

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





INTRODUCTION HISTORIQUE

Tikal est de très loin le plus important de tous les sites Mayas. Il se situe actuellement au plus profond de la jungle épaisse du nord du Guatemala en plein cœur de l'Amérique Centrale.

Les Mayas l'ont occupé de l'an 600 avant J.-C. jusqu'à l'an 900 après J.-C., mais on ne sait encore 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. Plusieurs grandes expéditions se sont montées jusqu'à maintenant pour partir à la découverte de Tikal et faire apparaître au grand jour les temples et trésors enfouis depuis plus de 1000 ans.

Les très nombreuses découvertes et l'importance de ce site ont fait que le Parc National de Tikal est inscrit depuis 1979 au Patrimoine mondial de l'UNESCO.

JEU D'EXPLORATION, DE PLACEMENT ET DE MAJORITÉ

CONTENU

48 Étages de Temples en résine ④
1 Plateau de jeu ①
4 Aides de jeu
24 jetons Trésor ③
36 Tuiles Hexagone ②
1 Règle de jeu

Pour chacune des 4 couleurs ⑤ :
1 Chef d'expédition
18 Explorateurs
2 Camps de base
1 Cube marqueur de score
1 Tuile Amulette (règle avancée)

1. BUT DU JEU

Aujourd'hui, à vous de ressusciter la grandeur de la civilisation Maya en prenant la direction de nouvelles fouilles archéologiques sur une partie du vaste site de Tikal demeure encore inexploré. Chaque joueur va donc diriger une expédition chargée d'explorer la jungle afin de découvrir de nouveaux Temples et d'en dégager peu à peu tous les étages de l'épaisse végétation qui les recouvre, mais aussi de trouver, déterrer et collectionner des séries de Trésors fabuleux.

Durant la partie, chaque joueur marquera à quatre reprises des Points de Prestige en fonction des Trésors qu'il aura récupérés, mais aussi des Temples qu'il contrôlera grâce aux Explorateurs de son expédition se trouvant en majorité sur chaque lieu déjà découvert.

À la fin de la partie, le joueur qui aura marqué le plus de Points de Prestige sur la piste de score qui entoure le plateau de jeu sera déclaré vainqueur.

2. MATERIEL ET INSTALLATION

Lors de la première utilisation du jeu, détachez soigneusement à la main toutes les tuiles cartonnées de leur planche prédécoupée.

- Posez le plateau de jeu ① au centre de la table. Il représente la jungle encore inexplorée du vaste site de Tikal découpée en hexagones, ainsi qu'une piste de Prestige ①a. Quatre hexagones de terrain ont déjà été découverts : le Camp de base ①b, deux présentant chacun un



Temple ①c et un avec une simple Clairière ①d.

- Classez les « hexagones de terrain » ② par paquet en fonction des lettres qui se trouvent au dos (de A à G). Mélangez chaque paquet d'hexagones d'une même lettre afin de ne pas en connaître l'ordre (comme vous le feriez avec un paquet de cartes). Enfin superposez ces 6 paquets d'hexagones, toujours face cachée, de manière à former une pioche unique, en ordre alphabétique avec les hexagones « A » sur le dessus de la pile, suivis des hexagones « B » et ce jusqu'aux hexagones « G » tout en dessous. Placez cette pile près du plateau de jeu.



- Mélangez les jetons ronds « Trésor » ③ et posez-les en 2 piles, faces cachées, à côté du plateau de jeu.
- Classez les étages des Temples ④ en fonction de leur valeur numérique (superposez les 2 avec les 2, les 3 avec les 3, etc.) et rangez ces 9 piles, en ordre croissant, au bord du plateau de jeu



- Chaque joueur récupère 1 des 4 plaquettes « Aide de jeu » et la place devant lui soit Face Violette pour le jeu de base soit Face Jaune pour le jeu avec les règles avancées. Cette « Aide de jeu » rappelle de manière simplifiée, les actions que vous pourrez effectuer à chaque tour et leur coût respectif en nombre de Points d'Action (PA).



- Chaque joueur choisit ensuite une couleur (rouge, orange, blanc ou bleu) et place devant lui tous les pions de cette couleur ⑤ :
 - le marqueur de Points de Prestige ⑥ de sa couleur qu'il place sur la case « 0 » ①a de la piste de prestige ①a,
 - 1 Chef d'expédition, ⑦
 - 18 Explorateurs, ⑧
 - 2 Camps (en forme de tente), ⑨
 - ainsi qu'une tuile Amulette (utilisée uniquement avec les règles avancées).



3x Étage 2 - 6x Étage 3
9x Étage 4 - 11x Étage 5 - 8x Étage 6 - 5x Étage 7
3x Étage 8 - 2x Étage 9 - 1x Étage 10



1. DEROULEMENT D'UNE PARTIE ET TOUR D'UN JOUEUR

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé sera le 1^{er} joueur.
- Durant son tour, chaque joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes :

A – Il pioche d'abord l'hexagone du dessus de la pile (marqué d'une lettre « A » à « G »), le retourne et le pose face visible sur un emplacement libre et possible du plateau de jeu en respectant les règles de pose (cf. encadré ci-contre).

B – Il utilise ensuite ses 10 Points d'Actions (10PA) pour explorer les terrains déjà découverts de Tikal.

En fin de partie, après le tour de jeu de celui qui aura placé le dernier Hexagone sur le plateau, chaque joueur aura une dernière fois 10 PA à utiliser. Cela mettra fin à la partie après un dernier décompte de Points de Prestige.

A-METTRE EN JEU UN HEXAGONE

Chaque Hexagone possède une, deux ou trois Dalles de pierre  dessinées sur un ou plusieurs de ses côtés. Ces Dalles représentent l'existence de sentiers permettant aux explorateurs de passer d'un hexagone à un autre et le nombre de Dalles représente la difficulté pour progresser à travers ce sentier plus ou moins facilement praticable.

La progression difficile des Explorateurs dans la jungle impose plusieurs obligations :

- Tout nouvel hexagone doit être posé contigu à un hexagone déjà posé**, ou à l'un des hexagones de départ (représentés sur le plateau de jeu)
- Chaque nouvel hexagone doit être posé de manière à ce qu'on puisse s'y rendre par un sentier**. Il doit donc y avoir, au minimum, un sentier reliant l'hexagone joué à un ou plusieurs hexagones qui lui sont contigus  (qui peut se trouver sur l'hexagone qui vient d'être posé, sur ceux qui étaient déjà en place, ou sur tous). Un passage utilisable par un Explorateur entre deux hexagones comporte donc de 1 à 6 Dalles de pierres à franchir.

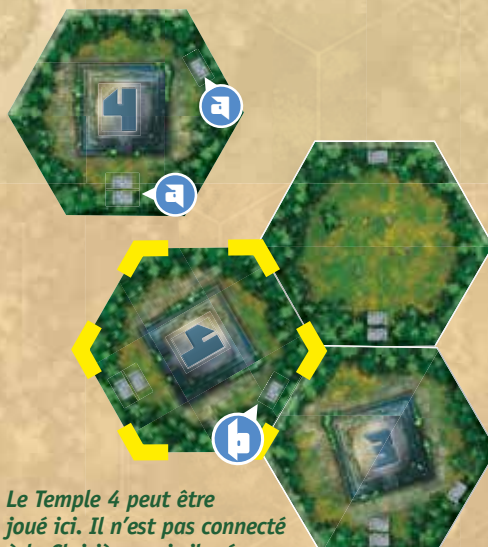
Exception : Les « Volcan » étant infranchissables, ils sont juste posés contigus à un Hexagone déjà posé ou un hexagone de départ sans se soucier de la présence ou non de Dalles de pierres pour les relier.

B-UTILISER SES POINTS D'ACTION

Après avoir posé son hexagone, chaque joueur dispose de 10 Points d'Actions (10PA) pour explorer Tikal. Ces Points diminuent durant votre tour selon les actions que vous effectuez et ceux qui ne sont pas utilisés sont perdus. Comme indiqué sur l'aide de jeu placée devant vous, chacune de ces actions a un coût.

Quand vient votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes, chacune autant de fois que vous le voulez (ou le pouvez) et dans l'ordre que vous souhaitez :

REGLE DE POSE DES HEXAGONES



Le Temple 4 peut être joué ici. Il n'est pas connecté à la Clairière mais il crée un sentier entre le Temple 4 et le Temple 3.



Le Temple 3 peut être joué ici. Il se connecte au sentier de la Clairière.



Le Temple 4 ne peut pas être placé ici dans ce sens. Il n'est connecté à aucun sentier et n'en crée pas de nouveau.

LES DIFFERENTS TYPES D'HEXAGONE

Il existe quatre types d'hexagone :

- Temple :** le joueur qui possède au moins un Explorateur de son expédition sur un « Temple » peut travailler à sa restauration en dégagant des étages du Temple et par conséquent augmenter sa valeur de prestige.
- Clairière :** une expédition peut installer un Camp sur une « Clairière ». On considère que les Camps d'un joueur (rappel : le Camp de base appartient à tous) sont connectés entre eux par des raccourcis (non représentés sur les hexagones), connus de lui seul, et bien utiles pour se déplacer entre eux plus rapidement (Cf. Déplacer un Explorateur entre 2 camps).
- Ruine :** le joueur qui pose une Ruine sur le plateau place immédiatement en son centre autant de jetons « Trésor », (piochés au hasard parmi les deux piles à côté du plateau), qu'il y a de masques imprimés  sur l'hexagone (de 2 à 4). Ces Trésors sont posés en pile au centre de l'hexagone, face cachée, sans avoir été regardés. Un ou plusieurs Explorateurs, présents sur cet hexagone, pourront à leur tour déterrer ces Trésors. S'il ne reste aucun Trésor sur l'hexagone, celui-ci devient une Clairière.
- Volcan :** la pioche d'un des 3 « Volcans » (1 parmi les hexagones « B », 1 parmi les « D » et 1 parmi les « F ») déclenche un tour de décompte des Points de Prestige pour tous les joueurs. Une fois le décompte achevé, le joueur qui a pioché cet hexagone effectue son tour de jeu normal en le posant sur le plateau puis en utilisant ses 10 Points d'Actions.

ACTION

COÛT DE L'ACTION

▪ Mettre en jeu un nouvel Explorateur	1 PA
▪ Déplacer un Explorateur d'un Camp à un autre	1 PA
▪ Déplacer un Explorateur entre deux « Hexagones » adjacents	1-6 PA
▪ Dégager un nouvel étage de Temple	2 PA
▪ Déterrer un Trésor	3 PA
▪ Échanger un Trésor	3 PA
▪ Installer un Camp	5 PA
▪ Placer un gardien sur un Temple	5 PA



 $\Rightarrow$  = 1PA

A, METTRE EN JEU UN NOUVEL EXPLORATEUR

Les Explorateurs servent à dégager les étages des temples, déterrer les trésors, installer les Camps avancés, et prendre le contrôle temporaire ou permanent des Temples.

- Mettre en jeu un Explorateur ou votre Chef d'expédition coûte 1PA. Prenez l'Explorateur de votre réserve et posez-le sur le Camp de base ou sur un de vos Camps avancés.



REMARQUES

- Vous pouvez mettre en jeu autant d'Explorateurs que vous voulez par tour dans la limite de vos PA et de votre réserve.

Votre Chef d'expédition est aussi un Explorateur. Chaque fois que la règle réfère au terme d'Explorateur, comprenez Explorateurs et/ou Chef d'expédition.

 $\Rightarrow$  = 1PA

B, SE DEPLACER D'UN CAMP A UN AUTRE

Vos Explorateurs utilisent des sentiers secrets connus seulement des membres de votre expédition.

- Déplacer un de vos Explorateurs entre le Camp de base et un de vos Camps avancés, ou entre deux de vos Camps avancés, coûte 1 PA.



 $\Rightarrow$  = 1PA / 

C, SE DEPLACER ENTRE DEUX HEXAGONES

Vos Explorateurs se déplacent en utilisant les Dalles de pierre qui symbolisent des sentiers plus ou moins faciles. Avec le Volcan, c'est la seule limite à leur déplacement.

- Déplacer un Explorateur entre deux hexagones adjacents coûte 1 PA par Dalle de pierre qui compose le sentier.



 $\Rightarrow$  = 3PA

REMARQUES

- Tout déplacement entre deux hexagones doit être effectué dans son intégralité durant le tour du joueur. Ces Points ne peuvent pas être répartis sur

REGLES DE PASSAGE

Un passage est composé de l'ensemble des Dalles qui relient deux hexagones ensemble.

- Si aucune Dalle n'est présente sur les deux côtés contigus de deux hexagones, il n'existe aucun moyen de passer d'un hexagone à l'autre (par ce côté) car il n'y a aucun sentier utilisable à cet endroit.
- Le nombre de Dalles qui composent le passage entre les deux hexagones détermine le nombre de Points d'Action nécessaire pour emprunter ce chemin (voir plus loin).
- Il n'est en aucun cas possible de traverser un hexagone Volcan, même si des Dalles de pierre y mènent, c'est trop dangereux ! Ces hexagones sont infranchissables et doivent être contournés par les expéditions.



- Le sentier  pour aller vers le Temple est composé de 3 Dalles, il coûte 3PA à emprunter.

- L'Explorateur ira sans doute plus vite en passant par l'autre chemin . Ses sentiers ne sont composés que d'1 Dalle chacun et ne coûte que 2PA.

-  Il ne peut pas passer par ces côtés, il n'y a pas de Dalle vers le "Trésor" et le Volcan n'est jamais accessible.

deux tours de jeu. Par exemple, si le passage entre deux hexagones est composé de 3 Dalles de pierre, vous devez dépenser 3 PA pour l'utiliser.

- Les Explorateurs et les Camps adverses ne bloquent jamais vos déplacements.

Attention ! Laisser les informations des hexagones lisibles, il est interdit de placer ses Explorateurs sur les Dalles de pierre, les Temples et les Trésors.

Exemple : Si un joueur dégager un nouvel étage sur un Temple de valeur 4, il pose dessus un étage de valeur 5. Si cet étage de valeur 5 était déjà posé sur l'hexagone, c'est donc un étage de valeur 6 que le joueur déposera au sommet du Temple.

Attention : Si aucun étage du niveau supérieur n'est disponible, personne ne peut plus jouer cette action sur ce Temple et sa Valeur ne progressera plus.

 $\Rightarrow$  = 2PA

D, DEGAGER UN NOUVEL ETAGE DE TEMPLE

Les Temples rapportent des Points de Prestige à l'expédition qui les contrôle lors de chaque décompte de Points de Prestige.

La valeur initiale des Temples sur le plateau et sur les hexagones est de 1 à 6, mais il est possible de l'augmenter en dégageant de nouveaux étages.

- Dégager un étage d'un Temple avec un Explorateur coûte 2PA.
- Vous pouvez dégager un maximum de deux étages par tour d'un même Temple avec deux Explorateurs en dépensant 4PA.



 = 2PA

 = 4PA

REMARQUES

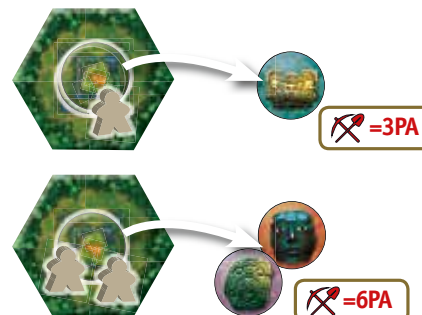
- Vous ne pouvez pas dégager plus de deux étages d'un même Temple pendant un tour de jeu, et il vous faut obligatoirement deux Explorateurs pour le faire. Mais vous pouvez dégager plusieurs Temples dans le même tour.
- Lorsqu'un joueur dégager un nouvel étage de Temple, il prend un des étages disponible autour du plateau, dont la valeur est directement supérieure à celle de la valeur du Temple dégagé et le place par-dessus celui-ci. S'il dégager deux niveaux d'un même Temple dans le même tour, le joueur ajoute les deux étages correspondants.

 $\Rightarrow$  = 3PA

E, DETERRER UN TRÉSOR

Les Trésors rapportent des Points de Prestige lors de chaque décompte de Points de Prestige.

- Déterrer un Trésor avec un Explorateur coûte 3PA. Le joueur pioche le 1^{er} Trésor d'une des 2 piles et le pose face visible devant lui.
- Vous pouvez déterrer un maximum de deux Trésors par tour d'une même Ruine avec deux Explorateurs en dépensant 6PA.



 = 3PA

 = 6PA

REMARQUES

- Vous ne pouvez pas déterrer plus de deux Trésors d'une même Ruine pendant un tour de jeu, et il vous faut obligatoirement deux Explorateurs pour le faire. Mais vous pouvez déterrer des Trésors dans plusieurs Ruines dans le même tour.
- Lorsqu'il n'y a plus de jetons Trésor sur une Ruine, elle devient une Clairière.



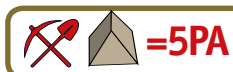
F. ÉCHANGER UN TRÉSOR

Les Trésors dont vous ne possédez qu'une copie sont échangeables. Avoir plusieurs copies d'un même Trésor rapporte plus de Points de Prestige.

- Échanger un Trésor dont vous n'avez qu'un exemplaire avec le trésor d'un autre joueur dont il n'a également qu'un exemplaire coûte 3PA.

REMARQUES

- L'adversaire ne peut pas refuser l'échange.
- Il n'est pas possible d'échanger un Trésor si son propriétaire (vous ou l'autre joueur) en possède plusieurs exemplaires.
- Les Trésors récoltés par chaque joueur sont placés par famille devant eux, visibles de tous.



G. INSTALLER UN CAMP

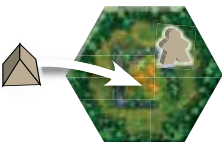
Installer un Camp avancé est le meilleur moyen de raccourcir les trajets d'arrivée de vos Explorateurs.

- Installer un Camp avec un Explorateur sur une Clairière coûte 5PA. Placez l'une de vos deux tentes sur l'hexagone.
- Vous devez avoir un Explorateur sur l'hexagone.
- Vous ne pouvez pas construire de Camp dans une Clairière qui en possède déjà un.

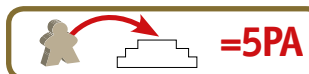


REMARQUES

- Une "Ruine" vidée de ses Trésors devient une Clairière et peut donc recevoir un Camp.



- Les explorateurs adverses peuvent traverser ou séjourner sur l'hexagone qui abrite votre Camp.



H. PLACER UN GARDIEN SUR UN TEMPLE

Placer un Gardien est un sacrifice qui vous garantit les Points de Prestige d'un Temple.

- Placer un Explorateur sur le Temple de sa Tuile coûte 5PA. Il en devient le Gardien.
- Pour placer un gardien, trois conditions doivent être remplies :
 - Vous ne devez pas avoir déjà deux Gardiens.

- Vous devez être l'expédition dominante sur l'hexagone du Temple. C'est à dire avoir plus d'Explorateurs que les autres joueurs. Votre Chef d'expédition compte pour 3 s'il est là.

- Vous devez retirer définitivement de la partie vos autres Explorateurs présents sur l'hexagone et les remettre dans la boîte.

- Un Gardien garantit au joueur qui le contrôle les Points de Prestige du temple jusqu'à la fin de la partie.

- Plus aucun étage du temple ne peut être dégagé.

REMARQUES

- Attention ! Cette prise de contrôle est définitive, ce pion ne pourra plus être déplacé pendant la partie.
- Le contrôle d'un Temple est le seul cas où le Chef d'expédition compte pour trois Explorateurs.
- Vous pouvez placer votre Chef d'expédition comme Gardien, mais n'oubliez pas qu'il restera là jusqu'à la fin de la partie.



I. DÉCOMPTÉ DES POINTS

Procédez à un décompte de Points de Prestige après la pioche de chaque Volcan et un dernier à la fin de la partie (cf. Gagnez des Points de Prestige p. 6).

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'hexagone à piocher.

Exemple d'un premier tour de jeu: Rodolphe (rouge) commence et pioche un Trésor avec 4 symboles qu'il place sur le plateau. Il place dessus 4 jetons Trésor.



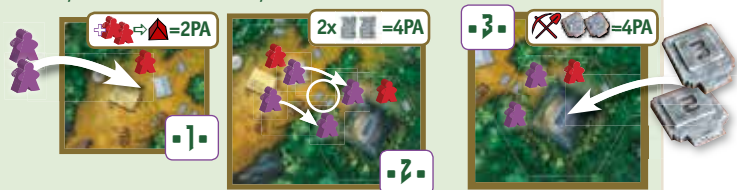
Il utilise ensuite ses 10PA ainsi :

1. Pour 1PA, il place son Chef d'expédition en jeu sur le camp de base.
2. Puis il le déplace sur le Trésor. Comme il passe par 2 Dalles, ça lui coûte 2PA, il lui reste 7PA.
3. Il décide de déterrer 1 Trésor pour 3PA et récupère le jeton Trésor du dessus qu'il place devant lui face visible. Il lui reste 4PA.
4. Comme il n'a qu'un seul Explorateur sur l'hexagone, il ne peut pas déterrer de second Trésor, et décide de placer 2 autres Explorateurs sur le Camp de base pour 2PA.
5. Il lui reste 2 PA qu'il utilise pour déplacer 1 Explorateur sur le Temple.

Il n'a plus de PA c'est au joueur suivant de jouer.

C'est au tour d'Igor (Violet) de jouer. il pioche et place une Plaine.

1. Pour 2PA, il place 2 Explorateurs en jeu sur le camp de base.
2. Pour 4PA, il déplace ses 2 Explorateurs sur le Temple.
3. Et pour 4PA (2x2PA), il dégage 2 nouveaux étages du Temple parce qu'il a 2 Explorateurs.



GAGNER DES POINTS DE PRESTIGE

La pioche d'un volcan et la fin de la partie déclenchent un calcul de Points de Prestige.

1. DECOMPTE APRES LA PIOCHE D'UN VOLCAN

Lorsqu'un joueur pioche 1 des 3 « Volcan » (1 parmi les hexagones « B », 1 parmi les « D » et 1 parmi les « F »), il déclenche un tour de décompte des Points de Prestige pour tous les joueurs. En commençant par le joueur qui a pioché le Volcan, les joueurs vont chacun leur tour :

- utiliser 10PA,
- marquer leur Points de Prestige.

Une fois que tous les joueurs ont réalisé ces deux phases, le joueur qui a pioché le Volcan reprend son tour, il met le Volcan en jeu et utilise ses 10 PA normalement.

2. DECOMPTE DE FIN DE PARTIE

Quand il n'y a plus d'hexagone à piocher, en commençant par le joueur à gauche du dernier qui a joué le dernier coup, les joueurs vont chacun leur tour :

- utiliser 10PA,
- marquer leurs Points de Prestige.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de Points de prestige à la fin de la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui est gardien du temple de plus forte valeur qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est celui possède le plus de jetons trésors qui gagne. Enfin, en cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

CALCULER SES POINTS DE PRESTIGE

Après avoir utilisé ses 10PA, chaque joueur marque des Points de Prestige :

- **Pour les temples :** S'il est majoritaire sur un hexagone où il y a un Temple ou s'il possède un Gardien dessus, il **marque la valeur du Temple en Points de Prestige.**



Note : comme chaque joueur dispose de 10PA avant son décompte de Points, il est possible qu'un Temple change plusieurs fois de majorité pendant le décompte et rapporte des Points à plusieurs joueurs pendant le même tour.

- **Pour les Trésors :**

- 1 Trésor seul vous rapporte 1 Point de Prestige.
- 2 Trésors identiques vous rapportent 3 Points de Prestige.
- 3 Trésors identiques vous rapportent 6 Points de Prestige.



REGLES RAPIDES

Le joueur le plus âgé commence :

- il pioche un hexagone et le met en jeu en respectant les règles de pose.
- puis il dispose d'un crédit de 10 Points d'Action (PA), en abrégé : 10 PA.

Ce crédit de 10 PA diminue durant votre tour, selon les actions que vous effectuez.

Comme indiqué sur l'aide de jeu placée devant vous, chacune de ces actions coûte un certain nombre fixe de Points d'Action.

À votre tour de jeu, vous n'êtes pas obligé d'utiliser vos 10 PA ; les PA non utilisés à ce tour sont perdus.

Vous pouvez effectuer les actions suivantes avec vos PA, chacune autant de fois que vous le voulez (ou le pouvez) et dans l'ordre que vous souhaitez :

ACTIONS

Coût de l'action

▪ Mettre en jeu un nouvel Explorateur		1 PA
▪ Se déplacer d'un Camp à un autre		1 PA
▪ Se déplacer entre deux « hexagones » adjacents		1-6 PA
▪ Dégager un nouvel étage de Temple (max 2 du même)		2 PA
▪ Déterrer un Trésor (max 2 de la même Ruine)		3 PA
▪ Échanger un Trésor		3 PA
▪ Installer un Camp		5 PA
▪ Placer un gardien sur un Temple		5 PA

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Chaque fois qu'un joueur pioche un Volcan, les joueurs passent à une phase de gain de Points de Prestige (cf. ci-contre).

Lorsqu'il n'y a plus d'hexagone à piocher, la partie s'arrête. Il vous reste un dernier décompte de Points de Prestige à effectuer avant de féliciter le vainqueur (cf. ci-contre).



CREDITS

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Team Super Meeple : Sébastien de Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru et Arnaud Pierru

Illustration de couverture : Paul Mafayon

Illustration de plateau et jeton : Christophe Swal

Rédaction et révision des règles : Guillaume Gillet-Naves et Bernard Philippon

Direction Artistique : Igor Polouchine

Développement et maquette : ORIGAMES



Merci à tous les testeurs, à tous ceux et celles qui nous ont aidés dans ce projet, à nos familles et nos amis pour leur soutien. Un merci particulier à Igor et Guillaume de Origames pour leur aide précieuse.

Tikal est un jeu édité par **SUPERMEEPLE** - 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2015 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE et son logo sont des marques déposées de Super Meeple.

Fabriquée en Chine par Whatz Games.

Suivez-nous sur





REGLES AVANCEES

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 avancées 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 de Points de Prestige sur la case « 20 » de l'échelle des scores. Ceci représente son capital de Points de départ pour les enchères. En plus, chacun reçoit la tuile « amulette » à sa couleur qu'il pose face visible devant lui.

1. DEROULEMENT D'UNE PARTIE ET TOUR D'UN JOUEUR

- La partie se déroule en fonction d'un tour d'enchère.

A – Piochez des hexagones.

B – Enchères pour le 1^{er} joueur. Tous les joueurs commencent une enchère. Le joueur qui la remporte joue son tour.

C – Enchères pour le 2^e joueur (à 3 ou 4 joueurs). Les joueurs restants commencent une nouvelle enchère. Le joueur qui la remporte joue son tour.

D – Enchères pour le 3^e joueur (à 4 joueurs). Les joueurs restants commencent une nouvelle enchère. Le joueur qui la remporte joue son tour.

E – Fin de tour. Le joueur qui n'a gagné aucune phase d'enchère joue son tour sans dépenser de Point de Prestige.

A-PIOCHER DES HEXAGONES



Piochez sur le haut de la pile autant d'hexagones qu'il y a de joueurs et posez-les face visible sur la table.

B-ENCHERES POUR ETRE 1^{ER} JOUEUR



Durant cette phase, les joueurs doivent acheter leur tour de jeu avec leurs Points de Prestige.

- Le joueur le plus âgé débute en faisant une offre. En suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit faire une offre supérieure à la précédente, ou passer son tour. Un joueur qui passe ne peut plus participer à cette phase d'enchères.
- Celui qui fait la meilleure offre remporte l'enchère et joue son tour. Il est le seul à dépenser ses Points de Prestige, il recule son marqueur sur l'échelle des scores du nombre de Points correspondant à son offre.
- Il choisit ensuite l'hexagone qui l'intéresse, le pose sur le plateau, puis utilise ses 10PA pour explorer le site.

- À la fin de son tour, il retourne la tuile « Amulette » qui est posée devant lui pour indiquer qu'il ne pourra plus participer aux enchères suivantes.



C/D-ENCHERES DU DEUXIEME ET DU TROISIEME 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 10PA 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.

E-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 10PA pour explorer le site.

Après que le dernier joueur a joué, tous les joueurs retournent à nouveau face visible leur amulette. Vous pouvez commencer un nouveau tour de jeu.

NOUVEAU TOUR

Piochez 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.

Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les hexagones aient été posés sur le plateau.

2. DECOMPTE DES POINTS DE PRESTIGE

Comme dans la règle de base, le tour de décompte débute aussitôt qu'un joueur choisit le « Volcan » aux enchères.

- Ce joueur met le Volcan temporairement de côté, puis utilise ses 10PA pour positionner au mieux ses pions sur le plateau. À la fin de ses déplacements, il fait le total de ses Points de prestige en additionnant les valeurs des temples qu'il contrôle et ses collections de trésors.
- Puis le joueur assis à sa gauche utilise à son tour ses 10PA et fait le décompte de ses Points. *Ne retournez pas les amulettes après un tour de décompte de Points de Prestige.*
- Lorsque tout les joueurs ont joué et compté leurs Points, le joueur qui a choisi le Volcan le pose sur le plateau et joue son tour normalement en utilisant ses 10PA, puis en retournant son Amulette.

3. FIN DE LA PARTIE ET DECOMPTE FINAL

Après que le dernier hexagone a été posé sur le plateau et que le joueur a effectué son tour, vous pouvez commencer le décompte final.

Contrairement à la règle de base, vous ne jouez plus dans le sens des aiguilles d'une montre, mais dans l'ordre croissant des Points de victoire. Chaque joueur joue un dernier tour, en commençant par le joueur qui a le moins de Points de Prestige :

- Il utilise ses 10PA.
- Il décompte ensuite ses Points de Prestige.

C'est ensuite au tour du joueur qui était avant-dernier, et ainsi de suite jusqu'au joueur qui a le plus de Points de Prestige.

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 le joueur qui totalise le plus de Points de prestige à la fin de la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui est gardien du temple de plus forte valeur qui l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, c'est celui possède le plus de jetons Trésor qui gagne.

Enfin, en cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Exemple d'ordre des joueurs à 4 joueurs :

Guillaume > Rod > Igor > Seb

- Au début du jeu, on découvre les quatre premiers hexagones. Guillaume, le plus âgé, débute les enchères :
- il propose 1, Rod propose 2, Igor passe (et ne participe donc plus à l'enchère), Seb propose 3.
- Guillaume surenchérit en proposant 4, Rod propose 5, et Seb passe. Guillaume passe enfin.
- Rod, qui a proposé 5, est le plus offrant et effectue le 1^{er} tour. Il recule son marqueur de 5 cases sur la Piste des Scores, choisit un hexagone qu'il pose sur le plateau, puis utilise ses 10PA et retourne son amulette pour indiquer qu'il ne participe pas aux enchères suivantes.
- Maintenant, c'est à Igor de débiter l'enchère puisqu'il est assis à gauche de Rod. Il propose d'offrir 1. Seb en propose 3 et finalement c'est Guillaume qui en proposant 4 est le plus offrant. Guillaume effectue alors son tour en deuxième.
- C'est encore à Igor de faire la première offre. (il est le premier joueur à n'avoir pas encore joué à gauche de Guillaume, Rod ayant déjà enchéri). Igor passe, Seb passe aussi. Comme Igor est le premier à passer, il peut gratuitement effectuer son tour en troisième.
- Il ne reste plus qu'un seul hexagone visible sur la table. Seul Seb n'a pas encore effectué son tour, il le récupère gratuitement, le pose sur le plateau et utilise enfin ses 10PA.
- Pour le prochain tour, on révèle à nouveau 4 hexagones. Guillaume débute le tour d'enchères puisqu'il est assis à gauche de Seb qui est le dernier à avoir joué.



TIKAL



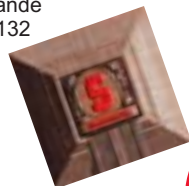
 **RIO**TM
GRANDE
GAMES



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.

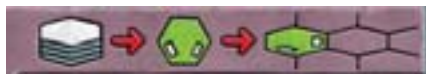
Placez les 4 marqueurs de scores à côté du chiffre « 1 » sur l'échelle des scores.



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.

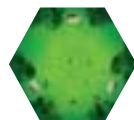


**La pose de cet
hexagone temple
est correcte
puisque'il est
possible d'y
accéder
directement des
deux hexagones
adjacents. Un seul
accès aurait été
suffisant.**



Il n'est pas possible de placer cet hexagone clairière ainsi car aucune dalle de pierre ne permet de s'y rendre directement.

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.



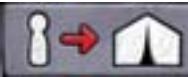
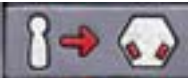
Trésor : le joueur qui pose un hexagone trésor sur le plateau place au centre de celui-ci autant de jetons trésor, piochés au hasard, qu'il y a de masques imprimés sur l'hexagone. Ces trésors sont posés en pile, face cachée. Un ou plusieurs explorateurs, présents sur cet hexagone, peuvent déterrer ces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

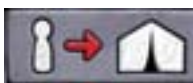
Utiliser ses 10 points d'actions pour explorer Tikal : Après qu'un joueur a pioché et placé un hexagone de terrain sur le plateau, il peut dépenser jusqu'à 10 points d'actions (PA) pour explorer le site. Ces PA peuvent être affectés librement entre les différentes actions suivantes, résumées sur les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

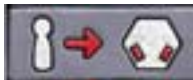
Explorateurs et chef d'expédition

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

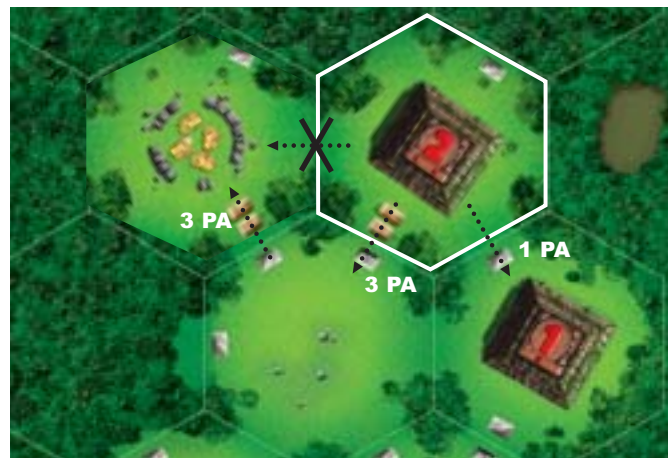
Mettre en jeu un explorateur (ou chef d'expédition) coûte 1 PA. Le joueur prend l'explorateur de sa réserve et le pose sur le camp de base ou sur un de ses camps. On peut donc mettre en jeu jusqu'à 10 explorateurs durant son tour. Le joueur peut aussi déplacer un explorateur du camp de base à un camp 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 dégager



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 dégager 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.



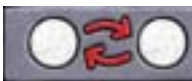
Déterrer des trésors

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.

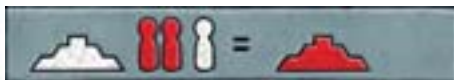


TOUR DE DÉCOMPTE DES POINTS

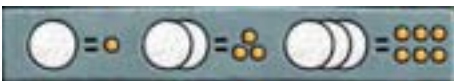


Ce tour a lieu dès qu'un joueur pioche un hexagone volcan. On procède alors de la façon suivante :

- 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.

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.

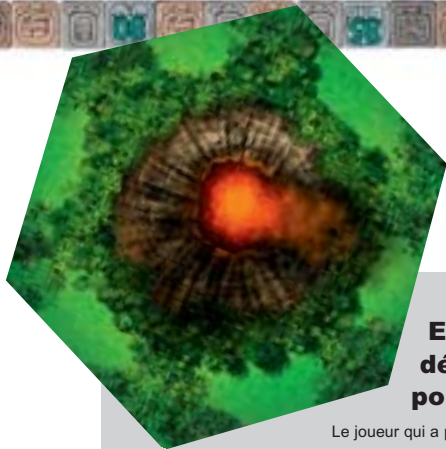
La partie se poursuit normalement jusqu'à ce qu'un nouveau volcan soit pioché qui déclenche un nouveau tour de décompte des points.

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.

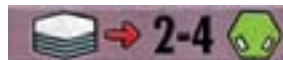
RÈGLES AVANCÉES

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





 **RIO**TM
GRANDE
GAMES