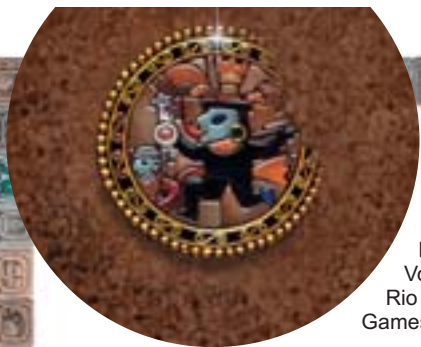


TIKAL

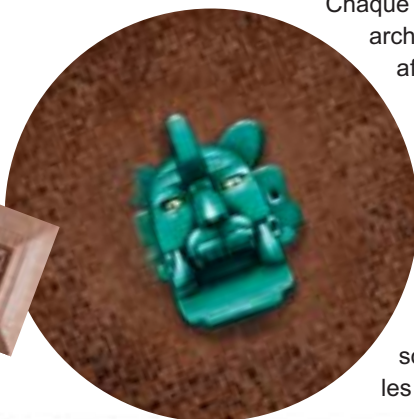




2 – 4 joueurs
 10 ans et +
 Auteurs : M. Kiesling / W. Kramer
 Illustrations / Design : Franz Vohwinkel
 Rio Grande Games #132

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.

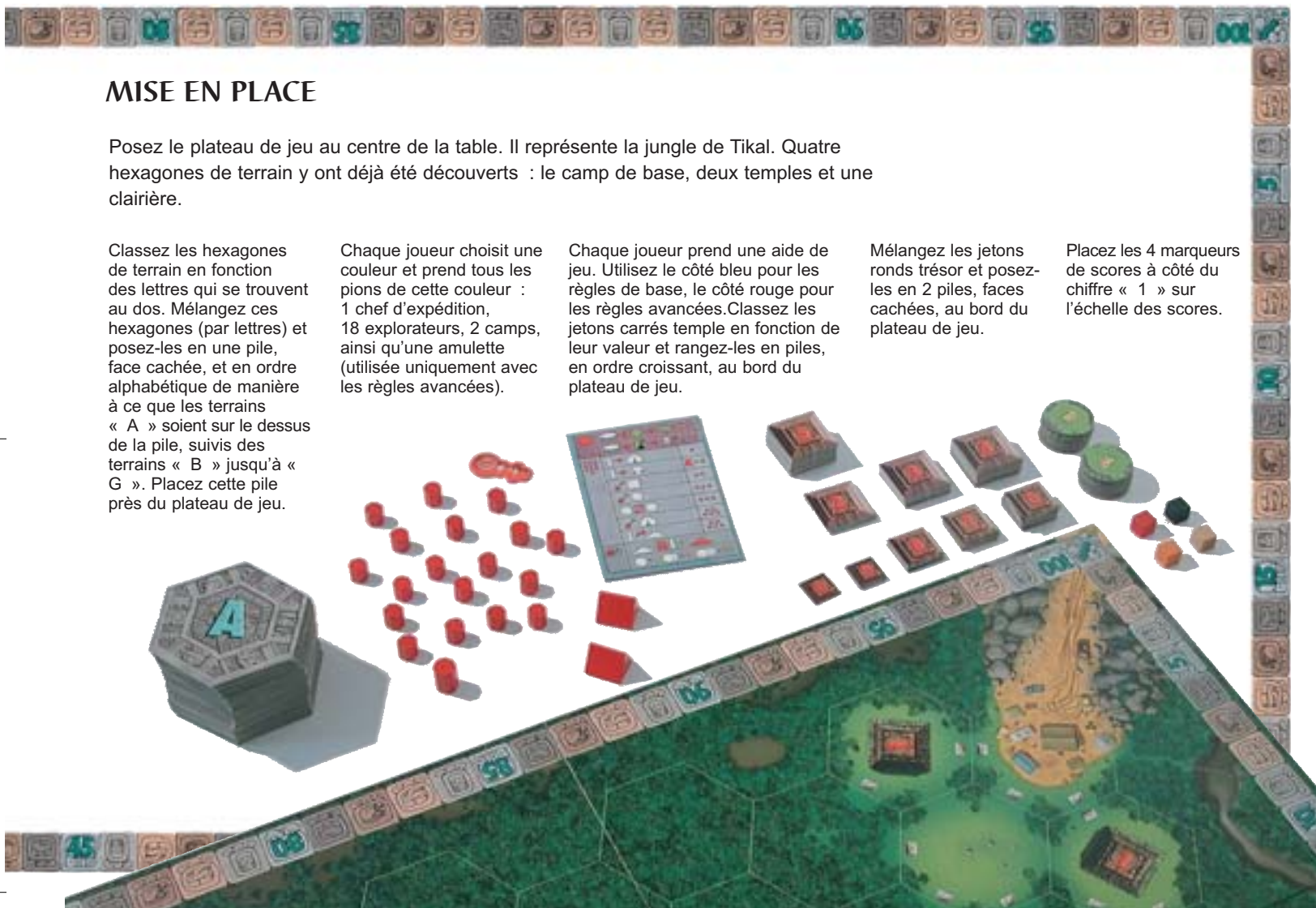
Classez les hexagones de terrain en fonction des lettres qui se trouvent au dos. Mélangez ces hexagones (par lettres) et posez-les en une pile, face cachée, et en ordre alphabétique de manière à ce que les terrains « A » soient sur le dessus de la pile, suivis des terrains « B » jusqu'à « G ». Placez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

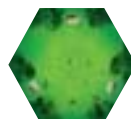


**La pose de cet
hexagone temple
est correcte
puisqu'il est
possible d'y
accéder
directement des
deux hexagones
adjacents. Un seul
accès aurait été
suffisant.**

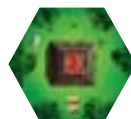


Il n'est pas possible de placer cet hexagone clairière ainsi car aucune dalle de pierre ne permet de s'y rendre directement.

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.



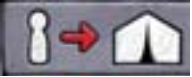

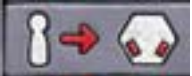
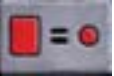




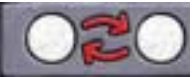





Trésor : le joueur qui pose un hexagone trésor sur le plateau place au centre de celui-ci autant de jetons trésor, piochés au hasard, qu'il y a de masques imprimés sur l'hexagone. Ces trésors sont posés en pile, face cachée. Un ou plusieurs explorateurs, présents sur cet hexagone, peuvent déterrer ces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

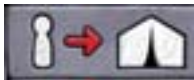


Utiliser ses 10 points d'actions pour explorer Tikal : Après qu'un joueur a pioché et placé un hexagone de terrain sur le plateau, il peut dépenser jusqu'à 10 points d'actions (PA) pour explorer le site. Ces PA peuvent être affectés librement entre les différentes actions suivantes, résumées sur les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

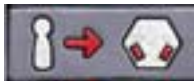
Explorateurs et chef d'expédition

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

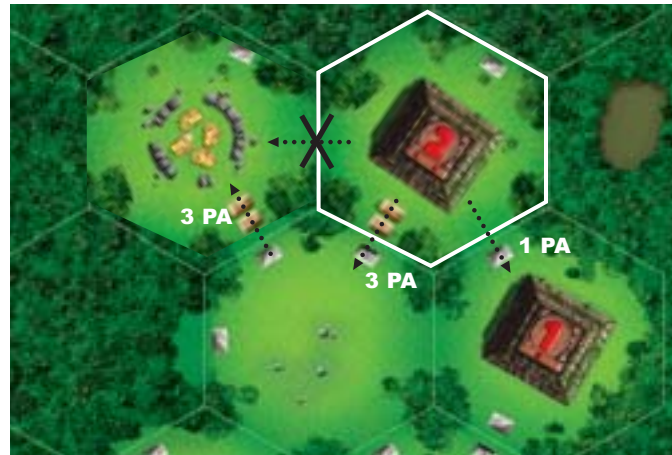
Mettre en jeu un explorateur (ou chef d'expédition) coûte 1 PA. Le joueur prend l'explorateur de sa réserve et le pose sur le camp de base ou sur un de ses camps. On peut donc mettre en jeu jusqu'à 10 explorateurs durant son tour. Le joueur peut aussi déplacer un explorateur du camp de base à un camp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



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

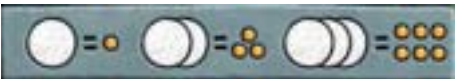


Ce tour a lieu dès qu'un joueur pioche un hexagone volcan. On procède alors de la façon suivante :

- 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.

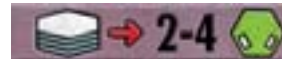
RÈGLES AVANCÉES

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



RIO
GRANDE
GAMES

