

TIKAL



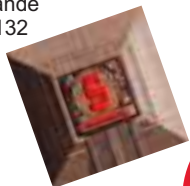
 **RIO
GRANDE
GAMES**™



2 – 4 players
aged 10 and up
Authors: M. Kiesling / W.
Kramer
Illustration / Design: Franz
Vohwinkel
Rio Grande
Games #132

contents

- 1 game board
- 36 terrain hexagons consisting of
 - 15 temple hexagons
 - 10 jungle hexagons
 - 8 treasure hexagons
 - 3 volcano hexagons
- 24 round treasure wafers with 3 x 8 treasures
- 48 square temple tiles consisting of
 - 3 x "2", 6 x "3", 9 x "4", 11 x "5", 8 x "6",
 - 5 x "7", 3 x "8", 2 x "9", 1 x "10"
- 4 expedition leaders
- 72 expedition workers
- 8 camps
- 4 scoring markers in 4 colors
- 4 rule summary cards
- 4 turn indicators for the auction version



History

Tikal is the most important and largest of all Mayan sites. It is located in the midst of an impenetrable jungle in northern Guatemala. The Mayans lived in Tikal from 600 BC to 900 AD, but little is known of the civilization that thrived there for 1500 years. As of this writing only a small fraction of the site has been excavated and investigated. Up to 4 expeditions plan to further explore the site to excavate and recover other temples and treasures.

Goal

Each player is the director of an expedition intent on exploring Tikal in search of the secret paths that lead to the temples and precious treasures that have remained hidden for over 1000 years. A player receives points during four scoring rounds for each recovered treasure and for each temple that he controls. But, both temples and treasures can change hands. The expedition that earns the most points exploring Tikal wins the game.



Preparation

Place the game board on the table in easy reach of the players. The game starts with four terrain hexagons explored and mapped: the base camp, two temples and an area of the jungle apparently without temple or ruins.

Sort the **terrain hexagons** by the letter on their backs. With these letters facing up, shuffle each set and then stack them so that the A set is on top and the others follow in alphabetical order B through G. Place this stack next to the board.

Each player selects a color and takes all the **game figures** of that color: 1 expedition leader, 18 expedition workers, 2 camps, and the turn indicator (only used with the auction version).

Sort the **square temple tiles** by their numbers and stack them carefully in numeric order next to the board.

Shuffle the up-side-down **round treasure wafers** and put them in 2 stacks next to the board.

Place the 4 **scoring markers** off the scoring track near number "1".



Playing the game

The oldest player begins. On a player's turn, he performs the following actions:

- draw the topmost terrain hexagon and place it face up on the board and
- use 10 action points to explore Tikal.

Play continues in clockwise order, with each player placing a new terrain hexagon and exploring for 10 action points.



Place terrain hexagon

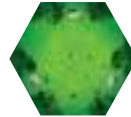
The terrain hexagons have stones set in one or more of their six sides. These are the paths expeditions may use to move from one hexagon to another. When adjacent hexagons have no stones on either of their adjoining sides, the expeditions may not move between those hexagons directly. When players place new terrain hexagons on the board they are placed adjacent to one that has already been explored (including the four pre-printed ones). Each hexagon is placed so that the expeditions may reach it. There must be at least one stone leading to the new hexagon from one adjacent explored one. The movement stone(s) may be on the new hexagon or the explored one(s) or both. As movement is not possible through volcanoes, they need no stones leading to them.



This temple hexagon has been placed correctly. It is possible to reach it from two adjacent explored hexagons, although one would be sufficient.



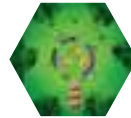
There are four kinds of terrain hexagons:



Jungle: An expedition may establish camps in jungle hexagons. Each expedition's camps are connected to each other and to the base camp by secret paths.

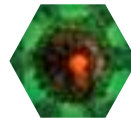


Temple: The temples are over-grown, but may be uncovered, making them more valuable. A player may uncover a portion of a temple if he has one or more expedition members in the hexagon.



Treasure: When a treasure hexagon is placed, the player puts treasure wafers on the hexagon. The number placed is the number of golden masks on the hexagon. These treasures

can be recovered by a player if he has an expedition member in the hexagon. When all the treasures have been recovered, the hexagon may be used to establish a camp in the same way as a jungle hexagon.



Volcano: When a volcano hexagon is drawn, a scoring round begins immediately for all players. After the scoring round, the player who drew the hexagon continues with his normal turn, placing it on the board and using his 10

action points. Expeditions may not enter or pass through volcano hexagons, even if stones lead there from other hexagons.

Use 10 action points to explore Tikal: After the player draws and places a terrain hexagon, he may use up to 10 action points (AP) to explore Tikal. Although he need not use all 10 points, they may not be saved for a later turn. The points may be used in any combination and order for the following actions. These actions are also shown on the rule summary cards.

Symbol	Action	Cost	Special considerations
	Place 1 expedition member in the base camp or one of your camps or move the member from camp to camp		A player may not use this action to put expedition members in another player's camp.
	Move 1 expedition member over 1 stone into another hexagon		Movement between hexagons must be completed in the turn. Thus, if the path between two hexagons has three stones, an expedition member cannot move over two stones on one turn and the last on the next.
	Uncover 1 temple level		In a player's turn he may uncover a maximum of 2 levels per temple. The player must have one expedition member in the hexagon per level uncovered.
	Recover 1 treasure		In a player's turn he may recover a maximum of 2 treasures per hexagon. The player must have one expedition member in the hexagon per treasure recovered.
	Exchange 1 treasure		An exchange may not be rejected. Pairs and triplets may not be separated.
	Establish 1 camp		This may only be done on a jungle or empty treasure hexagon.
	Place a guard on 1 temple		To place a guard, the player must have the majority in the temple hexagon. Each player may only place 2 guards in the game.



The expedition members

Each player has 1 expedition leader and 18 expedition workers. The cost to place or move expedition members is the same for the leader and the workers. Also, either may be used, at the same cost to recover treasure and uncover temples. However, when counting expedition members to determine the majority in a hexagon, the leader counts as 3 expedition workers.



Placing and moving expedition members in and between camps

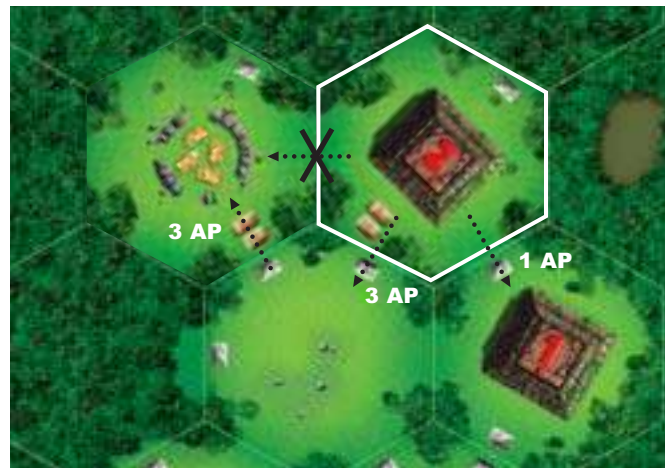
It costs 1 AP to place an expedition member (leader or worker) on the board. The player takes the appropriate figure from their supply and places it in the base camp or one of his camps. The player may place up to 10 expedition members in a turn. The player may also move expedition members between the base camp and one of his camps or between two of his camps for 1 AP per move. Movement to and between camps is facilitated by secret paths known only to members of the expedition that has established the camp. Members of any expedition may visit other camps, but may not use their secret paths.



Moving expedition members

It costs 1 AP per stone crossed to move an expedition member (leader or worker) from one hexagon to another. Each member must complete the move from one hexagon to

another in a turn. If the path has three stones, 3 AP must be spent this turn to move the member. The movement cost may not be split over two turns. A player may move as many members as he can afford with his 10 AP in a turn. When placing figures in a hexagon, do not put them on the stones, the treasures or the temples.



Example: To move from the “2” temple to the jungle hexagon costs 3 AP. It is not possible to move directly from the “2” temple to the treasure hexagon. One can move from the “2” temple to the treasure hexagon via the jungle hexagon for a cost of 6 AP. To move from the “2” temple to the “1” temple costs 1 AP.



Uncover temple levels

During scoring, a temple's value is the number showing on the top of the temple. A temple will have an initial value of 1 to 6, but this can be increased with a little effort. To make a temple more valuable a player can have his expedition members uncover it by removing the overgrowth. To do this, the player must have at least 1 expedition member (leader or worker) in the temple hexagon and pay 2 AP per level uncovered. The player must have 1 member per level uncovered and may only uncover 2 levels per temple per turn. When a temple level is uncovered, the player takes the next highest numbered temple tile from its stack and places it on top of the temple.



If the next numbered temple tile is not available, the temple cannot be further uncovered. Temple numbers must be used in order and a number cannot be skipped even when uncovering 2 levels in a turn. A player may uncover several temples in a turn to the extent of his 10 action points.



Recover treasure

To recover treasure, a player must have at least 1 expedition member (leader or worker) in the treasure hexagon (that still has wafers) and pay 3 AP per treasure wafer recovered. The player must have 1 member per wafer recovered and may only recover 2 wafers per treasure hexagon per turn. The player takes the topmost wafer and places it face up before himself on the table. A player may recover treasure from several hexagons in a turn to the extent of his 10 action points.

The value of treasures

There are 3 each of 8 different treasures available. During scoring the treasures are worth the following:

1 single treasure:	1 point
1 pair (= 2 like treasures):	3 points
1 triplet (= 3 like treasures):	6 points



Exchange treasure

A player may exchange one of his single treasures for one of another player's single treasures for 3 AP. The player chooses both the treasure he is giving to the other player and the one he is getting. The other player cannot refuse the exchange. However, pairs and triplets may not be separated.



Establish a camp

A player may establish a camp on any jungle hexagon or empty (no more treasure wafers) treasure hexagon for 5 AP. The player need not have an expedition member in the hexagon, but there may be expedition members present (from this player or other players). It is assumed that a secret path has been discovered leading from the base camp to this new camp. The player may now place expedition members into this camp from his supply for 1 AP. Only 1 camp can be established per hexagon so players cannot share the camp sites. Expedition members from other players may stop or pass through the hexagon, however. A player may only establish 2 camps in the game.



Place a temple guard

If a player has a stronger expedition force in a temple hexagon than any other single player, he may place a guard on the temple for 5 AP. This will guarantee that he scores the points for this temple during all remaining scoring rounds. When determining expedition strength, the expedition leader counts as 3 and each worker counts 1. After payment of 5 AP the player places one of the figures in this temple hexagon on the temple. He then removes all other figures in his color on this hexagon and places them in the box. They are not returned to his supply; they are removed from the game. Members of other expeditions remain on the hexagon and may stay or be moved later as their player chooses. The guard remains for the remainder of the game and may not be moved or removed. Members of any expedition may move into and out of this hexagon just as before. This temple cannot be further uncovered; its value is fixed for the remainder of the game. A player may place a guard on only 2 temples in the game.



scoring round



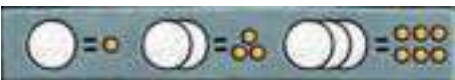
When a volcano hexagon is drawn, the game immediately enters a scoring round. All scoring rounds run:

- The player who drew the volcano puts the hexagon aside and uses 10 action points as in a normal turn.
- Afterwards, he scores his position.

There are two parts to a player's score: temples and treasures.



The value of a temple is the topmost number on the temple. A player earns the temple score if he has a guard on the temple or has a stronger expedition force in the temple hexagon than any other player. If two or more expeditions have the same strength, neither receives points for the temple.



The player adds his temple points to those of his treasures and moves his scoring marker accordingly.

Afterwards, the scoring round continues in clockwise order with each player using 10 action points and then scoring their position just as the first player did.

When all players have scored, the player who drew the volcano continues with his normal turn. He places the volcano on the board (he does not draw another hexagon) and uses 10 action points to explore Tikal.

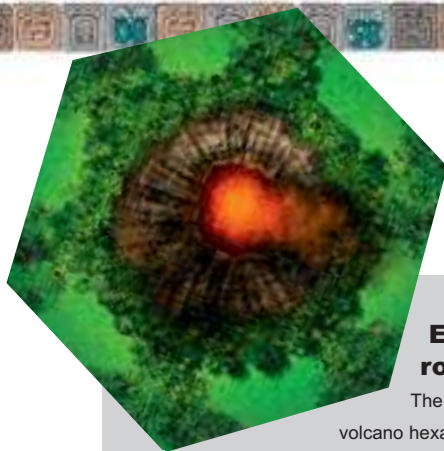
The game continues as normal until the next volcano hexagon is drawn and a new scoring round occurs.

Game end

After the last hexagon is placed and that player completes his 10 action points, there is a final scoring round. As with the previous three scoring rounds, each player uses 10 action points to explore Tikal and then scores his position. When all players have finished scoring, the game ends.

The winner is the player with the most points.

The scoring track has 100 spaces. If a player achieves a total of more than 100 points, he continues with 1 and notes that he has passed 100 points.



Example scoring round

The player who drew the volcano hexagon sets it aside. Then he uses 10 action points to explore. After exploring for 10 AP, the player scores his position. He has the majority in the following temples: one "3", two "5", and one "8" temple. On the scoring track he moves his scoring marker forward 21 spaces. He also has 2 pairs of treasures (6 points) and 2 individual treasures (2 points). He moves his scoring marker another 8 spaces forward. Afterwards, his clockwise neighbor takes his turn, using 10 action points to explore and then scores his position. After all players have scored, the player who drew the volcano hexagon places it on the board and uses 10 action points to explore Tikal.

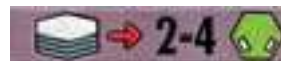
Auction version

If players want a game with more tactics and a bit less luck, they should play using these auction rules. The rules of the basic version are followed except that the terrain hexagons are auctioned instead of being drawn. The turns are grouped into rounds with the round size equal to the number of players.

Preparation

Place the scoring markers on space "20" of the scoring track. These 20 points serve as starting capital for the players to use in the auctions prior to the first scoring round. The players take the turn indicators in their colors and place them face up on the table.

Playing the game



Display terrain hexagons

Draw and place face up as many terrain hexagons as there are players in the game.



Bidding for the first turn

The players now will

bid for the right to play first and have the first choice of the displayed terrain hexagons. Starting with the oldest player and continuing in clockwise order, the players may bid for the right to go first or pass. Each successive bid must be higher than the previous high bid. Once a player has passed, he cannot bid again for this turn. The bidding ends when all have passed except one player. That player wins the bid and the right to play first in this set of rounds.



Highest bidder's turn

The player who made

the highest bid moves his scoring marker backwards on the track the number of spaces of his bid. Then he selects a terrain hexagon, places it on the game board and uses 10 action points to explore Tikal. When he has finished his turn, he flips his turn indicator up-side-down to indicate he has taken his turn.

Bidding for the second and third turns

The clockwise neighbor of the player who played first begins the bidding for the second turn. Only players with face up turn indicators may bid. As before, the highest bidder pays by moving his scoring marker, selects and places a hexagon, and uses his 10 action points to explore. The third turn is

done in a similar fashion. If all players pass in the bidding for any turn, the player who first passed takes his turn for free.

The last turn of a round

The last turn goes to the player who has not taken a turn in this round. He pays nothing for his turn, places the remaining hexagon on the board and uses 10 action points to explore Tikal. When he finishes his turn, all players turn their turn indicators face up and a new round of turns begins.

New round

A new set of terrain hexagons is drawn and displayed. The players then bid on the new set of hexagons as before. The clockwise neighbor of the player who played last in the previous round is the first bidder in the new round. Play continues in this way until all terrain hexagons have been placed and the last player has completed his turn.

Example of the turn sequence with 4 players (A, B, C, D)

To begin the game the first 4 terrain hexagons are drawn and displayed. Bidding begins with the oldest player and continues in clockwise order. B bids the highest with 5 and takes the first turn. B moves his scoring marker backwards 5 spaces, selects a terrain hexagon, places it on the board, uses 10 AP and turns his turn indicator up-side-down. C now begins the bidding for the second turn (being the first player clockwise from B). Only A, C and D may bid; B may not bid again this round. A has the highest bid at 4. A pays 4 points, selects a terrain hexagon, places it on the board, uses 10 actions points, and turns his turn indicator up-side-down. The



Scoring

As with the standard version, a scoring round begins immediately when a player selects the volcano hexagon. This player sets the volcano hexagon aside as before and begins the scoring round. The scoring round works just as in the standard version with each player using 10 action points to explore Tikal and then scoring their position. The players take their scoring turns in clockwise order after the volcano player as before. They do not turn their turn indicators over after they score. When all players have finished their scoring turns, the volcano player takes his normal turn by placing the volcano hexagon and using 10 action points to explore Tikal. Then he turns his turn indicator up-side-down.

bidding for the third turn begins with C. C and D are the only possible bidders as A and B have taken their turns. Both C and D choose to pass. Since C was the first to pass, he takes his turn, paying nothing, selecting and playing a terrain hexagon, using 10 action points to explore Tikal and turning his turn indicator up-side-down. Finally, there is just one hexagon left and one player who has not taken a turn. D pays nothing, places the last hexagon on the board, and uses 10 action points to explore Tikal. A, B and C turn their turn indicators face up to prepare for the next round of turns. 4 terrain hexagons are drawn and displayed and A (the clockwise neighbor of D) begins the bidding for the new hexagons.

Final scoring and game end

After the last terrain hexagon is placed and that player finishes his turn, the final scoring round begins. As in the standard version, each player now takes a scoring turn. The turn sequence for the final scoring round is different in the auction version. In this version, the scoring sequence is determined by the players' scores. The players take their turns in reverse score order. Thus, the player with the lowest score takes his scoring turn first. Next the player with the next lowest score and so on until the player with the highest score takes his scoring turn last. If two players tie, the closest clockwise neighbor to the player who played the last terrain hexagon scores first.

When all players have taken a final scoring turn, the game ends. The player with the most points is the winner.

© 2005 Rio Grande Games
All Rights Reserved



TIKAL



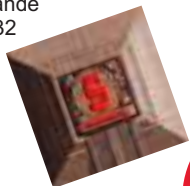
 **RIO
GRANDE
GAMES**™



2 – 4 Spieler
ab 10 Jahren
Autoren:
M. Kiesling / W. Kramer
Illustration / Design:
Franz Vohwinkel
Rio Grande
Games 132

Inhalt

- 1 Spielplan
- 36 sechseckige Geländetafeln, davon:
 - 15 Tempeltafeln
 - 10 Urwaldtafeln
 - 8 Schatztafeln
 - 3 Vulkantafeln
- 24 runde Schatzplättchen mit 3 x 8 Schatzmotiven
- 48 quadratische Tempelplättchen, davon:
 - 3 x "2er", 6 x "3er", 9 x "4er", 11 x "5er", 8 x "6er",
 - 5 x "7er", 3 x "8er", 2 x "9er", 1 x "10er"
- 76 Expeditionsmitglieder in 4 Farben, davon:
 - 4 Expeditionsleiter
 - 72 Expeditionsteilnehmer
- 8 Camps in 4 Farben
- 4 Wertungssteine in 4 Farben
- 4 Kurzspielregeln
- 4 Zuganzeiger in 4 Farben für die Versteigerungs-Version



Die Geschichte

Tikal ist die bedeutendste und größte aller Maya-Stätten. Inmitten eines undurchdringlichen Urwaldes liegt sie im Norden Guatemalas. Die Mayas lebten in Tikal von 600 v. Chr. bis 900 n. Chr. Bis jetzt ist nur ein kleiner Bruchteil von Tikal ausgegraben und erforscht worden. Deshalb machen sich jetzt bis zu vier Expeditionen auf den Weg, um weitere Tempel freizulegen und Schätze zu bergen.

Das Spielziel

Jeder Spieler führt eine Expedition. Er erforscht den Urwald, legt Tempel frei und hebt kostbare Schätze, die dort seit über 1000 Jahren verborgen sind.

Ein Spieler erhält während der vier Wertungsrunden Punkte für jeden gehobenen Schatz und für jeden Tempel, den er kontrolliert. Aber beides, Tempel und Schätze, können den Besitzer wechseln. Die Expedition mit den meisten Punkten für das Erforschen von Tikal gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Auf dem Spielplan sind bereits vier Geländetafeln eingezeichnet:

Das Basiscamp, zwei Tempelanlagen und ein Teil des bereits erforschten Urwaldes ohne Tempel oder Ruinen.

Die **sechseckigen Geländetafeln** werden nach den Buchstaben auf den Rückseiten getrennt. Mit den Rückseiten nach oben werden die Tafeln pro Buchstabe gemischt und dann so auf einen Stapel gelegt, dass die Tafeln mit dem Buchstaben A oben liegen, darunter in alphabetischer Reihenfolge die Tafeln mit den Rückseiten B bis G. Dieser Stapel wird neben den Spielplan gelegt.

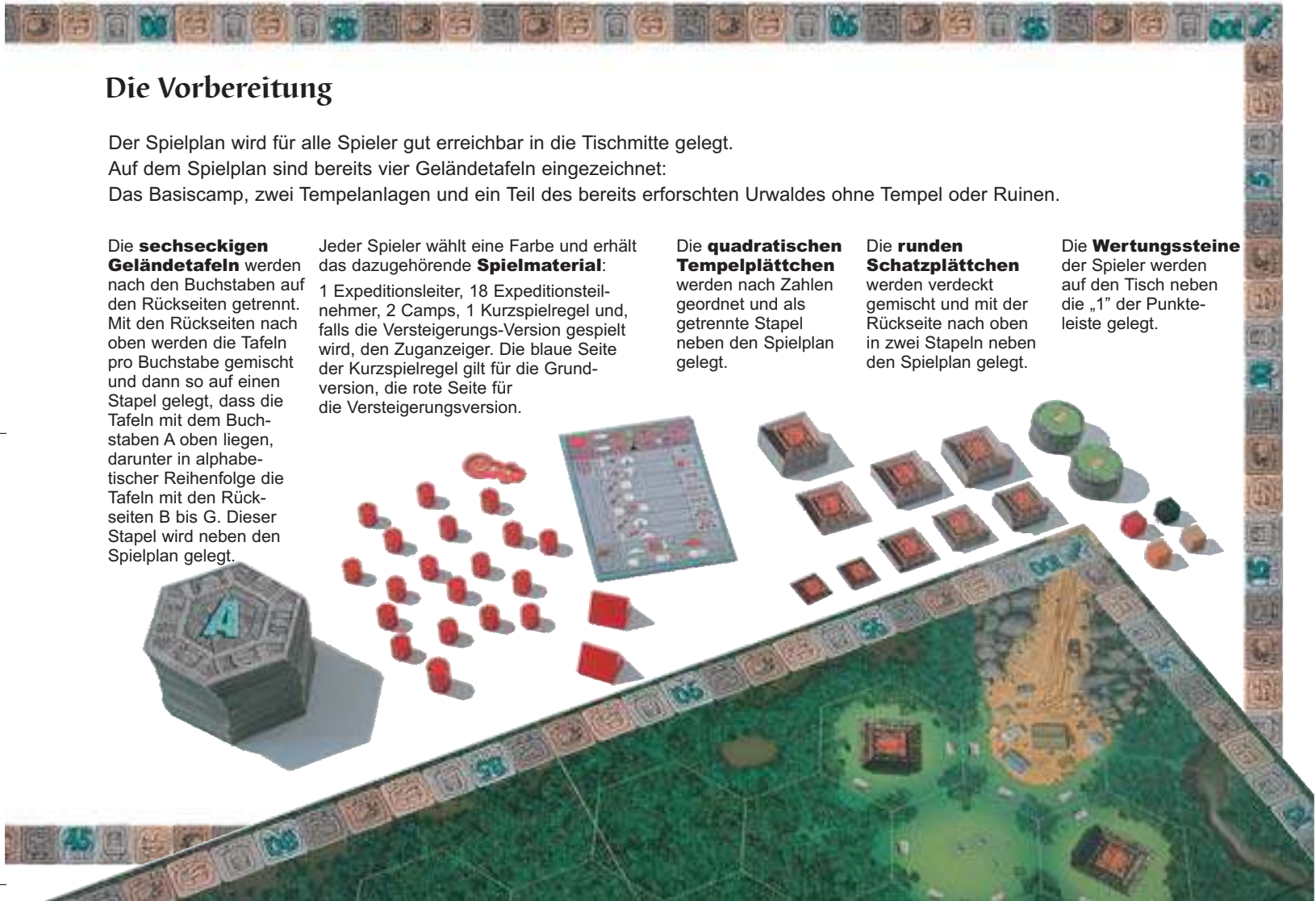
Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das dazugehörige **Spielmaterial**:

1 Expeditionsleiter, 18 Expeditionsteilnehmer, 2 Camps, 1 Kurzspielregel und, falls die Versteigerungs-Version gespielt wird, den Zuganzeiger. Die blaue Seite der Kurzspielregel gilt für die Grundversion, die rote Seite für die Versteigerungsversion.

Die **quadratischen Tempelplättchen** werden nach Zahlen geordnet und als getrennte Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die **runden Schatzplättchen** werden verdeckt gemischt und mit der Rückseite nach oben in zwei Stapeln neben den Spielplan gelegt.

Die **Wertungssteine** der Spieler werden auf den Tisch neben die „1“ der Punkteleiste gelegt.



Der Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, führt nacheinander folgende Handlungen aus:

- Die oberste Geländetafel vom Stapel nehmen und offen auf dem Spielplan anlegen.
- 10 Aktionspunkte (=AP) einsetzen, um Tikal zu erforschen.

Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter, wobei jeder Spieler eine Geländetafel anlegt und seine 10 AP einsetzt.



Geländetafeln anlegen

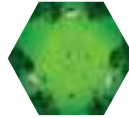
Auf jeder Geländetafel befinden sich an einer oder mehreren Seiten ein bis drei Steinplatten. Die Steinplatten sind die Pfade, welche die Expeditionen benutzen können, um von einer Geländetafel zu einer anderen zu gelangen. Wenn benachbarte Geländetafeln auf beiden anliegenden Seiten keine Steinplatten aufweisen, besteht kein Pfad! Das heißt, man kann an dieser Stelle nicht auf die Nachbartafel (= Nachbarfeld) gelangen. Wenn Spieler neue Geländetafeln auf den Spielplan legen, müssen sie die Tafel benachbart zu mindestens einer bereits liegenden Geländetafel anlegen, einschließlich der vier eingezeichneten Geländetafeln. Jede Geländetafel muss so angelegt werden, dass mindestens ein Pfad zu ihr hinführt. Die Steinplatten können auf einer bereits liegenden Geländetafel oder auf der neuen Geländetafel oder auf beiden sein. Eine Ausnahme bilden lediglich die Vulkantafeln (siehe Abschnitt „Vulkan“).



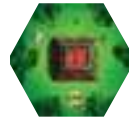
Das Anlegen der Geländetafel mit dem Tempel ist auf diese Weise möglich, da diese Geländetafel sogar von zwei Seiten betreten werden kann.



Es gibt vier unterschiedliche Geländetafeln:

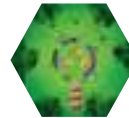


Urwald: Hier kann ein eigenes Camp errichtet werden, das durch Geheimpfade direkt mit dem Basiscamp und dem zweiten eigenen Camp verbunden ist. Auf einer Urwaldtafel kann nur ein Camp errichtet werden.



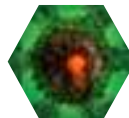
Tempel: Die Tempel sind von Pflanzen überwuchert, aber sie können freigelegt werden, um sie wertvoller zu machen. Ein Spieler kann einen Teil des Tempels freilegen, wenn er ein oder mehrere

Expeditionsmitglieder auf der Geländetafel hat.



Schatz: Wenn eine Geländetafel mit einem Schatz angelegt wurde, dann legt der Spieler sofort verdeckt Schatzplättchen auf die Geländetafel. Die Anzahl der Schatzplättchen, die auf die Geländetafel gelegt

wird, richtet sich nach der Anzahl der Masken auf der Geländetafel. Diese Schätze können von den Spielern im Verlauf des Spiels gehoben werden. Wenn alle Schätze einer Geländetafel gehoben wurden, kann auf der Geländetafel auch ein Camp gebaut werden.



Vulkan: Wird eine Geländetafel mit einem Vulkan aufgedeckt, findet sofort eine Wertungsrunde für alle Spieler statt. Nach der Wertungsrunde führt der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, seinen Spielzug

ganz normal aus: Er legt den Vulkan an und setzt seine 10 AP ein. Eine Geländetafel mit einem Vulkan kann nie betreten werden, auch wenn Steinplatten zu ihr führen. Sie kann deshalb auch so angelegt werden, dass keine Steinplatten zu ihr hinführen.

10 Aktionspunkte (=AP) einsetzen, um Tikal zu erforschen: Nachdem ein Spieler eine Geländetafel gezogen und angelegt hat, stehen ihm 10 AP zur Verfügung. Ein Spieler muss nicht alle 10 AP benutzen. Aktionspunkte, die übrig bleiben, verfallen. Ein Spieler kann seine 10 AP für ein oder mehrere eigene Expeditionsmitglieder verwenden. Die AP können in jeder beliebigen Kombination für die nachfolgend aufgeführten Aktionen benutzt werden (vgl. auch Kurzspielregel):

Symbol	Aktion	Kosten	Was man dabei beachten muss
	1 Expeditionsmitglied im Basiccamp oder im eigenen Camp einsetzen oder 1 Expeditionsmitglied von Camp zu Camp bewegen.		Diese Aktion ist nur zwischen eigenen Camps bzw. dem Basiccamp und einem eigenen Camp möglich.
	1 Expeditionsmitglied um eine Steinplatte bewegen		Ein Expeditionsmitglied kann nicht auf einer Steinplatte stehen bleiben. Alle Steinplatten zwischen zwei Geländetafeln müssen immer vollständig überwunden werden.
	1 Tempelebene freilegen		Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er maximal 2 Ebenen pro Tempel freilegen. Für jede freigelegte Ebene muss sich ein eigenes Expeditionsmitglied auf der Geländetafel befinden.
	1 Schatzplättchen heben		Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er maximal 2 Schatzplättchen pro Geländetafel heben. Für jedes gehobene Schatzplättchen muss sich ein eigenes Expeditionsmitglied auf der Geländetafel befinden.
	1 Schatzplättchen tauschen		Ein Tausch darf nicht abgelehnt werden. Paare und Drillinge dürfen nicht getrennt werden.
	1 Camp errichten		Dies ist nur auf einer Urwald- oder Schatztafel ohne Schatzplättchen möglich.
	1 Tempel mit 1 Expeditionsmitglied (= Wächter) schützen		Um ein Expeditionsmitglied als Wächter auf einen Tempel stellen zu können, muss man die Expeditionsmehrheit auf der Tempeltafel besitzen. Jeder Spieler darf auf diese Weise insgesamt nur 2 Tempel schützen.

Die Expeditionsmitglieder

Jeder Spieler besitzt 19 Expeditionsmitglieder, bestehend aus 1 Expeditionsleiter und 18 Expeditionsteilnehmern. Die Kosten, um ein Expeditionsmitglied einzusetzen oder zu bewegen sind für einen Expeditionsleiter oder Expeditionsteilnehmer gleich. Auch beim Heben von Schätzen oder dem Freilegen von Tempeln sind die Kosten für den Leiter und die Teilnehmer gleich. Allerdings zählt der Expeditionsleiter, wenn es um Expeditionsmehrheiten an Tempeln geht, so viel wie 3 Expeditionsteilnehmer.



Expeditionsmitglieder einsetzen bzw. von Camp zu Camp bewegen

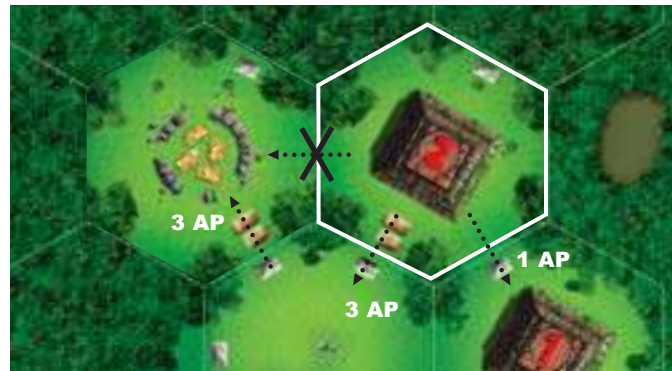
Es kostet 1 AP um ein Expeditionsmitglied von außen auf dem Spielplan einzusetzen. Der Spieler nimmt ein eigenes Expeditionsmitglied aus seinem Vorrat und setzt es im Basiscamp oder in einem seiner eigenen Camps ein. Ein Spieler kann bis zu 10 Expeditionsmitglieder in einem Zug einsetzen. Ein Spieler kann Expeditionsmitglieder auch zwischen dem Basiscamp und einem eigenen Camp oder zwischen seinen Camps für 1 AP bewegen. Dabei benützt man geheime Schleichpfade, die nur die Expeditionsmitglieder eines Spielers kennen. Mitglieder der anderen Expeditionen können zwar die Camps aller Spieler betreten, aber sie können deren geheime Abkürzungen nicht benutzen.



Expeditionsmitglieder bewegen

Um ein Expeditionsmitglied von einer

Geländetafel zu einer anderen Geländetafel zu bewegen, müssen alle Steinplatten zwischen diesen beiden Tafeln in einem Zug überwunden und mit Aktionspunkten bezahlt werden. Jede Steinplatte kostet 1 AP. Wenn sich zwischen zwei Geländetafeln vier Steinplatten befinden, müssen 4 AP ausgegeben werden, um von einer Geländetafel zur anderen zu kommen. Ein Spieler kann beliebig viele Expeditionsmitglieder in seinem Zug bewegen, solange er noch Aktionspunkte hat. Um die Übersicht zu behalten, sollten die Figuren nicht die Steinplatten oder Tempelwerte verdecken.



Beispiel: Um sich von der „2er“ Tempeltafel zu der Urwaldtafel zu bewegen, kostet dies 3 AP. Es ist nicht möglich, vom „2er“ Tempel direkt zu der Schatztafel zu ziehen. Man könnte aber für 6 AP vom „2er“ Tempel über den Urwald zum Schatz ziehen. Der Zug vom „2er“ Tempel zum „1er“ Tempel kostet 1 AP.



Tempelebenen freilegen

Ein Tempel ist bei einer Wertung immer so viel wert, wie die oberste Zahl auf dem Tempel angibt. Ein Tempel kann einen Anfangswert von 1 bis 6 haben, um ihn wertvoller zu machen, muss ein Spieler mit seinen Expeditionsmitgliedern neue Tempelebenen freilegen. Um das durchzuführen, muss ein Spieler mindestens ein Expeditionsmitglied auf einer Tempeltafel haben und pro Ebene (= Tempelplättchen) 2 AP ausgeben. Ein Spieler, der mehr als ein Expeditionsmitglied auf einer Tempeltafel stehen hat, kann maximal 2 Ebenen pro Tempel in einem Zug freilegen. Um eine Tempelebene freizulegen, nimmt der Spieler das Tempelplättchen mit der nächst höheren Zahl aus dem Vorrat und legt es oben auf den Tempel.



Wenn das nächst höhere Tempelplättchen nicht mehr im Vorrat vorhanden ist, kann der Tempel auch nicht mehr weiter freigelegt werden. Tempelplättchen müssen aufsteigend benutzt werden, und es kann keine Zahl übersprungen werden, selbst wenn man zwei Ebenen in einem Zug freilegt. Ein Spieler kann mit seinen 10 AP mehrere Tempel in seinem Zug freilegen.



Schatz heben

Um einen Schatz zu heben, muss ein Spieler mindestens ein Expeditionsmitglied auf der Schatztafel haben und muss 3 AP für das Heben eines Schatzplättchens zahlen. Ein Spieler, der mehr als ein Expeditionsmitglied auf einer Schatztafel stehen hat, kann maximal 2 Schatzplättchen pro Schatztafel in einem Zug heben. Der Spieler nimmt das oberste Schatzplättchen und legt es offen vor sich auf dem Tisch ab. Ein Spieler kann mit seinen 10 AP Schatzplättchen von mehreren Geländetafeln heben.

Der Wert der Schatzplättchen

Es gibt 8 verschiedene Schatzplättchen, jedes davon 3mal. Bei einer Wertung bringen die Schatzplättchen folgende Siegpunkte:

1 einzelnes Schatzplättchen:	1 Punkt
1 Paar (= 2 gleiche Schatzplättchen):	3 Punkte
1 Drilling (= 3 gleiche Schatzplättchen):	6 Punkte



Schatzplättchen tauschen

Ein Spieler kann ein eigenes einzelnes Schatzplättchen gegen ein einzelnes Schatzplättchen eines anderen Spielers für 3 AP tauschen. Der Spieler wählt beides aus, das Schatzplättchen, das er hergibt und das Schatzplättchen, das er bekommt. Der andere Spieler kann den Tausch nicht verweigern. Schatzplättchen aus einem Paar oder einem Drilling dürfen nicht getauscht werden.



Camp errichten

Ein Spieler kann auf einer Urwaldtafel oder einer Schatztafel ohne Schatzplättchen für 5 AP ein eigenes Camp errichten. Der Spieler muss kein Expeditionsmitglied auf der entsprechenden Geländetafel haben, und es dürfen sich Expeditionsmitglieder anderer Spieler dort befinden. Wer ein Camp errichtet, hat eine geheime Abkürzung vom Basiscamp zu diesem neuen Camp hergestellt, die nur der Besitzer des Camps kennt. Der Spieler kann von nun an Expeditionsmitglieder aus seinem Vorrat für 1 AP beim neuen Camp einsetzen. Auf einer Geländetafel kann nur ein Camp errichtet werden. Expeditionsmitglieder können die Geländetafel, auf der ein fremdes Camp steht, durchqueren und auch dort stehen bleiben. Ein Spieler kann während des ganzen Spiels nur 2 Camps errichten.



Tempel mit Wächter schützen

Wenn ein Spieler die Expeditionsmehrheit auf einer Geländetafel mit einem Tempel besitzt, dann kann er für 5 AP eines dieser Expeditionsmitglieder als Wächter auf den Tempel stellen, um ihn zu schützen. Dies garantiert dem Spieler, dass er die Punkte dieses Tempels für die Wertungsrunden bis zum Ende des Spiels kassiert. Bei der Ermittlung der Mehrheit zählt der Expeditionsleiter so viel wie 3 Expeditionsteilnehmer. Danach nimmt der Spieler alle Figuren seiner Farbe auf dieser Geländetafel aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. Fremde Expeditionsmitglieder, die bereits auf der Geländetafel stehen, bleiben dort und können von dort wegbewegt werden. Das Expeditionsmitglied auf dem Tempel wird zum Tempelwächter und bleibt zur Erinnerung dort stehen. Er kann weder bewegt noch weggenommen werden. Die Expeditionsmitglieder aller Spieler können die Geländetafel ganz normal betreten und verlassen. Ein geschützter Tempel kann nicht mehr weiter freigelegt werden, sein Wert ist damit bis zum Ende des Spiels festgelegt. Ein Spieler kann maximal zwei Tempel durch Wächter schützen.



Die Wertungsrunde



Sobald eine Geländetafel mit einem Vulkan gezogen wird, kommt es sofort zu einer Wertungsrunde.

Alle Wertungsrunden laufen gleich ab:

- Der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, legt die Geländetafel vor sich auf den Tisch und führt einen „Wertungszug“ aus. Dies ist ein ganz normaler Zug mit 10 AP.
- Danach macht er für sich allein die Wertung.

Der Spieler wertet alle Tempel, bei denen er eine Expeditionsmehrheit besitzt, und seine Schatzplättchen.



Der Wert eines Tempels entspricht der oben auf dem Tempel liegenden Zahl. Ein Spieler bekommt den Wert des Tempels gutgeschrieben, wenn er die alleinige Expeditionsmehrheit an einem Tempel besitzt. Dazu zählen auch die Tempel, die der Spieler geschützt hat.

Wenn zwei oder mehr Expeditionen die Expeditionsmehrheit an einem Tempel haben, erhält keiner die Punkte.



Der Spieler addiert zu den Punkten für seine Tempel auch die Punkte für seine Schatzplättchen und rückt seinen Wertungsstein entsprechend vor.

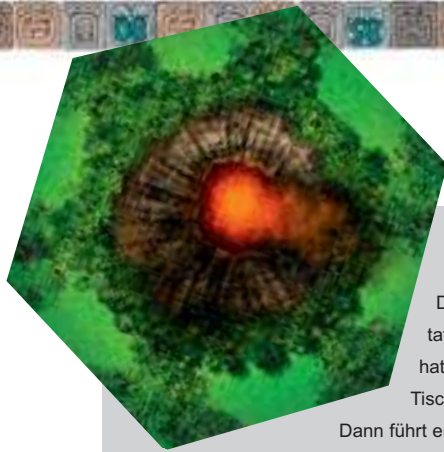
Danach geht die Wertungsrunde im Uhrzeigersinn weiter und der linke Nachbar führt seinen Wertungszug mit 10 AP aus und macht anschließend seine Wertung, so wie es der erste Spieler auch gemacht hat. Nachdem alle Spieler gewertet haben, ist der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, mit seinem normalen Zug an der Reihe. Er nimmt die Vulkantafel, die er vor sich abgelegt hat, und platziert sie auf dem Spielplan. Danach benutzt er wie gewohnt seine 10 AP, um Tikal zu erforschen.

Das Spiel geht normal weiter bis die nächste Geländetafel mit einem Vulkan gezogen wird, und eine neue Wertung ansteht.

Das Spielende

Nachdem die letzte Geländetafel auf den Spielplan gelegt wurde und der Spieler seine 10 AP verbraucht hat, gibt es noch eine letzte Wertungsrunde für alle Spieler. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Zug gemacht hat. Wie bei den drei Wertungsrunden zuvor verwendet jeder Spieler wieder 10 AP und wertet direkt danach. Nachdem alle Spieler gewertet haben, ist das Spiel zu Ende.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Beispiel einer Wertungsrunde

Der Spieler, der die Geländetafel mit dem Vulkan gezogen hat, legt sie vor sich auf den Tisch.

Dann führt er seinen Wertungszug mit 10 AP aus. Anschließend kommt es nur für diesen Spieler zu einer Wertung. Er hat die Mehrheit bei folgenden Tempeln: ein "3er", zwei "5er" und ein "8er" Tempel. Auf der Wertungsleiste wird sein Wertungsstein um 21 Felder vorwärts gezogen. Außerdem besitzt er 2 Paare (= 4 Schatzplättchen), also 6 Punkte und 2 einzelne Schatzplättchen, also 2 Punkte. Sein Wertungsstein wird um 8 weitere Punkte nach vorn versetzt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Auch er hat erst 10 AP zu Verfügung und wertet danach. Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, legt der Spieler, der die Geländetafel mit dem Vulkan gezogen hat, den Vulkan auf den Spielplan und führt seinen normalen Zug mit 10 AP aus.

Die Wertungsleiste hat 100 Felder. Wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht, beginnt er wieder bei 1 und addiert seine 100 Punkte dazu.

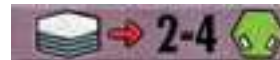
Versteigerungs-Version

Wenn die Spieler sich auf ein Spiel mit mehr Taktik und weniger Glück einigen können, dann sollten sie mit diesen Versteigerungs-Regeln spielen. Es gelten die Regeln des Basis-Spiels mit der Ausnahme, dass die Geländetafeln nicht zufällig gezogen sondern offen versteigert werden.

Die Vorbereitung

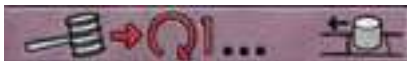
Die Wertungsmarker werden auf der Wertungsleiste auf das Feld mit der "20" gestellt. Diese 20 Punkte sind das Startkapital der Spieler. Die Spieler nehmen sich den Zuganzeiger in ihrer Farbe und legen ihn offen vor sich auf den Tisch.

Der Spielverlauf



Geländetafeln aufdecken

Es werden so viele Geländetafeln gezogen und offen auf den Tisch gelegt, wie Spieler teilnehmen.



Versteigerung des 1. Zuges

Die Spieler bieten nun für das Recht den 1. Zug ausführen zu dürfen, das heißt, als Erster eine der vier offenen Geländetafeln auszusuchen, diese auf den Spielplan zu legen und dann den ersten Zug mit 10 AP durchzuführen. Der erste Spieler beginnt mit einem Gebot, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Jedes nachfolgende Gebot muss höher sein als das vorhergehende, oder der Spieler muss passen. Ein Spieler, der gepasst hat, kann für diesen Zug nicht mehr mitbieten. Die Versteigerung endet, wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben.

Gibt bei einer Versteigerung kein Spieler ein Gebot ab, dann bekommt der Spieler, der zuerst gepasst hat, den Zug, ohne etwas bezahlen zu müssen.



Zug des Meistbietenden

Der Spieler mit dem höchsten Gebot bewegt seinen Wertungsstein um die Anzahl Felder zurück, die seinem Gebot entspricht. Dann wählt er eine Geländetafel, legt sie auf den Spielplan und benutzt seine 10 AP, um Tikal zu erforschen. Nachdem er seinen Zug beendet hat, legt er seinen Zuganzeiger verdeckt vor sich, um anzuzeigen, dass er seinen Zug für diese Runde gemacht hat. Jeder Spieler darf nur eine Geländetafel ersteigern.

Versteigerung des 2. und 3. Zuges

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler von dem Spieler, der den letzten Zug gerade ausgeführt hat, macht das erste Gebot für den zweiten Zug. Nur Spieler, deren Zuganzeiger noch offen vor ihnen liegen, dürfen noch mitbieten. Wie zuvor bewegt der Spieler mit dem höchsten Gebot seinen Wertungsstein entsprechend zurück, wählt dann eine der verbliebenen Geländetafeln aus, legt sie auf den Spielplan und benutzt seine 10 AP. Der dritte Zug wird in der gleichen Weise versteigert.

Der letzte Zug einer Runde

Den letzten Zug einer Runde darf der Spieler ausführen, der als einziger noch keinen Zug in der Runde gemacht hat. Er muss für diesen Zug nichts bezahlen. Er legt die verbliebene Geländetafel auf den Spielplan und erforscht mit seinen 10 AP Tikal. Nachdem er seinen Zug beendet hat, werden alle Zuganzeiger wieder offen auf den Tisch vor die Spieler gelegt, und eine neue Runde kann beginnen.

Beispiel einer Runde mit 4 Spielern (A, B, C, D)

Zu Spielbeginn werden die 4 ersten Geländetafeln gezogen und offen auf den Tisch gelegt. Der älteste Spieler beginnt die Versteigerung, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. B bietet mit „5“ am meisten und ist damit als Erster am Zug. B bewegt seinen Wertungsstein 5 Felder zurück, wählt eine Geländetafel aus und legt sie auf den Spielplan. Danach verbraucht er seine 10 AP und legt seinen Zuganzeiger nun verdeckt auf den Tisch. C beginnt die Versteigerung des zweiten Zuges, weil er der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nach B ist. Nur A, C und D können noch bieten. A macht das höchste Gebot mit „4“. A bezahlt 4 Punkte, wählt eine Geländetafel, legt sie auf den Spielplan, verbraucht 10 AP und dreht seinen

Neue Runde

Zuerst werden neue Geländetafeln, entsprechend der Anzahl der Spieler, gezogen und aufgedeckt. Die Spieler bieten dann um die neuen Geländetafeln, wie zuvor auch. Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Zug durchgeführt hat, macht das erste Gebot in dieser neuen Runde. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt bis alle Geländetafeln auf dem Spielplan liegen, und der letzte Spieler seinen Zug beendet hat.

Die Wertung



Wie im Basis-Spiel auch, beginnt eine Wertungsrunde sofort, wenn ein Spieler eine Geländetafel mit einem Vulkan ersteigert hat. Der Spieler legt den Vulkan vor sich auf den Tisch und die Wertungsrunde beginnt. Die Wertung ist genau wie beim Basis-Spiel. Jeder Spieler verbraucht 10 AP, wenn er an der Reihe ist und wertet danach für sich. Die Wertungs-

Zuganzeiger um. Die Versteigerung für den dritten Zug beginnt mit C. C und D sind die einzigen potentiellen Bieter, weil A und B bereits ihre Züge für diese Runde ersteigert und ausgeführt haben. Beide, C und D, passen. Weil C der erste Spieler war, der gepasst hat, macht er nun seinen Zug und muss nichts dafür bezahlen. Nun ist nur noch eine Geländetafel übrig und nur noch Spieler D, der in dieser Runde noch keinen Zug gemacht hat. D braucht nichts zu bezahlen, legt die Geländetafel auf den Spielplan und verbraucht seine 10 AP. Alle Spieler decken jetzt ihre Zuganzeiger wieder auf, damit alle wieder in der nächsten Runde mitbieten können. 4 neue Geländetafeln werden gezogen und aufgedeckt. A gibt das erste Gebot ab, weil er der linke Nachbar des Spielers ist, der den letzten Zug gemacht hat.



runde verläuft im Uhrzeigersinn. Die Zuganzeiger werden in der Wertungsrunde nicht umgedreht. Nachdem der letzte Spieler seinen Zug in der Wertungsrunde ausgeführt hat, macht der Spieler, der den Vulkan ersteigert hat, seinen normalen Zug, indem er den Vulkan auf den Spielplan legt und seine 10 AP verbraucht. Nach seinem Zug legt er seinen Zuganzeiger verdeckt auf den Tisch.

Letzte Wertung und Spielende

Nachdem die letzte Geländetafel gelegt wurde, und der Spieler seinen Zug beendet hat, gibt es noch eine letzte Wertungsrunde für alle Spieler, so wie im Basis-Spiel. Die Zugreihenfolge in dieser letzten Wertungsrunde ist anders als im Basis-Spiel. In der Versteigerungs-Version wird die Spielerreihenfolge von dem Punktestand der Spieler auf der Wertungsleiste bestimmt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten macht seinen Zug zuerst. Dann folgt der Spieler mit dem nächst höheren Punktestand, bis hin zu dem Spieler mit den meisten Punkten. Im Fall eines Gleichstandes zwischen zwei oder mehreren Spielern beginnt der Spieler zuerst, der im Uhrzeigersinn näher an dem Spieler sitzt, der die letzte Geländetafel gelegt hat.

Nachdem alle Spieler ihren Zug in dieser Wertungsrunde durchgeführt haben, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

TIKAL

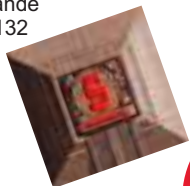




2 – 4 joueurs
10 ans et +
Auteurs : M. Kiesling / W. Kramer
Illustrations / Design : Franz Vohwinkel
Rio Grande Games #132

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 36 hexagones de terrain :
 - 15 hexagones temple
 - 10 hexagones clairière
 - 8 hexagones trésor
 - 3 hexagones volcan
- 24 jetons ronds trésor représentant 3 x 8 trésors
- 48 jetons carrés temple de valeurs différentes :
 - 3 x « 2 », 6 x « 3 », 9 x « 4 »,
 - 11 x « 5 », 8 x « 6 », 5 x « 7 »,
 - 3 x « 8 », 2 x « 9 », 1 x « 10 »
- 4 pions chefs d'expédition
- 72 pions explorateurs
- 8 camps
- 4 marqueurs de score de 4 couleurs
- 4 aides de jeu
- 4 amulettes pour les règles avancées



HISTORIQUE

Tikal est le plus important de tous les sites Mayas. Il se situe au plus profond de la jungle épaisse du nord du Guatemala. Les Mayas l'ont occupé de l'an 600 avant J.-C. jusqu'à l'an 900 après J.-C., mais on ne sait que très peu de choses sur les 1500 ans d'histoire de ce peuple. À l'heure actuelle, seule une petite partie de ce site a été mise à jour par les archéologues. Des expéditions (jusqu'à 4) se sont montées pour partir à la découverte de Tikal et faire apparaître au grand jour les temples et trésors enfouis depuis plus de mille ans.

BUT DU JEU

Chaque joueur dirige une expédition archéologique chargée d'explorer la jungle afin de trouver de nouveaux temples, les dégager de l'épaisse végétation qui les recouvre, mais aussi déterrer de fabuleux trésors perdus. Pendant la partie, chaque joueur marque des points au terme de quatre phases de décompte en fonction des trésors qu'il a récupérés, mais aussi des temples qu'il contrôle grâce aux explorateurs de son expédition se trouvant en majorité sur les lieux.

MISE EN PLACE

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Il représente la jungle de Tikal. Quatre hexagones de terrain y ont déjà été découverts : le camp de base, deux temples et une clairière.

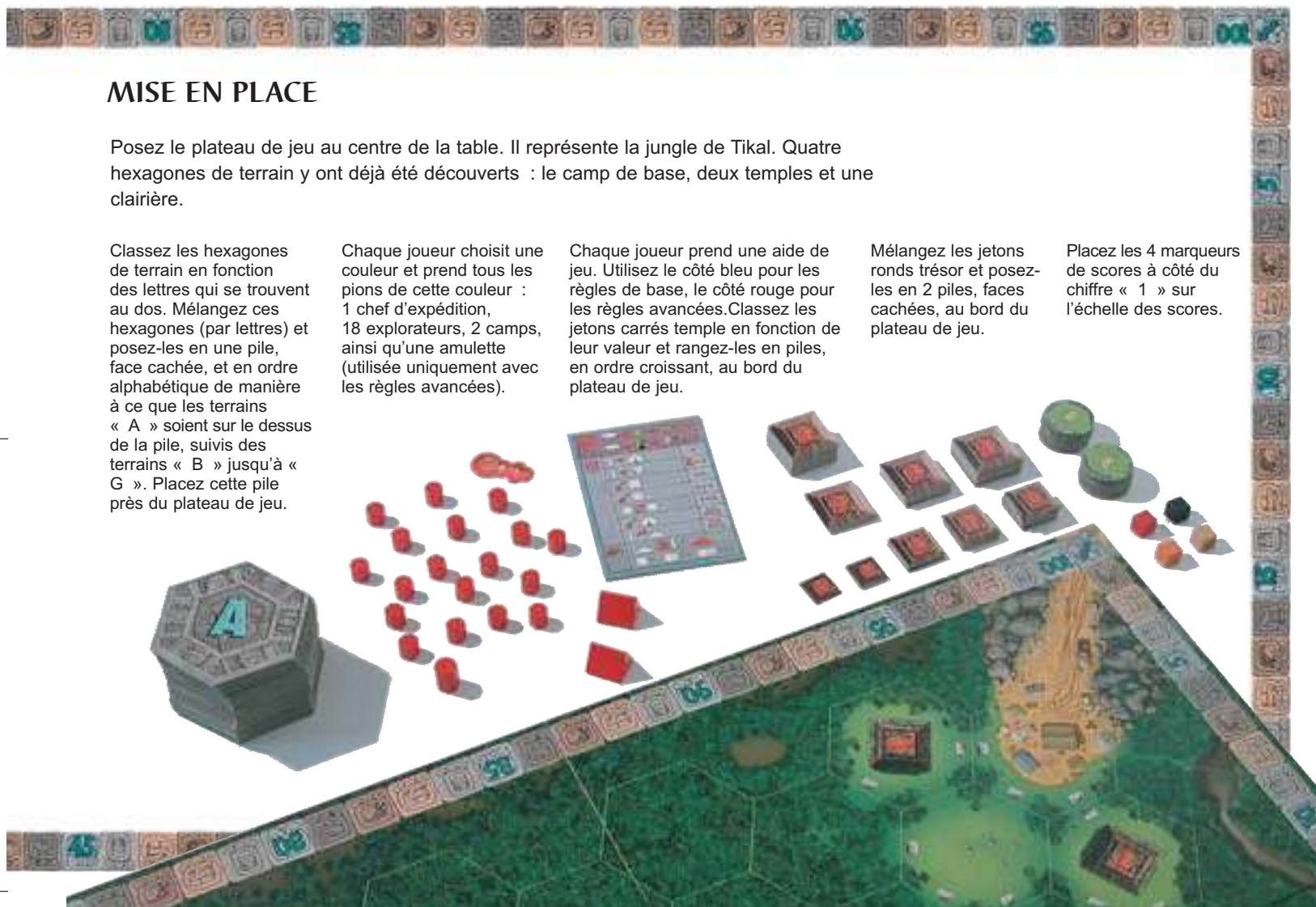
Classez les hexagones de terrain en fonction des lettres qui se trouvent au dos. Mélangez ces hexagones (par lettres) et posez-les en une pile, face cachée, et en ordre alphabétique de manière à ce que les terrains « A » soient sur le dessus de la pile, suivis des terrains « B » jusqu'à « G ». Placez cette pile près du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions de cette couleur : 1 chef d'expédition, 18 explorateurs, 2 camps, ainsi qu'une amulette (utilisée uniquement avec les règles avancées).

Chaque joueur prend une aide de jeu. Utilisez le côté bleu pour les règles de base, le côté rouge pour les règles avancées. Classez les jetons carrés temple en fonction de leur valeur et rangez-les en piles, en ordre croissant, au bord du plateau de jeu.

Mélangez les jetons ronds trésor et posez-les en 2 piles, faces cachées, au bord du plateau de jeu.

Placez les 4 marqueurs de scores à côté du chiffre « 1 » sur l'échelle des scores.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence. Durant son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- Il prend l'hexagone de terrain du dessus de la pile et le pose face visible sur un emplacement du plateau de jeu.
- Il utilise ses 10 points d'actions pour explorer les terrains découverts de Tikal.

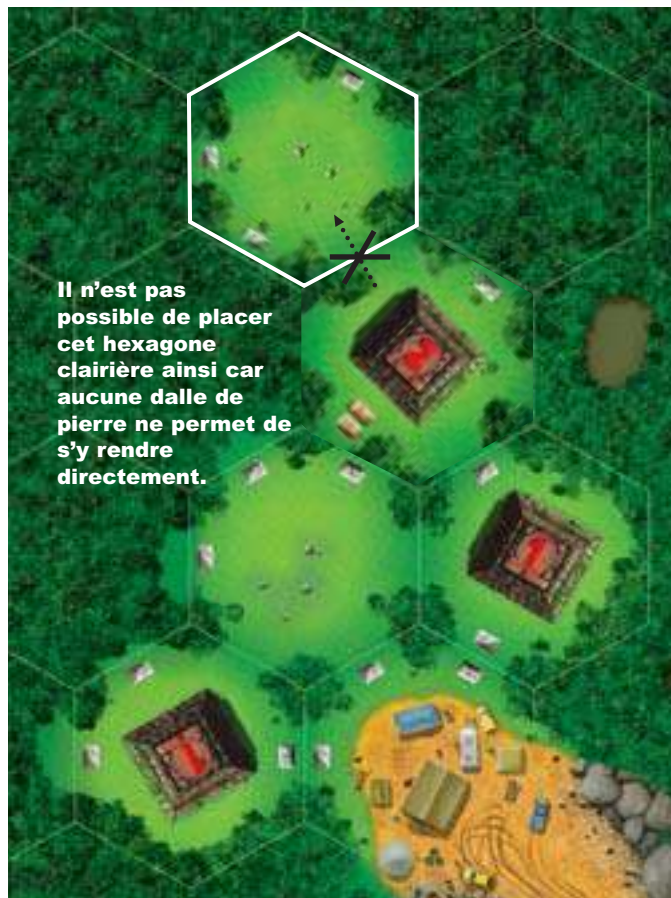


**Poser
l'hexagone
de terrain**

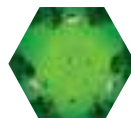
Chaque hexagone de terrain comporte une, deux ou trois dalles de pierre dessinées sur un ou plusieurs de ses côtés. Ces dalles représentent des sentiers qui permettent aux expéditions de passer d'un hexagone à un autre. Si aucune dalle n'est présente sur les côtés communs de deux hexagones adjacents, il est impossible de passer directement de l'un à l'autre. Lorsqu'un joueur pose un nouvel hexagone sur le plateau, l'hexagone-ci doit être en contact avec un hexagone déjà présent (ou l'un des quatre hexagones de départ imprimés sur le plateau). Chaque hexagone doit être posé de manière à ce qu'on puisse s'y rendre directement par l'un de ses côtés au moins. Il doit donc y avoir au minimum une dalle présente entre ces deux hexagones (elles peuvent se trouver sur l'hexagone qui vient d'être posé, sur celui qui était déjà en place, ou sur les deux). Il n'est pas possible de traverser un hexagone volcan.



**La pose de cet
hexagone temple
est correcte
puisque'il est
possible d'y
accéder
directement des
deux hexagones
adjacents. Un seul
accès aurait été
suffisant.**



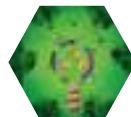
Il existe quatre types d'hexagones de terrain :



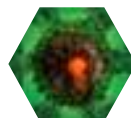
Clairière : une expédition peut y installer un camp. Les camps d'un même joueur sont connectés entre eux par des sentiers secrets.



Temple : le joueur qui possède au moins un explorateur de son expédition sur un hexagone temple peut travailler à la restauration de celui-ci et faire augmenter ainsi sa valeur.



Trésor : le joueur qui pose un hexagone trésor sur le plateau place au centre de celui-ci autant de jetons trésor, piochés au hasard, qu'il y a de masques imprimés sur l'hexagone. Ces trésors sont posés en pile, face cachée. Un ou plusieurs explorateurs, présents sur cet hexagone, peuvent déterrer ces trésors. S'il ne reste aucun trésor sur l'hexagone, celui-ci devient un hexagone clairière.



Volcan : la pioche d'un hexagone volcan déclenche un tour de décompte des points pour tous les joueurs. Une fois le décompte achevé, le joueur qui a pioché cet hexagone effectue son tour de jeu normal en posant l'hexagone sur le plateau et en utilisant ses 10 points d'actions. Un hexagone volcan est intraversable, même si des dalles de pierre y mènent.

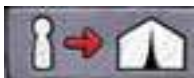
Utiliser ses 10 points d'actions pour explorer Tikal : Après qu'un joueur a pioché et placé un hexagone de terrain sur le plateau, il peut dépenser jusqu'à 10 points d'actions (PA) pour explorer le site. Ces PA peuvent être affectés librement entre les différentes actions suivantes, résumées sur les aides de jeu. Les points qui ne sont pas utilisés sont perdus.



Symbole	Action	Coût en PA	Règles à suivre
	Mettre en jeu un explorateur de votre expédition sur le camp de base ou un camp de votre couleur, ou bien déplacer un explorateur d'un camp à l'autre.		Il n'est pas permis de mettre en jeu un explorateur dans un camp adverse. De même, les déplacements de camp à camp ne sont possibles qu'entre des camps vous appartenant (camp de base compris).
	Avancer un explorateur d'un hexagone à l'autre en traversant une dalle de pierre.		Chaque dalle de pierre franchie par un explorateur coûte 1 point d'action. Il n'est pas permis de stopper son déplacement avant d'avoir franchi toutes les dalles.
	Dégager un niveau de temple.		Il n'est possible de dégager au maximum que 2 niveaux par temple par tour de jeu. Chaque niveau dégagé nécessite la présence d'un explorateur.
	Déterrer un trésor.		Il n'est possible de déterrer au maximum que 2 trésors par hexagone par tour de jeu. Chaque trésor déterré nécessite la présence d'un explorateur.
	Échanger un trésor.		Un échange ne peut pas être refusé. Il est interdit de dissocier les paires ou triplés déjà formés.
	Installer un camp.		Cette action n'est possible que sur un hexagone clairière ou un hexagone trésor sans jeton trésor.
	Installer un gardien sur un temple.		Pour installer un gardien, le joueur doit posséder sur cet hexagone plus d'explorateurs que chacun de ses adversaires (pris séparément). Chaque joueur ne peut installer que 2 gardiens durant la partie.

Explorateurs et chef d'expédition

Chaque joueur a à sa disposition 1 chef d'expédition et 18 explorateurs. Le chef d'expédition suit en tout (mise en jeu, déplacements, etc.) les mêmes règles que les explorateurs. La seule différence est que lorsqu'on compte les explorateurs de chaque expédition pour déterminer une majorité sur un hexagone, le chef d'expédition compte pour 3 explorateurs.



Mettre en jeu des explorateurs et / ou les déplacer d'un camp à l'autre

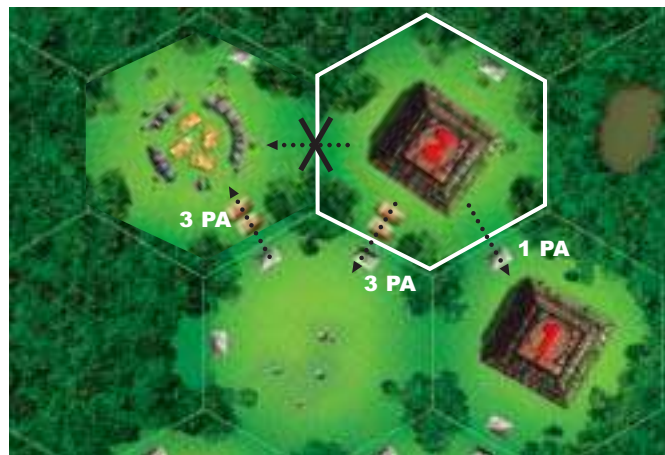
Mettre en jeu un explorateur (ou chef d'expédition) coûte 1 PA. Le joueur prend l'explorateur de sa réserve et le pose sur le camp de base ou sur un de ses camps. On peut donc mettre en jeu jusqu'à 10 explorateurs durant son tour. Le joueur peut aussi déplacer un explorateur du camp de base à un camp lui appartenant, ou entre deux camps lui appartenant, pour 1 PA. Ces déplacements sont possibles grâce à des sentiers secrets qui permettent aux explorateurs de cette expédition (et à eux seuls !) d'avancer plus vite entre leurs camps.



Déplacer des explorateurs

Déplacer un explorateur (ou chef d'expédition) d'un hexagone à un autre coûte 1 PA par dalle de pierre franchie. Tout déplacement doit être effectué dans son intégralité durant le tour du joueur. Si un passage entre deux hexagones comporte trois dalles de pierre, 3 PA doivent être dépensés

pour le franchir. Ces points ne peuvent pas être répartis sur deux tours de jeu. Il est possible de déplacer plusieurs explorateurs dans le même tour en utilisant tout ou partie de ses 10 PA. Pour que les informations contenues sur un hexagone restent lisibles, il est recommandé de ne pas placer les explorateurs sur les dalles de pierre, les temples et les trésors.



Exemple : Passer du temple valant deux points au temple valant un point coûte 1 PA.

Il n'est pas possible de passer directement du temple valant deux points à l'hexagone trésor (absence de dalle). En revanche, on peut y accéder via la case clairière pour un total de 6 PA.



Dégager des niveaux de temple

Lors d'un tour de décompte, la valeur inscrite au sommet d'un temple indique le nombre de points qu'il rapporte. La valeur initiale des temples varie de 1 à 6, mais il est possible par la suite de la faire progresser. Augmenter la valeur d'un temple nécessite la présence sur cet hexagone d'un ou plusieurs explorateurs. Un explorateur (ou le chef d'expédition) peut dégager un niveau de temple en utilisant 2 PA. Deux explorateurs (ou plus) peuvent dégager deux niveaux de temple pour 4 PA. Il n'est pas possible de dégager plus de deux niveaux par temple durant un tour de jeu. En revanche, un joueur peut dégager plusieurs niveaux sur plusieurs temples durant son tour dans la limite de ses 10 PA disponibles. Lorsqu'un joueur dégage



un niveau de temple, il prend le jeton temple de la valeur directement supérieure à celle du niveau déjà visible et le place au sommet du temple.

S'il dégage deux niveaux, il prend les deux jetons temple correspondants. Si aucun jeton temple du niveau supérieur n'est disponible, il n'est plus possible de faire progresser la valeur de ce temple.



Déterrer des trésors

Pour déterrer des trésors, le joueur doit avoir au moins un explorateur (ou chef d'expédition) sur l'hexagone trésor. Pour 3 PA, le joueur récupère le trésor du dessus de la pile et le pose face visible devant lui. Durant son tour, un joueur ne peut déterrer au maximum que deux trésors par hexagone. Mais cela nécessite la présence d'au moins deux explorateurs (un par trésor). Il peut déterrer plusieurs trésors sur plusieurs hexagones dans la limite de ses 10 PA disponibles.

La valeur des trésors

Il existe 8 trésors différents, chacun étant représenté 3 fois. Lors d'un tour de décompte, on applique le barème suivant :

1 trésor unique :	1 point
1 trésor double (= 2 trésors identiques) :	3 points
1 trésor triple (= 3 trésors identiques) :	6 points



Échanger des trésors

En utilisant 3 PA, un joueur peut échanger l'un de ses trésors uniques contre l'un des trésors uniques de l'adversaire de son choix. Ce dernier ne peut pas refuser l'échange. Il n'est pas possible d'effectuer un échange avec les trésors en double ou en triple.



Installer un camp

En utilisant 5 PA, un joueur peut installer un camp sur un hexagone clairière ou un hexagone trésor vide de trésors. Pour cela, il doit posséder au moins un explorateur (ou chef d'expédition) sur cet hexagone. La présence d'explorateurs adverses sur les lieux n'empêche pas la création du camp. Dès qu'un joueur possède un camp, il peut y amener directement, en utilisant 1 PA à chaque fois, des explorateurs de sa réserve ou du camp de base. Il ne peut y avoir qu'un seul camp par hexagone et sa présence n'empêche en aucun cas les explorateurs adverses de le traverser ou d'y stationner. Un joueur ne peut installer que deux camps durant toute la partie.



Placer un gardien

Si un joueur possède sur un hexagone temple une expédition dont la force est supérieure à celle de n'importe quel autre adversaire, il peut prendre le contrôle de ce temple. Cela lui coûte 5 PA et lui assure alors d'être le seul à marquer les points de ce temple jusqu'à la fin de la partie. Souvenez-vous que le chef d'expédition compte pour trois explorateurs. L'un des pions présents sur l'hexagone est placé sur le temple et en devient le gardien. Tous les autres pions du joueur gardien qui se trouvent sur cet hexagone sont définitivement écartés du jeu (ils sont remis dans la boîte). Il n'est plus possible de faire évoluer la valeur d'un temple qui possède un gardien. La présence d'un gardien n'empêche pas les explorateurs des autres expéditions de traverser cet hexagone ou d'y stationner.

Un joueur ne peut pas installer plus de deux gardiens durant une partie.



TOUR DE DÉCOMPTE DES POINTS

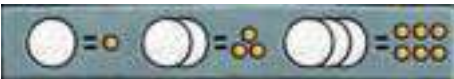


Ce tour a lieu dès qu'un joueur pioche un hexagone volcan. On procède alors de la façon suivante :

- Le joueur qui a pioché le volcan le met de côté et joue son tour avec ses 10 PA.
- Ensuite, il marque des points grâce aux temples et aux trésors :



Chaque temple contrôlé rapporte autant de points que la valeur indiquée sur le jeton temple du dessus. Pour contrôler un temple, le joueur doit soit en être le gardien, soit avoir plus d'explorateurs que n'importe quel autre joueur sur l'hexagone. Si deux joueurs (ou plus) sont majoritaires ex-aequo sur un hexagone temple, aucun d'eux n'en marque les points.



Le joueur calcule ensuite la valeur des trésors qu'il a collectés. Puis il avance son marqueur sur l'échelle des scores du nombre de points marqué grâce aux temples et aux trésors.

10

C'est ensuite au joueur suivant d'effectuer sa phase de décompte en jouant ses 10 PA d'abord (pas de pioche d'hexagone) puis en faisant le total de ses points comme indiqué ci-dessus.

Lorsque le dernier joueur a terminé son tour et compté ses points, la partie reprend son cours normal. Le joueur qui avait pioché l'hexagone volcan le place sur le plateau selon les règles habituelles et utilise ses 10 PA pour continuer l'exploration du site.

La partie se poursuit normalement jusqu'à ce qu'un nouveau volcan soit pioché qui déclenche un nouveau tour de décompte des points.

FIN DE LA PARTIE

Dès que le dernier hexagone est posé sur le plateau et que le joueur qui l'a pioché a effectué son tour de jeu, on entame un dernier tour de décompte des points. Comme indiqué ci-dessus, chacun effectue à tour de rôle son exploration du site en dépensant ses 10 PA puis fait le total de ses points. Lorsque tout le monde a joué, la partie prend fin.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points.

L'échelle des scores comporte 100 cases. Si un joueur dépasse cette valeur, il continue à avancer son marqueur à partir de la case 1 et additionne les 100 points déjà acquis.



Exemple de décompte des points

Le joueur qui a pioché la case volcan la met de côté. Puis il effectue son tour en utilisant ses 10 PA. Il fait ensuite le calcul de ses points. Il possède une majorité d'explorateurs autour des temples suivants : un temple qui vaut 3 points, deux qui valent 5 points et un qui vaut 8 points. Il avance donc son marqueur de 21 points sur l'échelle des scores. D'autre part, ce joueur possède 2 trésors en double (6 points) et deux trésors uniques (2 points). Il avance son marqueur de 8 cases supplémentaires. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche. Ce dernier utilise ses 10 PA puis fait le décompte de ses points de la même manière que le premier joueur. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour de décompte, le joueur qui l'avait commencé pose l'hexagone volcan sur le plateau puis joue son tour normal en utilisant ses 10 PA.

RÈGLES AVANCÉES

Si vous souhaitez jouer à une version plus tactique du jeu, qui laisse moins de place au hasard, nous vous conseillons d'essayer les règles suivantes. Le changement fondamental vient du fait que les hexagones ne sont plus piochés au hasard au début de chaque tour de jeu, mais qu'ils sont mis aux enchères entre les joueurs. Sauf exceptions indiquées ci-dessous, les règles de base restent identiques.

MISE EN PLACE

Chaque joueur débute la partie en posant son marqueur sur la case « 20 » de l'échelle des scores. Ceci représente son capital de départ pour les enchères. En plus, chacun reçoit l'amulette à sa couleur qu'il pose face visible devant lui.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



Pioche des hexagones de terrain

On pioche autant d'hexagones qu'il y a de joueurs et on les pose faces visibles sur la table.



Enchères pour le tour de jeu

Durant cette phase, chaque joueur tente d'acheter son tour de jeu, c'est-à-dire le droit de choisir parmi les hexagones disponibles sur la table celui qui l'intéresse, puis de jouer son tour immédiatement. Le joueur le plus âgé débute en faisant une offre. En suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun doit faire une offre supérieure à la précédente, ou passer son tour. Un joueur qui passe ne peut plus revenir dans cette phase d'enchères. Le joueur qui fait la meilleure offre remporte l'enchère.



Tour du plus offrant

Le joueur qui remporte l'enchère recule son marqueur sur l'échelle des scores du montant de son offre. Il choisit ensuite l'hexagone qui l'intéresse, le pose sur le plateau puis utilise ses 10 PA pour explorer le site. À la fin de son tour, il retourne l'amulette qui est posée devant lui pour indiquer qu'il ne participera pas aux enchères suivantes.

Enchères du deuxième et troisième joueurs

Le joueur assis à gauche de celui qui a remporté l'enchère précédente débute en faisant une offre. Seuls les joueurs qui n'ont pas encore retourné leur amulette sont autorisés à participer à cette enchère. Celle-ci se déroule de la même manière que décrite ci-dessus. Le joueur qui fait la meilleure offre choisit son hexagone, le pose sur le plateau, utilise ses 10 PA puis retourne son amulette. Si aucun joueur ne fait

d'offre lors d'un tour d'enchères, le premier qui a passé son tour choisit un hexagone puis effectue son tour gratuitement.

Fin du tour de jeu

Le dernier hexagone est attribué gratuitement au seul joueur qui n'a pas encore retourné son amulette. Il le pose sur le plateau puis utilise ses 10 PA pour explorer le site. Après que le dernier joueur a joué, tout le monde retourne à nouveau face visible son amulette et on recommence un nouveau tour de jeu.

Nouveau tour

On pioche à nouveau autant d'hexagones sur la pile qu'il y a de joueurs. Le joueur assis à gauche de celui qui a joué en dernier le tour précédant débute les enchères en faisant une offre. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les hexagones aient été posés sur le plateau.

Ordre des joueurs à quatre joueurs (A, B, C, D)

Au début du jeu, on découvre les quatre premiers hexagones. Le joueur le plus âgé débute les enchères. B, qui propose 5, est le plus offrant et peut effectuer le premier tour. Il recule son marqueur de 5 cases sur l'échelle des scores, choisit un hexagone qu'il pose sur le plateau, puis utilise ses 10 PA et retourne son amulette. Maintenant, c'est au joueur C de débiter puisqu'il est assis à gauche de B. Ce dernier ne peut pas participer à cette enchère puisqu'il vient de jouer son tour. Le joueur A qui propose 4 est le plus offrant. Il effectue donc son tour en deuxième.



Décompte des points

Comme dans la règle de base, le tour de décompte débute aussitôt qu'un joueur choisit la case volcan aux enchères. Ce joueur met l'hexagone volcan temporairement de côté, puis utilise ses 10 PA pour positionner au mieux ses pions sur le plateau. À la fin de ses déplacements, il fait le total de ses points en additionnant les valeurs des temples qu'il contrôle et ses trésors. Puis le joueur assis à sa gauche utilise à son tour ses 10 PA et fait le décompte de ses points. On ne retourne pas les amulettes après un tour de décompte. Lorsque tout le monde a joué et compté ses points, le joueur qui possède le volcan le pose sur le plateau et joue son tour normalement.

C'est à présent au joueur C de faire la première offre pour déterminer le troisième joueur. A et B ne sont plus de la partie. C passe. D passe aussi. Comme C a passé le premier, il peut gratuitement effectuer son tour en troisième.

Il ne reste plus qu'un seul hexagone découvert sur la table. Comme D est le seul à ne pas avoir effectué son tour, il récupère gratuitement cet hexagone, le pose sur le plateau et utilise ses 10 PA.

Pour le prochain tour, on révèle à nouveau 4 hexagones. A débute le tour d'enchères puisqu'il est assis à gauche de D qui est le dernier à avoir joué.

Décompte final et fin de la partie

Après que le dernier hexagone a été posé sur le plateau et que le joueur a effectué son tour, on commence le décompte final. Contrairement à la règle de base, on ne joue plus dans le sens des aiguilles d'une montre, mais dans l'ordre croissant des points de victoire. C'est donc le joueur qui se trouve en dernière position sur l'échelle des scores qui utilise en premier ses 10 PA puis effectue le total de ses points. C'est ensuite au tour du joueur qui était avant-dernier, et ainsi de suite jusqu'au joueur qui avait le plus de points.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui qui est assis le plus près, dans le sens des aiguilles d'une montre, du joueur qui a posé le dernier hexagone qui joue en premier.

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur tour de décompte, la partie est terminée. Le vainqueur est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

© 2005 Rio Grande Games All Rights Reserved

Version française : © Tilsit Éditions 2005



