan et 2 terrains. Il y a 5 types de terrains différents : *Roche*, *Jungle*, *Lac*, *Désert* et *Prairie*.



MISE EN PLACE

Les 48 tuiles *Volcan* sont mélangées faces cachées et regroupées en plusieurs pioches. Chaque joueur choisit une couleur, prend tous les bâtiments correspondants et les pose sur son plateau Joueur.

VARIANTE

Selon le nombre de joueurs, on utilise plus ou moins de tuiles *Volcan* :

- À 2 joueurs, on utilise 24 ou 36 tuiles (piochées aléatoirement).
- À 3 joueurs, on utilise 36 tuiles (piochées aléatoirement).
- À 4 joueurs, on utilise les 48 tuiles (à 4 joueurs, nous vous conseillons de jouer avec la variante en équipes décrite en fin de règles).

. MISE EN PLACE DU JEU DE BASE



BUT DU JEU

Être le premier à construire tous les bâtiments de 2 types sur les 3 disponibles (exemple *Huttes* et *Tours*) ou, à l'épuisement des tuiles, être le joueur à avoir construit le plus de Temples.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a voyagé le plus récemment sur une île commence, puis on continue dans le sens horaire.

Le tour d'un joueur est composé de 2 phases obligatoires :

- . PHASE 1 : PIOCHER ET POSER UNE TUILE VOLCAN
- . PHASE 2 : CONSTRUIRE UN OU PLUSIEURS BÂTIMENTS DE SA COULEUR

. PHASE 1 : POSER UNE TUILE VOLCAN



À son tour, un joueur pioche une tuile Volcan.

. Lors du **premier tour** de jeu, le joueur pose simplement cette tuile sur la surface de jeu : ce sera la tuile de départ pour la partie.

. Lors des tours de jeu suivants, le joueur choisira entre :

- a) AGRANDIR L'ÎLE DE TALUVA
- b) CRÉER UNE ÉRUPTION VOLCANIQUE

a) AGRANDIR L'ÎLE DE TALUVA

Le joueur pose sa tuile directement sur la table ; c'est le **Niveau 1** de l'île.

Au moins un des côtés de la tuile doit toucher une ou plusieurs tuiles déjà en place.

En plaçant ses tuiles, il est possible de créer des «trous», qui ne pourront être comblés, dans l'île (voir exemple ci-contre).



PLACEMENT INTERDITS



Connecter 2 tuiles Volcans par la pointe.

Ne pas connecter complètement les côtés.

b) CRÉER UNE ÉRUPTION VOLCANIQUE

Le joueur pose sa tuile **sur des tuiles déjà en jeu.**

De nouveaux niveaux sont ainsi créés (Niveaux 2, 3...).

Il n'y a pas de limite au nombre de niveaux.

Les conditions suivantes doivent toujours être respectées :

- . Le volcan de la tuile du joueur **doit** se superposer à un volcan existant.
- . Ce volcan **ne doit pas** être orienté dans le **même sens** que le volcan qu'il recouvre (deux tuiles ne se superposent donc jamais parfaitement).
- . **Aucun** trou ne doit être laissé sous une tuile.
- . Il est **possible** qu'une tuile recouvre deux ou trois volcans.



PLACEMENTS INTERDITS



Le volcan ne recouvre pas un autre volcan.



Les deux volcans sont dans la même direction.



Il y a un espace libre sous la tuile posée.

VILLAGE

Un Village est un ensemble de bâtiments de même couleur construits sur des terrains adjacents. On débute toujours un nouveau Village par une seule Hutte.



RECOUVRIR DES BÂTIMENTS

(pour bien comprendre ce qui suit, il est préférable d'avoir lu la page suivante sur les constructions de bâtiments).

- Il est **possible** de recouvrir ses propres Huttes, et/ou celles de ses adversaires. Les Huttes ainsi recouvertes sont remises dans la boîte de jeu.
- Il est **interdit** de recouvrir des Tours ou des Temples.
- Il est **interdit** de recouvrir entièrement un Village (il doit toujours rester au moins un bâtiment dans un Village).



PHASE 2 : CONSTRUIRE DES BÂTIMENTS

RÈGLES GÉNÉRALES DE CONSTRUCTION

- Les nouveaux bâtiments doivent être placés sur des **terrains vides**.
- On ne peut **jamais construire sur un volcan**.
- Il est permis de **connecter deux Villages de même couleur** (ou plusieurs).
- Si un joueur ne peut pas construire, il est éliminé de la partie (voir **ÉLIMINATION**).

Lors de la phase de construction, un joueur a 4 possibilités :

- CONSTRUIRE UNE HUTTE POUR DÉBUTER UN NOUVEAU VILLAGE
- CONSTRUIRE UNE TOUR
- CONSTRUIRE UN TEMPLE
- ÉTENDRE UN VILLAGE EXISTANT (AVEC DES HUTTES)

RAPPEL

Les bâtiments ne peuvent être construits que sur les terrains suivants:



a) CONSTRUIRE UNE HUTTE POUR DÉBUTER UN NOUVEAU VILLAGE



Le joueur place une de ses Huttes sur un **terrain vide isolé de niveau 1**. Isolé signifie qu'il **ne doit être adjacent à aucun terrain contenant un bâtiment de la même couleur**. Un nouveau Village débute toujours avec la construction d'une seule Hutte.

NOTE

Un nouveau Village peut être adjacent à un Village adverse. N'ayant pas la même couleur, ils sont considérés comme 2 Villages bien distincts. Cela peut permettre par exemple de gêner ses adversaires.



b) CONSTRUIRE UNE TOUR

RAPPEL

Il est interdit de recouvrir des Tours.

Une Tour **doit** être placée **sur un terrain de niveau 3 (ou supérieur)**, directement adjacent à un de ses Villages.
Il ne peut y avoir qu'une seule tour par Village.



EXCEPTION

Il est possible d'avoir deux Tours dans un même Village, si en construisant une Tour dans un Village, ce dernier se connecte à un autre Village de sa couleur possédant déjà une Tour.



2 Villages Rouges.



En plaçant la Tour les 2 Villages seront connectés.

c) CONSTRUIRE UN TEMPLE

RAPPEL

Il est interdit de recouvrir des Temples.

Un Temple peut être placé **sur un terrain de n'importe quel niveau** adjacent à un de ses Villages.

Ce Village doit être au moins composé de 3 terrains.

Il ne peut y avoir qu'un seul Temple par Village.

EXCEPTION

Il est possible d'avoir deux ou trois Temples dans un même Village, si en construisant un Temple dans un Village, ce dernier se connecte à un autre Village de sa couleur possédant déjà un Temple.



ASTUCE

Recouvrir ses propres Huttes peut permettre de scinder un Village en plusieurs afin de construire un Temple ou une Tour (voir exemple ci-dessous).



Joueur Rouge recouvre sa propre Hutte.



Ce qui créé un nouveau Village de 3 terrains où un Temple peut être construit.

d) ÉTENDRE UN VILLAGE EXISTANT (AVEC DES HUTTES)

Étendre un village est l'**unique façon de placer plusieurs Huttes à son tour de jeu.**

Le joueur choisit un de ses Villages qu'il veut étendre, puis choisit sur quel type de terrain adjacent il va construire (*Jungle, Prairie, Désert, Roche, ou Lac*).

Il doit ensuite occuper **chaque terrain du type choisi.**

Selon le niveau où il désire construire, le joueur place une ou plusieurs Huttes : sur un terrain de niveau 1, il pose 1 Hutte ; sur un terrain de niveau 2, il en pose 2, etc.

EXEMPLE

Le joueur Rouge veut étendre son Village composé de 2 terrains (*entourés de blanc*). Il choisit de s'étendre sur la Prairie. Il y a 3 terrains de ce type adjacents au Village (*pointillés*) : lors de son tour, le joueur place une Hutte sur le niveau 1, 2 au niveau 2 et 3 Huttes sur le terrain de niveau 3. Il ne peut pas construire sur la Prairie en bas à gauche puisqu'elle n'est pas adjacente au Village initial.



ATTENTION !!

Un joueur peut choisir une des quatre actions ci-dessus s'il a suffisamment de bâtiments dans sa réserve (*Tours, Temples, ou Huttes*).

Exemple : dans l'exemple ci-dessus, le joueur doit placer 6 Huttes sur le type de terrain qu'il a choisi (Prairie). S'il a moins de 6 Huttes sur son plateau Joueur, il ne peut pas choisir cette action (*il doit donc choisir un autre type de terrain*).

ÉLIMINATION

- Un joueur **doit** construire **au moins un bâtiment par tour**. S'il ne peut pas le faire, il est alors **éliminé** de la partie et a perdu.
- Les bâtiments qu'il a posés restent en jeu (*et peuvent donc encore gêner ses adversaires*).
- À 2 joueurs, si un joueur est éliminé, son adversaire est logiquement déclaré vainqueur.

FIN DU JEU

Une partie peut prendre fin de deux manières.

Fin "**KING**" :

Quand un joueur a réussi à construire **tous les bâtiments de deux types différents** (*Temples/Tours, Huttes/Temples, Huttes/Tours*), il gagne la partie instantanément.



Fin "**SURVIVOR**" :

Quand plus aucune tuile Volcan ne peut être posée car la pioche est vide, la partie prend fin immédiatement.

Le joueur qui a construit le plus de Temples a alors gagné.

En cas d'égalité, celui qui a construit le plus de Tours l'emporte. S'il y a encore égalité, celui qui a construit le plus de Huttes est victorieux (*on compte aussi celles retirées du jeu après avoir été recouvertes par d'autres tuiles*).



VARIANTES

. PARTIE À 4 JOUEURS EN ÉQUIPE

On joue par équipe de 2, en alternant la place des joueurs des deux équipes. Dans le cas d'une fin "**KING**", une **équipe gagne dès qu'un des 2 membres a placé l'intégralité de 2 de ses types de bâtiments, et que son coéquipier au moins un type de bâtiments**. La fin "**SURVIVOR**" est identique : on additionne simplement les bâtiments des joueurs d'une même équipe.

LES EXTENSIONS

Les extensions peuvent être ajoutées séparément au jeu de base. Elles peuvent également être combinées et ajoutées au jeu de base. Selon votre modèle de boîte, les extensions peuvent ne pas être incluses. Si vous souhaitez vous procurer l'une d'entre elles, vous pouvez les commander sur ferti-games.com.

. EXTENSION TUILE DÉPART (non incluse dans la boîte de base)



MATÉRIEL :

1 tuile composée de 3 volcans.

MISE EN PLACE :

Placez la tuile Départ au centre de la table. Le 1er joueur **doit** donc placer sa première tuile Volcan **en tenant compte de la tuile Départ déjà en jeu** (voir Phase 1a).

DÉROULEMENT DU JEU :

Identique au jeu de base.

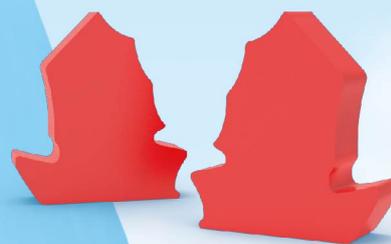
. EXTENSION BATEAU (incluse dans la boîte de base)

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 encadrée 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 :

. Fin "KING" :

. Quand un joueur a réussi à construire tous les bâtiments de deux types différents sur les quatre, il gagne la partie instantanément.

. Fin "SURVIVOR" :

. 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 (incluse dans la boîte de base)

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.

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.



INFO

Le joueur utilise cette tuile comme une **tuile Volcan**.

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), un des 2 volcans **doit** recouvrir un volcan déjà en jeu en respectant les règles de pose (voir règle de recouvrement).



FIN DU JEU :

. Fin "**KING**" : (voir règles de base).

. Fin "**SURVIVOR**" :

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

. EXTENSION PLATEAUX DE JEU (non incluse dans la boîte de base)



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**.

VARIANTE

Vous pouvez utiliser les **pointillés** comme zone de jeu pour moduler vos parties (les plateaux ainsi rétrécis rendent les parties encore plus tendues).

AUTORISÉ

2 pointes en dehors



INTERDIT

+ de 2 pointes en dehors



FIN DU JEU :

. Fin "**KING**" : (voir règles de base).

. Fin "**SURVIVOR**" :

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

. Fin "**WORLD'S END**" :

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

. Le vainqueur est désigné de la même façon que pour une fin "**SURVIVOR**".

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 pointes**.

. Si une tuile dépasse de la zone de jeu de **plus de 2 pointes**, 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**.

TALOVA

Marcel-André Casasola Merkle

Deluxe

- MERCI À TOUS LES CONTRIBUTEURS KS POUR LEUR SOUTIEN EXCEPTIONNEL -

Alexandre - @CBI_Paul - A Tang - Aaron Wayman - Adam Easterday - Akuba - Alain Gossant - Alain Prey - Alamo Cantarero - Alberto Corregidor - Alec Kudrna - alephaleph - Alex and Bill Gurski - Alex and Jennifer Bagozy - Alex Biron - Alex Him. - Alex Souter - Alex Stevens - Alexis Guilmeau - Altarpia - Alyssa Katrina Alexander - Amie C. Lin - Anders Alling Pedersen - Anders Herbst Pedersen - Andrea Pallotti - Andreas Heyl - Andreas Westik - Andrew Fedorchek - Andrew Mathieson - Andrew Robeson - Andrew Scarlatelli - AndyG - Anthony Crider - Anthony Snider - Antoine Berrier - Antoine Irsson - Antoine Vianey - AntoineG - Ari Dorros - Arton Hypes - Arnaud "Contrôleur" Fernandez - Arne Ehrenberg - Arthas Anté - Arthuuuuuuuu - Asnodraël - Association Lémandragore - Association Ricocet - Aurelh08 - Aurélie Leclercq - Banjo*Seamonkey - Banksy - Barry E Moore - Bart Quiteo - Béa210 - Beat Baumgartner - Beef - Beeker - Ben Nichols - Benjamin Bantz - Benjamin Bernard - Benjamin Bord - Benny C. - Benoît Doumont - Beretboz - Bertholon G. - Bertrand Ferragut - Bill - Bill Koff - Bob Mesrop - Bob Palmer - Bonzarello - Brainstormpt - Brandon Cronk - Brandon Willenberg - Brendi Carron - Brendan Daly - Brenida L - Bret Clifton - Brett "DJ Archangel" Strassner - Brett Alexander - Britan Arntaco - Britan Magee - Brian McKenzie - Brian O'Connor - Brian Salisbury - Brotherhood of the Bearded Axe - Brozek - Bruce Bernard - Bruce Degl - Brun Christophe - Bryan Abtchandani - Bryan Haakensen - Bulldozers - BumDaFreshMan - Bydte Blue - C. Crandell - C.H. Greenblatt - Cactus Cooler - Cara & Theo C - Carl - Carlos Leon Rendon - Carmine & Valentina - Catyrpeltus - CavemanLogic - Cédric Chapuis - Chance Smiley - Charles Sisson - Chasseing Fanny - Chokolattetedi - Chris Casinghino - Chris Faulkenberry - Chris McLean - Chris Robbins - Christian Kruchten - Christophe Laurent - Christophe Mezoyer - Christophe Raynaud de Lage - Chuckles - Cindy Mikeworth - Clement Chun - CocoaBran - Cody Bozarth - Cyrilus34 - Damien Beautour - Dams Millet - Dan and Laurie Meservy - Dan and Theresa Brandt - Dan Imbach - Dan Senne - Daniel - Daniel "Barricada" Fish - Daniel Ferreira Caldas - Daniel Fritzel - Daniel Indru - Daniel Shane - Daniel Solis - Daniel The Bishop - Darren Wou - Das B-kenninis - Dave Bellard - David Colhoun - David Datgle - David G. Przybyla - David Gittins - David Greene - David Irthum - David, Mareike and Charlotte O'Neil - Dean Sestak - Dents Dallée - Deom - der Waffle Haus - Dewald van der Merwe - DG la belle moustache - Didier Aldebert - Dirk Healy - DMCXIII - Doj - Domin - Don Rocheite - Donald "pblaw" Poynter - Dormeur - Doug Kuegler - Douglas Fein - Dr. D. Lion - Dr. Nakagawa Kozi - Dr. Thibaut Truphemus - Drew Hitchcock - Dwarficus - E.Uresti - Eddy Whiteside - Ekky - elaut anselmo - Elias Titakos - Eliot Malcomson - Eluvia d'Istrolis - Endi Wong - Eraserhead - Eric Arsenault - Eric Brown - Eric Faby - Eric Kaylor - Eric R. Maritin - Eric Saunter - Eric Stewart - Éric Tristram - Erik Fischer - Ernst Milletis - Eugene Koh - Evan Moreno-Davis - Fabien Battistini - Fabien Lozach - Fabien Montipion - Fabrice Varet - Felice - Fipi Lele - Florian Reyren - Francis Lemontey - Franck Gaillot - Francois Aime - Frank Posma - FrankGTH - Franz Levin - Franzeo - Frédéric "Elarian" Viallet - Gaëtan Beaujannot - Garrett Grenier - Garry Jenkins - Geeklette - Geng Zhou - Geoffrey Dorst - George "979" Lin - Gerard Nicolas - Ghislain Lerat - gordon lewer - Grandmaitre - Greg Bastin - Greg Taylor - Greg Vokoun - Gregg Bolinger - Gregory - Gregory J Fletschman - Grzech - Guesdon Stéphane - Guibourt - Guillaume Darpin - Guillaume Ponthieu - Gus - Gwen Aduh - Hacker-Bremer Alliance - Hadrien Malherre - Hadrien Monticetolo - HedgeWizzard - Hell Gring Goth - Henning Badrow - Hex - Hikaruketsu - HM - humblers - IvKartina - Iomniavlys - Isaac Lloyd Hayward - Ivan Felicangeli - Ivan Lawson - Ivano Venturi - Jack Gulick - Jack McNaughton - JackintheMiddle - Jacob Adin Noah Moore - Jaime Perron - James & Holly Barnes - James Montanus - James Warner - Jan Wise - Janos - Jason Vanstone - Jay Watson - Jay's Basement - Jayson Owen Myers - JD - Jean-Michel Royere - Jeff Troyan - Jeffrey Hellrung - Jeffrey Lee - Jérémie Vuillard - Jérémy "somonflex" Béliez - Jeremy Lyman - Jérôme Cazaux - Jess Bonarico - Jeux Descartes Lyon - Jim Herrington - Jim Otto - Jim Paprocki - JLL - JKLM Eggleston - Joakim Eriksson - Joe Walters - Joe Wyka - Johann Kruckemeyer - John Anthony Gulla - John Enoch - John Lee - John Priebe - Jolo Forment - Jonathan McCulley - Jose "Sans-Os" Chaves - Joseph Larmarange - Josh Cadillac - Josh Tempkin - Jozef W. - Juan Anzaldo - Juanito - Juda & Zoë <3 - Judd Jacobs - Jugamos Todos - Julien Dombre - Julien GILLE - Justin Kieft - Justin Nelson - Jygood - Kaicho & Obi-Wan "Obby Wonderfool" - Kaleb Michaud - Kan Hsiang-You - Karisa - Kazusuke♥Atsuko - Keenan McKamey - Kegg Family - Keith Hammons - Keith Koleno - Keith McNeil - Ken Hill - Kenny Coleman - Kesako - Kevin - Kevin MacLean - Kevin Rutherford - Kim Minsung - Kira Parker - Krollin Beck - Krawaller - Kris Bladow - Krister Nevin - L' Amiral Nelson - LCranley - La Donn Wittenburg - L-A Orleans - La Sphere - Lam Yu Hin, Heinz - Lamaroufle - LaoZifou - Larry Diehl - Lars Holgaard - Laurent Cariou - Laurent Granger - Laurent Kobel - Lee Logan Collin Godwin - L'Empire des Rois Joueurs - Leon Bush - Lgable - Liam & Jasmine Roberts - liangziyu - Pierre Teyssonnières - Lil Dean - Lisa - Living Worlds Games, LLC - Loic "Kaiser" Neto - Lololuke - Lord Harcourt - Loren Lennie - Luis Francisco - Luke Satchmo - M Phelps - MadTotoro - Maggibot - Maghd - Magnan - Malkoh - Manuel Cueto - Marc Burnell - Sturtzer Marc - Marco Stefanini - Marek Szewczyk - Mark "TIETS" Tietfort - Mark Peterson - Markus Bayer - Martin Rieck - Marvin Thomas - Maryse et Ydan Ledoux (Les jeux sont faits) - Mathieu Henry - Mathieu Hugon - Mathieu Lottin - Mathiou - Matt Pappathan - Matthew Hannah Flight - Matthew Janrog - Matthew Lettington - Matthew R H Spencer - Matthieu "Graou" Maréchal - Mayrik - Melissa K - MerGryphon - Michael and Jessica Chan - Michael Burton Legg - Michael Carricato - Michael Corneau - Michael Foley - Michael Little - Michael Morley - Michel Dumats - Mickaël "Froh" Garcin - Mike Arms - Mike Bayless - Mike Logan - Miralala & Thrr - Mitsu - Mobydick - Monkey - Morse Family of PA - Mouret jean-marc - MTA - Muffinmannen - MushiGames - Nadoteki - Namtabandy - NaraSyJua - Nate Bowman - Nate the Great - Nexxmex - Ngeunitl - Nick Julia, Issy & Theo Lawson - Nicolas Krona - Nicolas Dutailly - Nicolas Le Nardou - Nicolas Warembourg - Nikolay "Crow" Nkiforoy - NoVoCaiNe - Oh, Tae-Heon - Oliver Mayer - Olivier Delattre - Olivier Guéret - Olivier Richard - Ooi Shien Lung - Ooook - Otto von Whackjob - Outcastjack - Ozhan Sen - Ozzy & Sten - Pablo Lukas - Pamplourouse - Panom - Paris est Ludique - Patric Willequet - Patrick Henderson - Patrick M. Carkin - Paul Baginski - Paul Gelder - Paul Hackman - Paul Oliver - Paul Sudlow - Pepetteuh - Pete Sellers - Peter - Peter Eussen - Peter Kageyama - Peter Loop - Peter Taddeo Jr - Philip Manoff - Philippe Guichenuy - Philippe Longa - Philippe Pons - Pierce Tibma - Pierre Fedon - Pierre Kokel - Pierre Lockovic - Pierre-Philippe - Pierre-Yves et Éric - Pishposh.tv - Post-FX - Potipotte - Prems - Purple Brain - Rainey - Random Logic - Raphael - Raphaël - Raphaël Bernardi - Ray R. - Rebecca Ruhlman - Redskin - René Vick - Rich_S - Richard Gable - Richard Valente - Rick & Katherine Vinyard - Riley - Rj Del Carmen - Rob Milanovich - This Board Game Life - Robert Utner - Roberto Fraga - Robin Burzan - Rod Calumpang - Rodney Somerstein - Rolf Laun - Rolf Nitsche - Romain "Eryn" Offenio - Romain Teixeira - Romaric Besancon - Romeo Et Juliette - Roni Worley - Ross Dunning - Roy Romasanta - Ruddysaline Picardouin - Rusty Wenerick - Ryan Abrams - Ryan Bis - Ryan Brock - Ryan, Jessica & Lilyanna Coughlin - Salil Nizar - Samn Wright - Samuel2277 - Sarinee Achavanuntakul - Saul Wynne - Schaub Alexandre - Scott "Aldie" Alden - Scott Hildebrandt - Scott Hudon - Scott Stevenson - Scott Strantz - Sean Sieher - Sébastien Cohidon - Sébastien De Poortere - Sebastien Pauchon - Sébastien Pereda - Sebastien Toussaint - Sebseb01 - Shadus Tain (a.k.a. CM) - Shahin "Shah" Yazdani - Shari N'Tara - Shepazu - Simon Coney - Simon Taillard - Simon Walk - Simon Ward - Simon Watel - Sn Skipy - Sixsixty - SJ - Skydepels.dk - Squidmaster Sebastian - Sssplat - Stefan Gloubitz - StephG - Steve P. - Steve Sartain - Strike771 - Stral Family - Snomkern - Stu - Su Juncun - Sunni Brindle - SuperDéfi - Suzi Dao - Sylamb - T/Cray - Tegus - Tempus Ludi - TF Leung - The Helms Family - The Schwaigers - Thibaut Gaillard - Thib's de Baerenthal - Thierry Vairelland - Thomas "Biklopp" Zelewski - Thomas Burgess - Thomas Chomyez - Thomas Chung - Thomas Collet - Thomas Krakenes - Thorinith - Tibz - Ties-Molewaer - Tiffany Bahnsen - Tim Burnett - Tim D-W - Tim Welch - Tod177 - Tom McDonald - Tom van der Spek - Tony Hooker - Trevor Rudd - Tristan Ward - TIC_master - Titurunen - Tupak Amaru - UADanithMaul - UESM - Ugo Greevy - Valérie Meeus - Vejrjum - Vibeke and Mathias - Vincent Bonnard - Vincent Ingels - VinParker - Vivienne Raper - Von Foust Industries - Wade Harrison III - Wang Yueh - Warren J Rumsey - Whokko Schirén - Wilemde JF - Will Miner - Will Zander - William Sauvage - Willy Da Silva - Wilson Lam - Witt Statkowski - Wol Nielsen - Wollemi Pine - WonKug&JJN&Hadong - Wooky - Woshee - Xander van Ballegoaijen - Yannick Aubry - Yosemin & Henry Slonsky - Ydhar Eenum - Yoda37 - Yoker - Yung Coconut - Yves-Arnaud Jouret - Zack Roehr - Zettan - Zip - Znokiss - Zsolt Farkas

©2015. All rights reserved. v1.0

Talva Deluxe est un jeu édité par FERTI GAMES, 33700 Mérignac, France.

ferti@orange.fr - www.ferti-games.com - www.talvadeluxe.com

Un jeu créé par Marcel-André Casasola-Merkle.

Illustrations de Naiade (boîte - tuiles), Mathieu Moreau & Charlotte Bey.