

TIKAL

L E G E N D



MODES SOLO



TIKAL

C L A S S I C

 J. ALBERTSON, J. AVERY,
A. SARANAC AND D. TURCZI

 YVAN VILLENEUVE
PAUL MAFAYON



TIKAL

L E G E N D



MODE SOLO

Nous sommes en 1979, et votre équipe de l'université nationale s'est rendue à Tikal pour le plus grand projet archéologique jamais entrepris sur le site ! Mais une autre équipe d'habitants enthousiastes et bien formés, composée de gardiens du savoir maya et d'anciens, attend déjà. Cette équipe est dirigée par M. MUTUL, un Guide qui connaît parfaitement le site. Au fur et à mesure que les plans sont élaborés, une rivalité amicale se construit déjà, même si les équipes partagent finalement le même objectif : récupérer des trésors, mettre à jour les temples et exposer l'histoire du peuple maya. Vous avez peut-être une formation sur les derniers outils et technologies, mais l'équipe locale de M. MUTUL possède un groupe motivé par l'amour de leur culture et de leur histoire et une connaissance approfondie des sentiers anciens. Qui aura le plus de succès, l'équipe de Mutul ou vous ?

Note :

Avant de lire directement les règles du mode Solo, vous devez prendre connaissance des règles du mode multijoueur décrit dans le livret Tikal Legend. On vous conseille même de faire ou simuler une partie multijoueurs avant d'affronter seul le jeu, pour bien en saisir les mécanismes et les différences entre les deux modes.

MATÉRIEL



16 Cartes Solo (4M, 4A, 4B et 4C)



1 Glossaire



Figurine de Guide : Mutul

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie contre Mutul se déroule en 6 manches. Une manche se compose toujours des phases suivantes :

- Une phase de gestion de manche,
- Une phase d'exécution des actions,
- Une phase de maintenance.

Quelle que soit la manche, Mutul débute toujours. Ainsi les Pions Ordre du Tour ne seront pas utilisés. Ceux installés sont là uniquement pour vous rappeler que c'est Mutul qui débute.

À son tour, Mutul utilise une ou des Cartes Solo pour jouer. Ces cartes sont divisées en plusieurs parties :

- En bas à droite, le type et numéro de Carte Solo (Les cartes M sont toujours en jeu et accompagnées d'une autre lettre, A, B ou C).
- Le premier cartouche permet de gérer la phase de Gestion de Manche pour récupérer des éléments.
- Le deuxième cartouche permet de gérer la phase d'Exécution des Actions pour jouer des éléments et des actions.
- La partie de droite contient une boussole qui permettra de choisir une direction, un lieu ou de départager des égalités pour des placements, déplacements d'Explorateurs ou actions.
- Le dernier cartouche indique ce que fait Mutul lorsqu'il utilise son Jeton de PA. Il envoie des Explorateurs et effectue une action. On ne jouera pas le cartouche de la carte en cours, mais on devra piocher 2 cartes de plus et appliquer, pour chacune, ce dernier cartouche.

Tous les détails sur les Cartes Solo sont expliqués ci-dessous.

PHASE DE GESTION D'UNE MANCHE



Comme pour les parties en mode multijoueur, chaque joueur, dans l'ordre du tour, va prendre un des éléments du plateau de Gestion de Manche et le placer sur son plateau Campement. Lorsque tout le monde aura pris les éléments nécessaires, on passera à la phase suivante.

Avant de débiter cette phase, regroupez les cartes Mutul choisies lors de l'installation et mélangez-les. Placez celles-ci à proximité, faces cachées. Comme Mutul débute toujours, retournez la première carte face visible et résolvez le cartouche avec la main pour prendre un élément et le poser sur son plateau Campement, puis défaussez la Carte Solo (face visible). Ensuite c'est à votre tour de choisir un élément, en suivant les règles du jeu multijoueur. Retournez ensuite la carte suivante, Mutul prend le prochain élément et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient pris tous les éléments pour cette manche, c'est-à-dire un Jeton de PA, 3 Cartes Action et 2 Tuiles de Terrain chacun.

Le cartouche avec le symbole détermine la priorité à appliquer pour les choix de Mutul. On lit de gauche à droite pour appliquer une seule possibilité. Avant tout, il est nécessaire de comprendre quelques notions pour le lire.

Le cartouche se compose toujours de 3 parties dont le fond est de couleur dégradée. La partie gauche (fond clair) est à réaliser en priorité. Si cela ne donne pas accès à un élément, on passe à la partie du centre (fond moyen), sinon, on passe à la partie droite (fond foncé). Dans tous les cas, Mutul doit prendre un élément tant que son plateau Campement n'est pas rempli. Ces trois parties proposent de prendre un Jeton de PA ou une Tuile de Terrain ou une Carte Action, selon une priorité. Si vous ne pouvez rien faire, c'est que, logiquement, Mutul a rempli son plateau Campement. Dans ce cas, Mutul doit avoir un Jeton de PA, 2 Tuiles de Terrain et 3 Cartes Action à droite. Les emplacements de Cartes Action à gauche ne sont jamais utilisés, c'est-à-dire que Mutul ne garde pas de Cartes Action permanentes et n'en tempore pas.

Pour la phase de Gestion de la manche.

Pour la phase d'Exécution des actions.

Cartouche de la phase d'exécution des Actions. Divisé en 3 parties. La partie blanche en priorité, la plus foncée en dernier. Chaque partie propose soit de jouer une Carte Action, soit de poser une Tuile de Terrain, soit de jouer des actions (Jeton de PA). Lorsqu'un Jeton de PA est joué, on fera appel au dernier cartouche, mais sur de nouvelles cartes piochées.

Cette partie indique ce qu'il faut faire lorsque Mutul joue une carte Action.

Cartouche de la phase de Gestion de manche. Divisé en 3 parties. La partie blanche en priorité, la plus foncée en dernier. Chaque partie propose soit de prendre un jeton de PA, soit de prendre une Tuile de Terrain, soit de choisir une Carte Action et en défausser une autre.

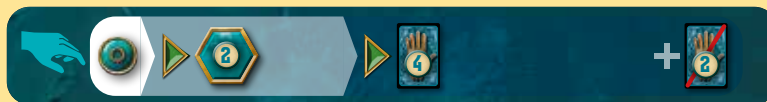
La boussole permet de départager un emplacement entre des égalités (ou poser une Tuile de Terrain). Elle indique une direction avec son aiguille et un sens de rotation à suivre à partir de l'aiguille.

Lettre du deck et numéro de la carte.

Cette partie est déclenchée par une Carte Solo précédente qui demande de jouer un Jeton de PA. Il faudra en piocher 2 et exécuter ce cartouche pour chacune.



Exemple 1: Mutul doit prendre d'abord une Tuile de Terrain (fond clair). S'il ne peut pas, car il en a déjà 2, il prend une Carte Action (fond moyen). À défaut, il prend un Jeton de PA (fond foncé).



Exemple 2: Mutul doit prendre d'abord un Jeton de PA. S'il ne peut pas, car il en a déjà pris un, il prend une Tuile de Terrain. À défaut, il prend une Carte Action.

De manière générale, le choix va dépendre de la disponibilité sur le plateau Campement de Mutul. En effet, si Mutul a déjà pris son Jeton de PA, il ne fera plus ce choix, il en est de même pour les Tuiles de Terrain, s'il en a déjà pris 2 et les Cartes Action s'il en a déjà 3.

A noter que les parties avec des Tuiles de Terrain ou des Cartes Action ont une flèche de sens de lecture (verte ou rouge) ►◄. Celles-ci indiquent le sens à partir duquel il faut chercher la Tuile de Terrain ou la Carte Action sur le plateau de Gestion de Manche.

Quand un chiffre est indiqué sur une icône de Tuile de Terrain ou de Carte Action, partez de la flèche (verte ou rouge) et cherchez l'élément indiqué par le numéro sans compter les emplacements vides.

Important : s'il y a moins d'éléments que le numéro indiqué, alors prenez le plus éloigné possible (le dernier).



Exemples avec le Plateau avec les Tuiles de Terrain et le Plateau avec les Cartes Actions

Avec la flèche verte, on commence par l'emplacement en haut à gauche et on finit par celui en bas à droite ; Inversement pour la flèche rouge.

Chaque partie de priorité peut contenir des symboles : « > ». Il faut respecter l'ordre.



Exemple: A partir de la flèche verte, Mutul cherche d'abord la 1ère Tuile de Temple, sinon il prend la 3ème s'il n'y a pas de Tuile de Temple.



Mutul prend la 1ère Tuile de Temple, puisque c'est la priorité



S'il n'y a pas de Tuile de Temple, Mutul prend la 3ème. Comme un emplacement est vide, Mutul ne le compte pas.



Ici, Mutul prend la dernière, même s'il est écrit « 3 », car il y a moins de Tuiles de Terrain que le numéro indiqué.



Si le plateau Campement de Mutul avait déjà 2 Tuiles de Terrain, il doit passer à la portion suivante du cartouche pour prendre un élément. Il n'est plus utile de chercher une Tuile de Terrain.

LES DIFFÉRENTS CHOIX DE SÉLECTION

1 CHOIX D'UNE TUILE DE TERRAIN :

Selon le symbole qui se trouve dans la partie du cartouche de Gestion de Manche :



Mutul prend la première Tuile de Temple qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Tuile de Ruines qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Tuile de Volcan qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



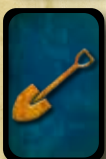
Mutul prend la Tuile de Terrain qui se trouve dans la position indiquée sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge) et sans compter les emplacements vides. Ici, ce serait la 2ème ou la dernière s'il y en a moins.

2 CHOIX D'UNE CARTE ACTION :

Selon les symboles de Carte Solo présents dans le cartouche de Gestion de Manche, Mutul va prendre une Carte Action d'un type donné (ou une position donnée). Vous trouverez ci-dessous le type de Carte Action à prendre. Pour la plupart, la première colonne du glossaire (p.13) reprend le type de carte (illustré ci-dessous) et la seconde colonne indique les Cartes Action concernées.



Mutul prend la première Carte Action avec 2 trésors uniques qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



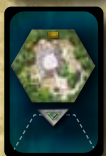
Mutul prend la première Carte Action qui permet de déterrer des Jetons Trésor qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action qui permet de poser des Étages de Temple qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



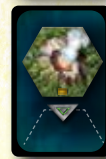
Mutul prend la première Carte Action qui permet de faire une action « ancien chemin » qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action de ce type, permettant de placer une Tuile Temple en périphérie, en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action, permettant de poser une Tuile de Lac en périphérie, en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action, permettant de poser une Tuile de Volcan en périphérie, en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la Carte Action qui se trouve dans la position indiquée sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge) et sans compter les emplacements vides (Ici, ce serait la 6ème ou la dernière s'il y en a moins).

Note : Le glossaire vous indique quelles sont les Cartes Action éligibles selon le symbole indiqué dans le cartouche (colonne «Type de carte à prendre»). Les Tuiles et Cartes se placent de haut en bas sur le plateau Campement de Mutul quand il les prend.



Important : Ce symbole est toujours à réaliser lorsque Mutul a pris une Carte Action. Vous devez défausser une Carte action depuis le plateau de Gestion de Manche. Ce sera celle qui se trouve dans la position indiquée sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge) et sans compter les emplacements vides. Ici, ce serait la 10ème (ou la dernière si moins de 10 cartes restantes). Gardez cette carte sur le côté, elle sera replacée pour la manche suivante.



Exemple : En partant toujours de la flèche verte, Mutul doit prendre la première Carte action avec 2 Jetons Trésor unique. Comme il n'y en a pas, il prend la première Carte Action qui permet de déterrer des Jetons Trésor (2nde priorité). Cette fois, il y en a une dans la rangée du bas. Il la prend et l'ajoute à son plateau Campement. Il ignore le reste des priorités (Tuile de Lac et 4ème Carte Action). Ensuite, comme il a pris une Carte Action, il doit défausser la 10ème, mais il en reste moins, donc il défausse la dernière.

3 CHOIX D'UN JETON DE PA



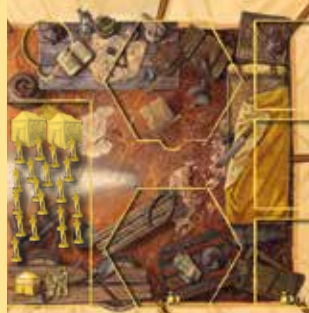
Pour cet élément, même si le jeton est présent, Mutul ne prendra pas forcément celui-ci sauf s'il est avantageux de le faire. Suivez la règle suivante :

Si 2 Jetons de PA sont présents sur le Plateau de Gestion de

Manche ET qu'il y a au moins 2 PA d'écart entre les valeurs respectives, Mutul prendra le plus élevé des deux pour l'ajouter à son plateau Campement. S'il y a moins de 2 PA d'écart ou s'il ne reste qu'un seul Jeton de PA, Mutul ne prend pas de Jeton de PA, sauf s'il ne lui reste plus que ce choix à faire pour finir de remplir son plateau Campement. Dans tous les cas, Mutul prend toujours le Jeton de PA à la valeur la plus élevée, s'il doit le faire.



Exemple 1 : Mutul doit prendre un Jeton de PA, il y en a deux sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. L'écart est de 3 PA entre les Jetons de PA. Mutul prend donc le Jeton PA de 12 et le met sur son plateau Campement.



Exemple 2 : Mutul doit prendre un Jeton de PA, il y en a deux sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. L'écart est de 1 PA entre les Jetons de PA. Mutul passe cette option et enchaîne sur un autre élément (le suivant dans le cartouche sera de trouver une Tuile de Ruines).



Exemple 3 : Mutul doit prendre un Jeton de PA, il n'y en a plus qu'un seul sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. Mutul passe cette option car il aura le temps de le prendre plus tard et enchaîne sur un autre élément (le suivant dans le cartouche sera de trouver une Tuile de Ruines).



Exemple 4 : Mutul doit prendre un Jeton de PA, il y en a deux sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. Il y a seulement 1 PA d'écart entre les Jetons. Mutul prend toutefois le Jeton de 7 PA, car il a déjà pris toutes ses Cartes Action et ses Tuiles de Terrain.

Cette phase se termine pour Mutul lorsqu'il a rempli son plateau Campement avec 1 Jeton PA, 2 Tuiles de Terrain et 3 Cartes Action à droite. Il doit alors passer et laisser le joueur Humain (vous) terminer la phase de Gestion de Manche avant de passer à la phase suivante.

PHASE D'EXECUTION DES ACTIONS



Avant de débiter le détail de cette phase, nous allons expliquer quelques principes généraux valables pour de nombreuses actions.

LA BOUSSOLE

La boussole illustrée à droite de la Carte Solo permet de départager une égalité dans le choix d'une action, d'un emplacement ou d'une destination, par exemple, si vous avez plusieurs possibilités pour choisir un temple ou plusieurs emplacements pour poser une Tuile de Terrain.

Il faut considérer le **Guide** comme étant le centre de la boussole et l'orientation de l'aiguille comme étant la première direction à privilégier pour répondre à un choix multiple. La flèche autour de la boussole indiquera s'il faut balayer en sens horaire ou anti-horaire. Si 2 ou plusieurs possibilités sont dans la même direction, il faut prendre l'emplacement le plus proche du Guide, dont l'emplacement où il se trouve lui-même si celui-ci entre dans les choix possibles.



Exemple : Mutul, d'après sa carte devra faire grimper un temple de 2 Étages. On verra plus tard dans cette règle, qu'il choisira les temples les plus hauts. Il a le choix entre 3 temples de niveau 4 (2 au sud-est et 1 au nord). L'aiguille de la boussole de la carte indique le sud. Il cherche dans cette direction pour commencer, puis la flèche de la boussole va en sens anti-horaire. On croise alors les 2 temples de niveau 4 au sud-est. Il choisit alors le plus proche (coche verte).

Note : On verra qu'il devra alors déplacer un Explorateur depuis le Camp de base Commun vers ce temple pour poser les 2 Étages.

DÉPLACEMENT DES EXPLORATEURS

Mutul sera amené à placer ou déplacer des Explorateurs. Il est important de comprendre comment fonctionne le choix pour prendre des Explorateurs d'un endroit (**règles de choix de DÉPART**) et vers quel endroit il faut les y amener (**règles de choix de DESTINATION**). Suivez les instructions ci-dessous pour la sélection.

Règles de choix de DÉPART :

Ci-dessous les priorités pour choisir les Explorateurs disponibles à déplacer :

- Ceux qui se trouvent sur le Camp de Base Commun,
- Ceux qui se trouvent au pied d'un Temple qui possède un Gardien,
- Ceux qui se trouvent sur une Tuile où Mutul est majoritaire avec au moins un écart de 2 de majorité (Rappel : 1 Explorateur a une valeur de 1, un Chef a une valeur de 3). On commencera par la Tuile de Terrain qui a le moins de valeur. L'ordre des valeurs est le suivant :

TYPE DE TUILE TERRAIN	Valeur
Temple de Niveau 1	1
Temple de Niveau 2 ou Tuiles de Ruines avec des Jetons Trésor (Du + vers - de quantité de Jetons)	2
Temple de Niveau 3	3
Temple de Niveau 4 > Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 2 masques visibles	4
Temple de Niveau 5	5
Temple de Niveau 6 > Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 3 masques visibles	6
Temple de Niveau 7	7
Temple de Niveau 8 > Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 4 masques visibles	8
Temple de Niveau 9	9
Temple de Niveau 10 > Tuile de Volcan > Tuile de Lac	10

- Enfin, ceux où le joueur humain est le plus minoritaire.

Dans le cas où vous ne pouvez pas avoir un Explorateur disponible pour Mutul par rapport aux priorités ci-dessus, vous ne pouvez plus en choisir. Vous ne pouvez prendre que ce qui est disponible. Attention toutefois ! Si vous ne pouvez pas faire de tout l'action (par exemple : pas du tout d'explorateur libre), agissez avec la règle de l'échec (voir p.11).



Exemple : Mutul (jaune) veut déplacer un Explorateur. On regarde s'il y en a un sur le Camp de base Commun (ce n'est pas le cas). On regarde s'il y en a un au pied d'un temple avec un Gardien (ce n'est pas le cas). On regarde s'il y en a au pied d'un temple niveau 1 où Mutul est majoritaire avec un écart d'au moins 2. C'est le cas, mais il y a 2 Tuiles de Temple concernées (coches vertes). Pour départager, c'est la boussole qui le décide. L'aiguille indique le nord et de suivre en sens anti-horaire. C'est donc depuis la tuile indiquée par la flèche verte que Mutul choisit son Explorateur à déplacer.

Les Explorateurs sur le Temple de niveau 4 ne sont pas disponibles car il n'y a pas une majorité de 2 d'écart. Si cela avait été le cas, le Temple 4 serait quand même ignoré en faveur du temple 1 qui a moins de valeur.

Règles de choix de DESTINATION :

La destination d'un Explorateur de Mutul est généralement indiquée, soit par une Carte Action (voir « Jouer une Carte Action » p. 12), soit par des déplacements générés par l'utilisation d'un Jeton de PA (voir « Jouer un Jeton de PA » p.18).

Mutul est un expert pour trouver des sentiers anciens. Il a une grande facilité pour indiquer les bonnes voies à emprunter à ses Explorateurs. Lorsque ceux-ci vont se déplacer, ils ne dépensent pas de PA mais devront obligatoirement passer par des Dalles de Sentier et/ou en transitant d'un Camp de base à un autre pour atteindre une destination.

La plupart du temps, Les Cartes Action indiquent le type de destination. Par exemple, si Mutul doit déterrer des Jetons Trésor, il ne cible que les Tuiles de Ruines avec des Jetons ; s'il doit augmenter le niveau d'un temple, il ne cible que les Tuiles de Temple. Il se peut même qu'il n'ait pas besoin de se déplacer s'il a déjà les Explorateurs disponibles sur place pour faire son action.

Cependant, 4 Cartes Action n'ont pas de destination précise. Dans ce cas, il faut suivre la priorité comme indiquée sur la Carte Solo dans le cartouche qui suit ces 4 Cartes Action. S'il s'agit d'une autre Carte Action, il faut se référer au glossaire.



Exemple : Si Mutul doit utiliser une des 4 Cartes Action indiquées, il déplacera des Explorateurs vers une certaine priorité de Tuiles de Terrain (ici : Volcan puis Temple puis Ruines puis Lac). Sinon, si Mutul prend un autre type de carte, il faut se référer au glossaire.

• **Les symboles des types de Tuiles sont les suivants :**



Mutul se déplace vers une Tuile de Temple en priorité.



Mutul se déplace vers une Tuile de Ruines en priorité.



Mutul se déplace vers une Tuile de Lac en priorité.



Mutul se déplace vers une Tuile de Volcan en priorité.

Important : S'il doit déterrer des Jetons Trésor, Mutul choisit d'abord la tuile qui a le moins de Jetons Trésor (départagez ensuite avec la boussole si nécessaire). Mutul ne tient pas compte des ME adverses déjà présents car il n'y a pas de notion de majorité pour déterrer.

Une fois le type de Tuiles de Terrain défini, Mutul départage selon des priorités de majorités puis selon la valeur la plus élevée indiquée dans le tableau ci-dessous, s'il a plusieurs choix et enfin avec la boussole si nécessaire.

Mutul va viser avant tout les Tuiles de Terrain du type défini qui sont vides ou en cas d'égalité avec l'humain. Viendront ensuite les Tuiles qui ont une majorité d'écart de 1 en faveur de l'humain, puis de 2, etc. et ce jusqu'à ce qu'il ait repris la majorité avec 1 de plus.

S'il vous reste encore des ME à placer (faute de pouvoir en placer sur une tuile vide ou reprendre une majorité), il renforce alors ses propres majorités en commençant par les Tuiles où Mutul a 1 de majorité, puis 2, etc. SAUF si la carte décide qu'il peut changer de type de Tuile de Terrain (voir exemple tout en haut où il prend les Tuiles de Volcan et une fois majoritaire, il passe aux Temples, puis aux Ruines et enfin aux Lacs)

• **Tableau des Valeurs :**

TYPE DE TUILE TERRAIN	Valeur
Temple de Niveau 10 > Tuile de Volcan / Tuile de Lac	10
Temple de Niveau 9	9
Temple de Niveau 8 ou Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 4 masques visibles	8
Temple de Niveau 7	7
Temple de Niveau 6 ou Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 3 masques visibles	6
Temple de Niveau 5	5
Temple de Niveau 4 ou Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 2 masques visibles	4
Temple de Niveau 3	3
Temple de Niveau 2 ou Tuiles de Ruines avec des Jetons Trésor et en priorité celles qui en ont le moins sans tenir compte du nombre de ME adverses.	2
Temple de Niveau 1	1

Exemple 1 : Mutul doit diriger un Explorateur vers un Temple. Une Tuile de Temple de niveau 1 avec un Explorateur de Mutul et un des vôtres aura une priorité car vous êtes à égalité, alors qu'une Tuile de Temple de niveau 7 où vous avez 2 ME passera après.

Exemple 2 : Mutul doit diriger un Explorateur vers une Tuile de Ruines. Il y a 3 Tuiles de Ruines possibles contenant respectivement 1, 1 et 3 Jetons Trésor. Mutul va vers la Tuile qui a le moins de Jeton Trésor. Comme il a deux choix encore, il utilise la Boussole pour départager.

Exemple 3 : Mutul doit se déplacer vers des Tuiles de Temple. Il a déjà placé des ME sur des Temples vides et où il était à égalité. Il lui reste 2 ME à placer. L'adversaire a 1 ME au pied d'un Temple de niveau 3 et 3 autres ME au pied d'un Temple de niveau 8. Mutul place ses 2 ME au pied du Temple de Niveau 3 car c'est là où il y a le moins d'écart de majorité et qu'il peut la reprendre.

- Si Mutul doit placer un Explorateur depuis son Plateau Campement et qu'il n'en possède plus, il gagne 1 PP à la place pour chaque Explorateur manquant.



Exemple : Mutul n'a pas réussi à faire une action. Il regarde la carte précédemment défaussée et ajoute 2 Explorateurs de sa réserve disponible dans le camp de base. Toutefois, il ne lui en reste plus qu'un seul, il le place et prend 1PP.

- On appelle « îlot », un ensemble d'une ou plusieurs Tuiles de Terrain non rattachées au Camp de Base Commun.

AUTRES RÈGLES

- Mutul n'a pas de Chef dans son équipe. On n'utilise donc que des Explorateurs pour effectuer des déplacements.
- Les Cartes Solo sont défaussées face visible. Si on doit piocher et que le paquet est vide, remélangez les cartes pour créer une nouvelle pioche.
- **Règle de l'échec d'une action :** Dans tous les cas, si l'action de Mutul échoue totalement, il place autant d'Explorateurs, depuis son plateau de Campement vers le Camp de Base Commun, qu'il est indiqué sur la Carte Solo précédente qui a été défaussée. Dans le cas rare, où il n'y a pas de carte défaussée, prenez en compte le nombre d'Explorateur de la carte en cours.

Important : Une action qui a été réalisée partiellement, n'est pas un échec. Toutefois, certaines actions donneront une autre compensation si elles sont réalisées partiellement. Ceci est indiqué dans le glossaire. En aucun cas, vous ne cumulez le bonus d'échec et le bonus partiel.

Exemple : Mutul doit déterrer 2 Jetons Trésor mais n'a pas de tuile de Ruines accessible, il est en échec. Toutefois, s'il a réussi à déterrer un Jeton Trésor mais pas le second, ce n'est pas un échec, mais une action partielle (Il aura droit de placer un Explorateur comme le précise le glossaire).



Exemple : Les tuiles entourées du liseré jaune sont dans des îlots. On a ici 3 îlots.

- Le deck de Cartes Solo est remélagné au début de chaque phase (et pas chaque tour). Toutefois, si vous manquez de Cartes Solo durant la phase, regroupez les Cartes de la défausse, mélangez et piochez.

DETAIL DE LA PHASE D'EXECUTION DES ACTIONS



Maintenant que nous avons expliqué l'utilisation de la Boussole et les règles de déplacement (départ et destination), voyons les différentes actions réalisables par Mutul.

Avant de débiter cette phase, regroupez les cartes Mutul choisies lors de l'installation et mélangez-les. Placez celles-ci à proximité, faces cachées. Comme Mutul débute toujours, retournez la première carte face visible et résolvez le cartouche ⚙️ pour jouer un élément depuis son plateau Campement. Effectuez ensuite votre action avec les règles habituelles. Retournez et réalisez ensuite la carte suivante pour Mutul et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs passent. Mutul terminera sa phase lorsqu'il aura joué son Jeton PA, placé ses 2 Tuiles de Terrain et exécuté ses 3 Cartes Action.

Mutul, à chacun de ses tours, aura donc 3 choix possibles :

- Soit jouer son jeton PA
- Soit jouer une Carte Action ou
- Soit placer une Tuile de Terrain ou

Son choix va dépendre également des éléments restants sur son plateau Campement et de la priorité indiquée dans le cartouche central précédé du symbole ⚙️



Exemple : Lors de son tour, Mutul doit jouer une Carte Action en premier lieu. Mais s'il n'en a plus sur son plateau Campement, il doit jouer une Tuile de Terrain. Mais s'il a déjà posé ses 2 Tuiles de Terrain, il joue son Jeton de PA. Bien entendu, s'il ne peut rien jouer, c'est qu'il a fait toutes ses actions possibles et doit passer.

1 - JOUER UNE CARTE ACTION

Lorsque Mutul joue une carte Action, deux symboles existent. Si vous avez :

- Mutul joue la Carte Action de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus haute.
- Mutul joue la Carte Action de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus basse.



Toutes les utilisations des Cartes actions sont décrites dans la colonne 2 et 3 du Glossaire. Cette utilisation ne s'applique qu'à Mutul. Le joueur humain les utilise comme décrites dans le glossaire des règles multijoueur. Certaines Cartes Actions, bien que différentes ont le même effet pour Mutul. De plus, comme nous avons vu dans les règles de destination, 4 Cartes Actions auront une particularité avec l'utilisation d'une priorité de Tuiles de Terrain à cibler pour placer des Explorateurs. Celles-ci sont rappelées sur la Carte Solo.

Exemple : Mutul doit prendre la Carte Action en partant du haut, la plus haute a déjà été jouée, il prend donc la suivante en partant du haut (celle au centre).

Pour jouer la Carte Action, référez-vous au Glossaire suivant :

GLOSSAIRE DES CARTES ACTION SOLO

* Cette colonne est à prendre en compte lors de la première phase de Gestion de manche.

TYPE DE CARTE À PRENDRE*	CARTES ACTION CONCERNÉES	Description de l'action de la Carte jouée
		<p>Permet de prendre 2 Jetons Trésor indiqués sur la carte depuis le plateau de Gestion de Manche. Placez-les alors dans le musée de Mutul (devant lui). Défaussez la carte.</p>
		<p>Mutul prend 2 Jetons Trésor sur les Tuiles de Ruines. Il commence toujours par les Tuiles de Ruines qui possèdent le moins de Jetons Trésor. Il envoie des Explorateurs pour le faire si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir Règles choix de Départ / Destination vers Tuiles de Ruines). Il faut un Explorateur par Jeton Trésor récupéré (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Défaussez la carte.</p> <p>Si cette action n'a pas été totalement accomplie (si vous n'avez pris qu'un seul Jeton Trésor), ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans le Camp de base commun.</p>
		<p>Mutul ajoute 2 Étages de Temple sur une seule Tuile de Temple. Il commence par choisir le temple le plus élevé où il a la majorité. Il envoie des Explorateurs si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir règles de choix de Départ/ Destination vers des Tuiles de Temple). Il faut un Explorateur par Étage de Temple ajouté (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Défaussez la carte.</p> <p>Important : Dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Temple qui ne peut plus recevoir d'Étage de Temple (exemple un temple de hauteur 10 ou encore un temple de hauteur 9 et que l'Étage 10 a déjà été placé, etc), il place alors un Explorateur par-dessus en tant que Gardien et défausse les autres du jeu (au lieu de mettre un Étage). Mutul, comme le joueur humain, est limité à 2 Gardiens par partie.</p> <p>Si cette action n'a pas été totalement accomplie (par exemple, si vous ne pouvez poser qu'un seul étage), ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans le Camp de base commun.</p>
		<p>S'il y a une Tuile de Clairière sans pion Campement de Base (ou, à défaut, une Tuile de Ruines sans Jeton de Trésor) située sur un îlot, ajouter un Camp de base depuis la réserve de Mutul sur cet emplacement et déplacez le Guide sur celle-ci. Si ce n'est pas le cas ou si l'îlot possède déjà un pion Campement de Base, déployez 2 Explorateurs dans le Camp de base commun. Utilisez la boussole pour départager des égalités. Défaussez la carte.</p>

Carte action prise par un numéro ET qui n'est pas une des autres.

		<p>Action ancien chemin :</p> <p>Prenez si possible jusqu'à 4 Explorateurs en main depuis le plateau du Site (voir règles choix de Départ). Placez-les sur des Tuiles de Terrain pour prendre la majorité (voir règles choix de Destination). Cette fois, utilisez le cartouche en bas de la Carte Solo pour connaître les priorités ainsi que la boussole pour départager des égalités. Placez les Explorateurs un à la fois, dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Terrain, il passe à la Tuile de Terrain suivante (toujours selon la priorité). Défaussez la carte.</p> <p>Important : Si vous aviez moins de 4 Explorateurs en main pour faire cette action OU si moins de 4 Explorateurs sont placés (faute de Destinations éligibles), remplacez les Explorateurs restants dans le Camp de base commun, et ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans ce Camp.</p> <p>Note : Le troisième cartouche du bas rappelle les Cartes Action qui sont liées à la priorité de déplacement.</p>
		<p>Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Temple parmi celles ayant le symbole  au verso et correspondante à l'illustration de la carte. Vérifiez la valeur 5 ou 6 du temple. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p.17). La Tuile doit avoir un accès. Envoyez ensuite un Explorateur disponible vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte.</p>
		<p>Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Lac parmi celles ayant le symbole  au verso. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p.17). La Tuile doit avoir un accès. Envoyez ensuite un Explorateur disponible vers celle-ci si c'est possible (Voir Règles de choix de Départ). Défaussez la carte.</p>
		<p>Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Volcan parmi celles ayant le symbole  au verso. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p.17). La Tuile doit avoir un accès. Envoyez ensuite un Explorateur disponible vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte.</p> <p>Important ! La Tuile de Volcan NE déclenche PAS un décompte intermédiaire.</p>

Note : N'oubliez pas la règle d'un échec si la Carte Action n'a pas du tout pu être réalisée. En revanche, une réussite partielle n'est pas un échec.

Voici quelques exemples :



Exemple 1 : Mutul joue une Carte Solo. Le cartouche lui indique de jouer une Carte Action en priorité (1). Sa Carte Action lui demande de déterrer 2 Jetons Trésor (2) sur des Tuiles de Ruines en commençant par celles qui ont le moins de Jetons Trésor.

On a deux Tuiles concernées avec un seul Jeton Trésor (3) et (5). La centrale possède 2 Jetons Trésor, donc elle est moins prioritaire. Mutul utilise alors la boussole pour départager entre la (3) et (5). Celle-ci indique le sud-est par rapport au Guide, on commence alors par la Tuile (3). Cependant, il faut un Explorateur pour déterrer un Jeton Trésor. Mutul en envoie un depuis le Camp de Base Commun (Règles de choix de départ). Une fois sur place, il peut prendre le Jeton en (3). Comme il faut un second Jeton Trésor et que cette Tuile de Ruines est vide. Il passe à la Tuile (5). Cette fois, il y a déjà un Explorateur, il peut donc prendre directement le Second Jeton Trésor.



Exemple 2 : Mutul doit jouer en priorité une Carte Action (1). La Carte Action lui indique de déterrer 2 Jetons Trésor (2).

Toutefois, aucune tuile trésor n'est présente (ou à sa portée par un chemin de Dalles Sentier).

Impossible pour lui de faire l'action. C'est un échec !

Il applique alors la règle d'un échec qui consiste à ajouter au Camp de base Commun autant d'Explorateurs qu'indiqués sur la Carte Solo (3) qu'il a défaussée au tour précédent.

Mutul prend alors 3 Explorateurs de son plateau Campement et les ajoute au Camp de base Commun.



Exemple 3 : Mutul a déjà joué ses tuiles de terrain et son jeton de PA (1), il doit alors jouer une Carte action (1). Sa carte Action (2) est l'une des Cartes Action qui va demander à Mutul de prendre des majorités en suivant le cartouche de priorité ci-dessous (ancien chemin).



Mutul doit rassembler 4 Explorateurs dans sa main. Il utilise alors les règles de choix de Départ et prend 3 Explorateurs du Camp de base Commun et un 4ème depuis le temple de niveau 1 en bas (3) car il y a au moins 2 de majorité en faveur de Mutul.

La première priorité de destination est pour les Tuile de Ruines, mais il n'y en a pas.

La suivante est vers les Tuiles de Lac, Mutul pose alors un explorateur en (4), et passe à la suite car il est désormais majoritaire sur le seul lac.

La suivante est pour les Tuiles de Temple.

Le temple de niveau 4 en bas(5) et le temple de niveau 1 en haut (6) sont prioritaires car ils sont vides de ME. Le temple de niveau 4 passe en premier car il a plus de valeur, puis ce sera le temple de niveau 1. Il posera ensuite sur le temple de niveau 4 en haut (7) car il essaiera de reprendre la majorité là bas.

Important : Lorsque Mutul a joué une Carte Action, défaissez-la définitivement de la partie.

2 – JOUER UNE TUILE DE TERRAIN

Lorsque Mutul joue une Tuile de Terrain, 2 symboles existent.
Si vous avez :



Mutul joue la Tuile de Terrain de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus haute.



Mutul joue la Tuile de Terrain de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus basse.

La Tuile de Terrain sera placée sur un espace de Jungle au plus proche du Guide (pas sur un emplacement entouré de pointillés qui sont réservés à la pose de Tuiles de Terrain obtenues par des Cartes Action). Si plusieurs possibilités se présentent, utilisez la boussole pour désigner la Jungle à choisir. Pour orienter la Tuile, placez toujours le plus de Dalles de Sentier

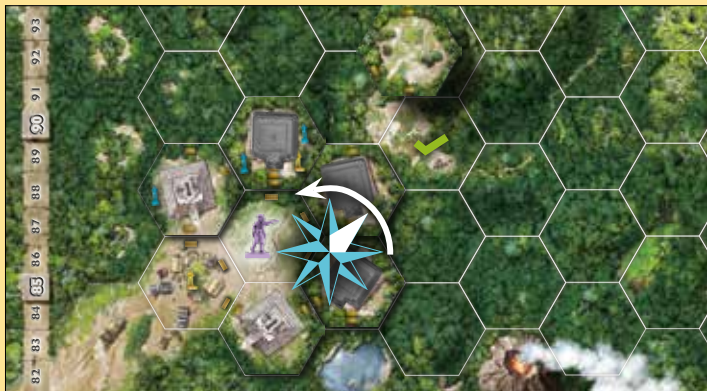
vers le Guide (Ne tenir compte que des tuiles adjacentes à celle posée, pas besoin de retracer tout le chemin jusqu'au guide). Si plusieurs choix s'offrent pour cette orientation, vous pouvez choisir l'orientation.

- S'il s'agit d'une Tuile de Ruines, installez les Jetons Trésor.
- S'il s'agit d'une Tuile de Temple, installez les Étages Préconstruits.
- S'il s'agit d'une Tuile de Clairière, **ajoutez un Explorateur depuis le plateau de Campement de Mutul sur le Camp de base Commun.**
- S'il s'agit d'une Tuile de Volcan, installez un Volcan en 3D et réalisez un décompte intermédiaire (voir p.20)

Déplacez ensuite le Guide sur la Tuile de Terrain que vous venez de poser.



Exemple : Mutul ajoute une Tuile de Clairière. On cherche les Jungles au plus proche du Guide. En dehors du Camp de Base Commun, du Lac et des Jungles entourées de pointillés, tous les autres emplacements sont éligibles (à 2 cases au plus proche du Guide).



Cependant la Boussole de la Carte indique le nord-est. Mutul choisit donc cet emplacement (coche verte).



Mutul place la clairière avec le plus de Dalles de Sentier vers le Guide. Toutefois, comme il y a plusieurs possibilités, décidez entre elles. Ensuite, le Guide se déplace sur la tuile et, comme il s'agit d'une Tuile de Clairière, Mutul ajoute un Explorateur dans le Camp de Base.

3 – JOUER LE JETON DE PA

Mutul ne joue qu'un seul Jeton de PA par manche. La valeur indiquée sur ce jeton n'a aucune importance puisque Mutul n'utilise pas de PA pour réaliser ses déplacements et ses actions. Il le défausse et utilise, à la place, le tirage de 2 Cartes Solo supplémentaires. Pour chaque Carte Solo ainsi révélée, on défausse la précédente face visible et on effectue aussitôt l'action associée de la nouvelle carte. L'icône de cette action vous rappelle que vous devez piocher des Cartes Solo.



Lorsque vous avez pioché une nouvelle Carte Solo, lisez alors l'action indiquée dans le dernier cartouche de la nouvelle Carte Solo (en bas).



Les actions liées à un Jeton de PA sont assez similaires à certaines Cartes Action. Pour réaliser l'action, lisez la ligne qui se trouve en dessous du cartouche de la phase d'Exécution des Actions (la 3ème). Vous y trouverez d'ailleurs le symbole du Jeton de PA au début de cette ligne. Pour commencer une action, Mutul va envoyer 2 ou 3 nouveaux Explorateurs vers le Camp de base Commun. Pour rappel, pour chaque Explorateur manquant (car la réserve de son plateau Campement est vide) apporte 1 PP.

Important : Si vous devez utiliser la boussole, prenez celle de la carte qui vient d'être révélée.



Exemple : À son tour, Mutul tire une Carte Solo ; il doit jouer en priorité son Jeton PA (1), il défausse son Jeton PA et la carte face visible, puis en pioche une nouvelle.



Il joue alors l'action du Jeton PA de la nouvelle carte Solo (2). Dans cet exemple, il place 3 Explorateurs dans le Camp de base Commun, puis il prendra des Jetons Trésor.



Il défausse la carte et en pioche une seconde et effectue de nouveau l'action de la nouvelle Carte Solo (3). Il commence par ajouter 2 Explorateurs dans le Camp de base, puis effectue une action « Ancien chemin », il se sert alors du cartouche associé pour déplacer les Explorateurs. Il défausse ensuite cette carte et il a terminé de réaliser son Jeton PA.



Exemple : La Carte Solo indique que Mutul doit placer 2 Explorateurs. Il en prend 2 de sa réserve et les ajoute au Camp de base Commun.

Ensuite, après avoir ajouté les Explorateurs, une icône indique l'action à réaliser. Pour des facilités de compréhension, nous avons conservé des icônes proches de celle des Cartes Action, mais il ne faut pas jouer de cartes. Chaque Icône a une signification. **Il en existe 5 :**



Si vous avez cette action, Mutul ajoute 2 Étages de Temple sur une seule Tuile de Temple. Il commence par choisir le temple le plus élevé où il a la majorité. Il envoie des Explorateurs si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir règles de choix de Départ/ Destination vers des Tuiles de Temple). Il faut un Explorateur par Étage de Temple ajouté (Règles normales). Utilisez la boussole de la nouvelle carte, s'il y a des égalités de choix. Cette action est identique à la Carte Action ci-

contre :



Mutul prend 2 Jetons Trésor sur les Tuiles de Ruines. Il commence toujours par les Tuiles de Ruines qui possèdent le moins de Jetons Trésor. Il envoie des Explorateurs pour le faire si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir Règles choix de Départ / Destination vers Tuiles de Ruines). Il faut un Explorateur par Jeton Trésor récupéré (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Cette action est identique à la Carte Action ci-

contre :



Mutul échange l'un de ses Jetons Trésor contre l'un des Jetons Trésor du joueur humain (vous). Mutul aura une préférence pour un Jeton Trésor qu'il possède déjà et en un maximum d'exemplaires. En cas d'égalité, vous choisissez. Mutul vous donne un Jeton Trésor que vous

n'avez pas, en essayant de conserver au mieux ses collections. Si l'échange n'est pas possible, Mutul fait l'action ci-dessus à la place (Prendre 2 Jetons Trésor sur des Tuiles de Ruines)



Action ancien chemin : Prenez jusque 4 Explorateurs en main depuis le plateau du Site (voir règles choix de Départ). Placez-les sur des Tuiles de Terrain pour prendre la majorité (voir règles choix de Destination). Cette fois, utilisez le cartouche associé à cette action pour connaître les priorités :



Exemple : On essaye de prendre des majorités sur les Tuiles de Ruines puis les Tuiles Lac puis les Tuiles de Temple et enfin les Tuiles Volcan.

Utilisez la boussole pour départager des égalités. Placez les Explorateurs un à un, dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Terrain, il passe à la Tuile de Terrain suivante du même type jusqu'à ce qu'il ait la majorité partout puis change de type de tuile selon l'ordre de priorité.

Si moins de 4 Explorateurs sont placés (faute de Destinations éligibles), remplacez les Explorateurs restants dans le Camp de base commun et ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans ce Camp. Cette action est identique à la Carte Action ci-



Important : Si l'action d'une Carte Solo n'est pas faisable, il s'agit d'un échec et on effectue la règle de l'échec : placer autant d'Explorateurs sur le Camp de base Commun qu'indiqués sur la carte précédente défaussée.

Après avoir résolu la première Carte Solo, piochez donc une seconde et réalisez l'action de Mutul.

DÉCOMPTES INTERMÉDIAIRES

Lorsqu'une Tuile de Volcan est posée, on interrompt le tour pour effectuer une phase de décompte, on commence par celui qui a posé la Tuile de Volcan. Si c'est le joueur humain (vous), effectuez la procédure comme une partie multijoueurs, c'est-à-dire utilisez d'abord 10 PA puis calculez vos points comme indiqué par les règles multijoueurs. Si c'est celui de Mutul, il ne marque pas de PP, mais effectue les actions suivantes :



Mutul fait avant tout une action « ancien chemin » pour prendre la majorité (voir ci-dessus). Il utilise le cartouche de priorité de déplacement de sa dernière Carte Solo défaussée. Note : Dans ce cas rare où Mutul ne peut absolument rien faire pour cette action, il applique la règle de l'échec.

Si Mutul a encore au moins un Campement de Base sur son plateau Campement et qu'une Tuile de Clairière (ou, à défaut, une Tuile de Ruines sans Jeton Trésor) est disponible sur un îlot n'ayant pas encore un de ses Campements de Base, il la place sur cette Clairière et y déplace le Guide.

Très important ! Mutul ne marque aucun PP lors d'un décompte intermédiaire.

PHASE DE MAINTENANCE

Effectuez ceci dans l'ordre :

- Avancez le Compteur de Manche. S'il s'agissait de la dernière manche, passez directement au décompte final (ci-contre).
- Ne changez rien aux Pions Ordre du Tour. Mutul commence toujours une manche.
- Retournez face visible vos Cartes Action permanentes, qui se trouvent à gauche de votre plateau Campement. Elles sont de nouveau disponibles pour la prochaine manche.
- Laissez sur le plateau de Gestion de Manche toutes les Cartes Action qui n'ont pas été récupérées et complétez à 10 cartes le plateau de Gestion de Manche depuis la flèche verte vers la rouge. Pour cela, commencez par mélanger les Cartes Action défaussées par Mutul lors de la phase de Gestion de Manche et placez-les à nouveau sur le plateau. Ensuite, prenez ce qu'il manque depuis la pioche. Installez toutes les nouvelles Cartes Action depuis la flèche verte vers la rouge.
- Posez sur le plateau de Gestion de Manche, 2 nouveaux Jetons de PA, face visible.
- Prenez 4 nouvelles Tuiles de Terrain et posez-les, face visible, sur le plateau de Gestion de Manche. Les Tuiles de Terrain sont prises dans l'ordre alphabétique des lettres (d'abord les Tuiles de Terrain avec le verso marqué « A » puis les « B », ainsi de suite jusqu'à la lettre « E »). Installez-les depuis la flèche verte vers la rouge.

Une nouvelle manche débute ensuite.

DÉCOMPTE FINAL

Lorsque tous les joueurs ont passé à la fin de la phase d'exécution des actions et qu'il s'agissait de la 6ème manche, le joueur humain (vous) réalise une dernière action pour dépenser 10 PA en effectuant des actions, puis compte immédiatement ses PP (comme lorsqu'on pose une Tuile de Volcan). Si l'humain n'a pas utilisé un pouvoir de son personnage, il ajoute 5 PP.

Mutul joue exceptionnellement en second pour ce dernier tour. Il effectue la même procédure qu'un décompte intermédiaire (une action « ancien chemin »), mais cette fois il compte ses PP comme vous, et les ajoute aux 175 PP du départ (plus éventuellement ceux qu'il a obtenu par manque d'Explorateurs).

Le joueur qui obtient le plus de PP sur la piste de score a dirigé avec talent son équipe. Il remporte alors la partie et désormais son musée sera le plus visité !

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire et planifient une autre partie.

VARIER LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez rendre Mutul moins puissant ou au contraire ajouter du challenge !

Pour baisser la difficulté :

- N'effectuez pas la dernière action « ancien chemin » de Mutul durant le décompte final.
- Toujours trop difficile ? Vous pouvez aussi retirer l'action « ancien chemin » de Mutul lors d'un décompte intermédiaire.

Pour augmenter la difficulté :

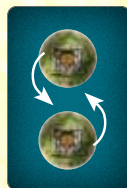
Utilisez une ou plusieurs des options ci-dessous pour augmenter la difficulté de Mutul selon votre goût :

- A chaque action solo « ancien chemin » ou utilisation des Cartes Action, Mutul envoie plus de 4 Explorateurs

NOMBRE D'EXPLORATEURS ENVOYÉS	Niveaux
5 Explorateurs	Difficile
6 Explorateurs	Très Difficile
7 Explorateurs	Légendaire
8 Explorateurs	Vous êtes sûr ?



- Utilisez 2 decks de Cartes Solo (A, B ou C) au lieu d'un seul, à ajouter aux Cartes Solo M. De plus, Mutul résout 3 Cartes Solo au lieu de 2 lorsqu'il joue son Jeton de PA.



- Mutul effectue en plus une action d'échange de trésors à chaque décompte (ou déterre 2 Jetons Trésor, s'il ne peut pas).

- A chaque décompte, Mutul fait monter le temple le plus haut de 1 Étage de Temple, s'il a au moins une majorité de 2 d'écart avec vous au pied de celui-ci, puis y place un gardien (max 2). Il défausse de la partie les autres Explorateurs au pied du temple. Utilisez la boussole, s'il y a plusieurs choix.

TIKAL

C L A S S I C



MODE SOLO

Nous sommes en 1979, et votre équipe de l'université nationale s'est rendue à Tikal pour le plus grand projet archéologique jamais entrepris sur le site ! Mais une autre équipe d'habitants enthousiastes et bien formés, composée de gardiens du savoir maya et d'anciens, attend déjà. Cette équipe est dirigée par M. MUTUL, un Guide qui connaît parfaitement le site. Au fur et à mesure que les plans sont élaborés, une rivalité amicale se construit déjà, même si les équipes partagent finalement le même objectif : récupérer des trésors, mettre à jour les temples et exposer l'histoire du peuple maya. Vous avez peut-être une formation sur les derniers outils et technologies, mais l'équipe locale de M. MUTUL possède un groupe motivé par l'amour de leur culture et de leur histoire et une connaissance approfondie des sentiers anciens. Qui aura le plus de succès, l'équipe de Mutul ou vous ?

Note : Avant de lire directement les règles du mode Solo, vous devez prendre connaissance des règles du mode multijoueur décrit dans le livret Tikal Classic. On vous conseille même de faire ou simuler une partie multijoueurs avant d'affronter seul le jeu, pour bien en saisir les mécanismes et les différences entre les deux modes.

MATÉRIEL



12 Cartes Solo



Figurine de Guide : Mutul

MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place comme pour 2 joueurs avec les différences indiquées ci-dessous :

- 1 Choisissez 2 couleurs de pions pour l'équipe de Mutul, cependant ne prenez qu'un Chef (de la couleur de votre choix parmi les 2) et aucun Camp de base. En tout Mutul doit avoir 1 Chef et 36 Explorateurs (2x18 de 2 couleurs différentes). Considérez ces couleurs comme formant une seule couleur.
- 2 Installez la figurine du Guide sur la Clairière adjacente au Camp de base commun. Cette figurine servira uniquement de référence pour certains placements d'éléments mais ne compte pas comme un ME pour des actions ou une majorité.
- 3 Mélangez les Cartes Solo et placez-les près de vous, face cachée.
- 4 Mutul commence avec 175 PP, placez son Marqueur de Prestige +100 sur la case 75 et le vôtre sur la case 0.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mutul joue toujours en premier. Celui-ci débute la partie puis vous continuez chacun votre tour jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. Un dernier tour aura lieu avec un décompte final (voir p.24 – Décompte final).

Avant de débiter la description des actions de Mutul, voyons l'anatomie des Cartes Solo.

ANATOMIE D'UNE CARTE SOLO

LISTE DES ACTIONS



- Ajouter des étages de Temple
- Déterrer des trésors
- Ajouter une tuile, Boussole de position
- Ajouter un ou des ME
- Déplacement des ME
- Placement de Gardiens



À son tour, Mutul révèle une carte et en suit les instructions de haut en bas. Il y aura jusqu'à 6 actions possibles décrites ci-dessous. La Boussole sert à départager des égalités (entre plusieurs choix de placement, de déplacement). Si c'est le cas, Considérez le Guide comme le centre de la boussole. La direction indiquée par l'aiguille blanche donne le lieu de départ et la flèche donne le sens à balayer (horaire ou anti-horaire). On effectuera ensuite des cercles excentriques autour du Guide (en partant des emplacements les plus proches du Guide puis en s'éloignant peu à peu) jusqu'à trouver une place éligible.

Exemple : Mutul doit poser une Tuile de Ruines. D'après la Carte Solo, la boussole indique le nord-ouest. Comme l'emplacement proche du Guide est déjà occupé par une Tuile de temple de niv 1. On tourne dans le sens antihoraire autour du Guide pour enfin trouver une place à proximité de lui (coche verte).

TOUR DE MUTUL

À son tour, piochez une Carte Solo et placez-la face visible. Si la pioche est vide, remélanguez les Cartes Solo défaussées pour reformer une pioche. Mutul n'a pas de limite en PA, on ne les décompte pas contrairement à vous.

Exécuter les actions suivantes dans l'ordre et dans la mesure du possible :

1 Mutul place un Étage de Temple sur 2 Temples différents. Il choisit les Temples les plus hauts où il est majoritaire (pour rappel : 1 Chef = 3, 1 Explorateur = 1). S'il y a des égalités dans le choix d'un Temple, utilisez la boussole de la carte. S'il est minoritaire ou à égalité avec vous, il ne pose rien.



2 Mutul déterre 1 Jeton Trésor par ME à sa couleur qui se trouve sur une Tuile de Ruines. Mutul ne peut cependant pas déterrer plus de 2 Jetons Trésor par Tuile de Ruines.



3 Mutul pioche une Tuile de Terrain (Comme en mode multijoueur, commencez par les A, puis les B, etc.) et la place au plus près de lui. Utilisez la règle de la boussole si nécessaire. La rotation de la Tuile de Terrain doit se faire de manière que le chemin le plus complexe soit tourné vers le Guide (le plus de Dalles de Sentier entre les 2 Tuiles de Terrain). Ensuite, déplacez le Guide sur la nouvelle Tuile de Terrain. **S'il s'agit d'une tuile volcan reportez-vous au « décompte intermédiaire » page 24.**



4 Mutul place autant de ME (Chef et/ou Explorateurs) sur la Tuile de Terrain qu'il vient de placer (celle où se trouve le Guide). Si vous n'avez plus de Chef dans votre réserve, remplacez-le par un Explorateur. S'il s'agit d'une Tuile de Volcan ou d'une Tuile de Clairière, Mutul place plutôt ses ME au pied des Temples les plus hauts où il n'a pas la majorité jusqu'à l'obtenir. Si toutes, les Tuiles de Temple sont déjà à sa majorité, il place les ME restants sur des Tuiles de Ruines, possédant des Jetons Trésor, en commençant par celles qui en ont le moins.



Exemple : Mutul doit placer 3 ME à ce tour, comme il est placé sur une tuile de Clairière, il doit les placer selon la priorité décrite ci-dessus

- 1** Il place un ME Chef sur le Temple le plus haut, il arrête pour ce Temple car il vient de passer majoritaire. Si ce n'était pas le cas, il en aurait mis plus, voire tous.
- 2** Il passe au Temple suivant, un seul ME suffit pour prendre la majorité.
- 3** Comme il n'y a plus de Temple à prendre, il positionne le dernier sur la Tuile de Ruines qui a le moins de Jetons Trésor.

5 Mutul déplace les ME depuis les Tuiles de Trésors vidées de leurs jetons Trésor.



Ils se déplacent selon la même règle et les priorités que ci-dessus (placement de nouveaux ME).

6 Mutul place éventuellement un Gardien sur des



temples, si les conditions suivantes sont respectées :

- Mutul n'a pas déjà 2 Gardiens sur le plateau,
- Mutul est majoritaire,
- Le Temple ne peut plus recevoir d'Étage de Temple de niveau supérieur (réserve vide pour le prochain niveau),
- Le Temple a un niveau minimum de 8.

Placez alors un de ses ME sur ce Temple au profit de Mutul. Les ME qui se trouvent alors au pied du Temple NE sont PAS défaussés de la partie, mais retournent dans la réserve de Mutul.

Note : Si vous avez le choix entre un Chef ou un Explorateur comme Gardien, choisissez un Explorateur.

Important : Toutes les actions ne pouvant être réalisées sont abandonnées.

Lorsque Mutul a réalisé les actions possibles de sa Carte Solo, défaussez-la, c'est au tour du joueur humain.

TOUR DU JOUEUR HUMAIN

Procédez de la façon habituelle telle que les règles décrites dans le livret multijoueur. C'est-à-dire, piochez une Tuile de Terrain, placez-la (voir cas particulier des Tuiles de Volcan ci-dessous) et exécutez vos 10 PA.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Si une Tuile de Volcan est piochée, vous procédez de la façon suivante :

- Ne faites rien pour Mutul, il ne marque pas de PP
- Réalisez 10 PA et procédez à votre décompte intermédiaire comme décrit dans les règles multijoueur.
- Placez la Tuile de Volcan (règles de Mutul ou vous-même selon qui a pioché cette Tuile).
- Exécutez vos 10 PA, si c'est vous qui avez pioché et placé la Tuile de Volcan, sinon tirez une Carte Solo pour Mutul et effectuez ses actions si c'est lui qui a pioché et placé la Tuile de Volcan.

DÉCOMPTE FINAL

Un décompte final a lieu après que le dernier joueur a joué son tour (celui qui a posé la dernière tuile). Le décompte final est toujours réalisé par vous en premier. Réalisez vos 10 PA et votre décompte de PP comme indiqué dans les règles multijoueur.

Ensuite, Mutul pioche une dernière Carte Solo et effectue les actions possibles. Comme il ne peut pas poser de Tuiles de Terrain, il place et éventuellement déplace ses ME en respectant la règle des priorités (Temples les plus hauts, Tuiles de Ruines avec le moins de Jeton trésor).

Cette fois, il effectue son propre décompte de PP, Selon la même règle que le joueur humain (scoring des temples et des trésors).

Si vous obtenez plus de PP que Mutul, vous remportez la partie. En cas d'égalité, vous vous partagez la victoire.

DIFFICULTÉ

Ajustements pour réduire la difficulté du jeu :

- A chaque révélation de carte, Placez un ME de moins lors de l'action de placement de Mutul (Action 4.), mais sans descendre en dessous de 1ME minimum.
- Les PP de Mutul commencent à un niveau inférieur lors de la mise en place.

175 PP de départ	Standard
150 PP de départ	Facile
125 PP de départ	Très facile

Note : Vous pouvez combiner ces options ou les mettre en place individuellement.

Ajustements pour augmenter la difficulté du jeu :

- Placez un ME de plus lors de l'action de placement de Mutul (Action 4.), mais sans dépasser plus de 3ME maximum.
- Les PP de Mutul commencent à un niveau supérieur lors de la mise en place

175 PP de départ	Standard
190 PP de départ	Difficile
225 PP de départ	Très difficile

Note : Vous pouvez combiner ces options ou les mettre en place individuellement.