

— Cité —

- **Qu'est-ce qu'une cité ?**

Tout ensemble de bâtiments constitue une cité, indépendamment du type de bâtiments. Un bâtiment isolé constitue également à lui seul une cité.

- **Deux cités adverses peuvent-elles se toucher ?**

Oui, deux cités adverses peuvent se toucher.

- **Peut-on agrandir une cité en plaçant une hutte ?**

L'action A (placer une hutte sur un champ de niveau 1) ne sert pas uniquement à créer une nouvelle cité. On peut aussi agrandir une cité avec cette action. L'action D (étendre une cité) n'est donc pas l'unique moyen d'agrandir une cité.

Joindre des cités

- **Peut-on joindre 2 cités possédant déjà une tour ou un temple ?**

Oui, il est possible de joindre 2 cités possédant déjà chacune un temple ou chacune une tour ou les deux.

- **Peut-on joindre 2 cités avec des huttes ?**

On agrandit l'une des deux cités.

On peut utiliser pour cela l'action D (étendre une cité), ou l'action A (placer une hutte sur un champ de niveau 1).

- **Peut-on joindre 2 cités avec une tour ou un temple ?**

La seule restriction est qu'au moins une des deux cités n'ait pas déjà un pion de ce type (la cité à partir de laquelle on construit ne peut pas déjà avoir ce pion).

— Eruption volcanique —

- **Peut-il y avoir des espaces vides sous des tuiles superposées ?**

Aucun espace libre ne peut être laissé sous la tuile, qu'elle soit posée au 2ème ou 3ème niveau.

— Huttes —

- **Peut-on détruire ses propres huttes ?**

Oui, il est possible de détruire ses propres huttes.

- **Que deviennent les huttes détruites ?**

Les huttes détruites sont définitivement écartées du jeu.

— Placer un bâtiment —

- **Où peut-on placer un bâtiment ?**

On peut placer un bâtiment sur n'importe quelle tuile et pas uniquement sur la tuile que l'on vient de poser.

— Victoire —

Décompte

FAQ : Taluva

- **Lors de la fin de la partie par pose de toutes les tuiles, on compte les temples posés, puis les tours posées, puis les huttes. Compte-t-on les huttes restantes sur le plateaux ou les huttes posée au cours du jeu?**

Pour déterminer le vainqueur, on regarde le nombre de huttes posées (détruites ou non) au cours du jeu.