

TIKAL

CLASSIC



Ces règles présentent Tikal dans sa version CLASSIC. Vous pouvez jouer à cette version, plus légère, avec le matériel de Tikal LEGEND et retrouver les sensations du jeu original dans sa version anniversaire.

Tikal est de très loin le plus important et le plus connu 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. Si la civilisation Maya l'a occupé de l'an 600 avant J.-C. jusqu'à l'an 900 après J.-C., 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 encore enfouis depuis plus de 1000 ans afin de les exposer dans les musées. 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.



M. KIESLING · W. KRAMER



YVAN VILLENEUVE & PAUL MAFAYON



BUT DU JEU

Aujourd'hui, c'est à vous de ressusciter la grandeur de la civilisation Maya. Prenez la direction de nouvelles fouilles archéologiques sur une partie du vaste site de Tikal demeuré encore inexploré. Chaque joueur va 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 et déterrer des collections de trésors fabuleux. Durant la partie, chaque joueur marquera à quatre reprises des points de prestige en fonction des trésors récupérés et des temples contrôlés 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 sera déclaré vainqueur.

Note générale :

Pour des facilités de rédaction et de lecture, nous utiliserons le terme « Explorateur » pour désigner aussi bien des exploratrices que des explorateurs, le terme « Chef » pour désigner aussi bien des cheffes que des chefs et enfin le terme « Directeur de Musée » pour désigner aussi bien des directrices que des directeurs. À noter également que le terme « Membre d'expédition » désigne un Chef ou un Explorateur.

De plus, nous utiliserons les sigles suivants :

• **ME** pour désigner un Membre d'Expédition • **PA** pour Point d'Action • **PP** pour Point de Prestige

MATÉRIEL COMMUN



1 plateau de Site avec l'icône  pour le côté **LEGEND**
et avec l'icône  pour le **CLASSIC**



24 Jetons Trésor (avec au verso
des ruines) et 1 casier



4 Volcans en 3D

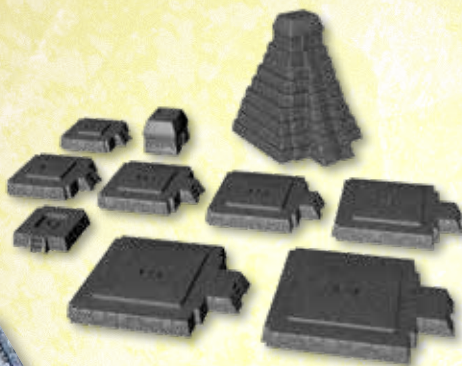
Note : 2 Volcans en 3D ne seront pas utilisés en version Classic



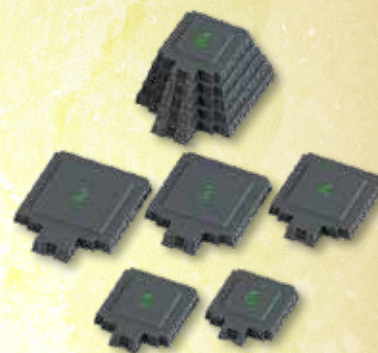
1 boulier aidant à suivre les points d'action utilisés



36 Tuiles de Terrain (Hexagones) marquées de A à G au verso



48 Étages de Temples à construire (sans chiffre coloré sur les étages) comprenant : 3 de niv 2, 6 de niv 3, 9 de niv 4, 11 de niv 5, 8 de niv 6, 5 de niv 7, 3 de niv 8, 2 de niv 9, 1 de niv 10



37 Étages de Temples Préconstruits (avec un chiffre coloré en vert sur les étages) : 14 de niv 2, 11 de niv 3, 7 de niv 4, 4 de niv 5, 1 de niv 6

Note : 18 Étages de Temple préconstruits ne seront pas utilisés dans la version Classic. (4 de niveau 2, 3, 4 et 5 et 2 de niveau 6). Laissez-les tout de même en jeu.

MATÉRIEL PAR JOUEUR (4 COULEURS)



1 chef (figurines plus grandes avec une base ronde). Choisissez la femme ou l'homme.

18 Explorateurs à choisir parmi les 30 (figurines plus petites avec une base carrée)



2 Camps de base



2 jetons Marqueur de Prestige 0/+100 et +200/+300



1 boîte de rangement




1 Aide de jeu


Note : seuls 1 Chef, 18 Explorateurs et 2 Camps de base sont utilisés dans la version Classic. Retirez l'excédent et laissez-les de côté.

Note : tout le matériel existant non listé ci-dessus est pour la version LEGEND.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1 Posez le Plateau du Site au centre de la table et placez-le du côté de la version Classic avec le symbole  dans le coin. Il représente la jungle encore inexplorée du vaste site de Tikal découpée en hexagones, ainsi qu'une piste de Prestige. Quatre terrains ont déjà été découverts : le Camp de Base Commun qui appartient à tous les joueurs, deux présentant chacun un temple de niveau 1 et un avec une simple Clairière.

2 Sortez la boîte avec les Tuiles de Terrain. Celles-ci doivent être classées par lettre de A à G. Chaque lot ayant la même lettre doit être mélangé. Placez alors la boîte près du plateau du Site.

3 Prenez ensuite, parmi les Tuiles de Terrain ayant le symbole , la Tuile Clairière et les 2 Tuiles de Temple de niveau 1 et placez-les exactement sur les emplacements correspondants du plateau du Site (elles sont adjacentes au Camp de Base Commun). L'illustration de la Tuile de Terrain est identique à celle de l'emplacement. Les autres Tuiles de Terrain ne sont pas utilisées dans la version Classic.

4 Sortez 4 Volcans en 3D de la boîte, placez-en 3 à proximité du plateau du Site et un dernier directement sur le plateau du Site sur l'illustration représentant un volcan.

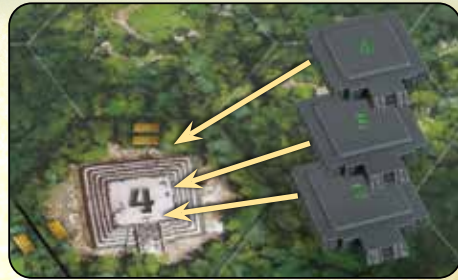
5 Sortez le casier avec les 24 Jetons Trésor et placez-le à proximité du plateau du Site. Les Jetons Trésors doivent être mélangés et face non visible dans le casier. Ces Jetons Trésor sont composés de 8 séries de 3 jetons de la même collection, et ont des ruines illustrées sur leur verso. Les Jetons Trésor à dos bleu ne sont pas utilisés dans la version Classic.

6 Sortez la boîte contenant les Étages de Temples à Construire (les étages sans chiffre coloré) et placez-la à proximité du plateau du Site.

7 Sortez la boîte contenant les Étages de Temples Préconstruits (les étages avec un chiffre coloré) et placez-la à proximité du plateau du Site.

Comment utiliser les Étages de Temple Préconstruits ?

Chaque fois que vous allez placer une Tuile de Terrain indiquant un temple dont le chiffre est supérieur à 1, placez directement les Étages de Temple Préconstruits nécessaires pour atteindre le niveau indiqué.




Exemple : Si vous installez une Tuile de Temple niveau 4 sur le plateau du Site, placez les Étages de Temple Préconstruits 2, 3 et 4 directement sur la Tuile de Terrain.



MISE EN PLACE PAR JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et installe son matériel.

8 Chaque joueur prend une boîte contenant le matériel à sa couleur et retire 12 Explorateurs, 1 Chef, la fiche personnage et les statuettes Ordre du Tour (ceux-ci ne sont pas utilisés dans la version Classic). Il garde la boîte avec le reste des ME (1 chef et 18 Explorateurs), les Marqueurs de Prestige et les deux Camps de base près de lui.

9 Chaque joueur prend une aide de jeu version Classic pour les PA (avec le symbole ) et la place près de lui.

10 Chaque joueur prend les Marqueurs de Prestige et place celui sans chiffre sur le 0 de la piste de prestige. Il conserve le Marqueur +200/+300 près de lui.

Note : Comment utiliser les Marqueurs de Prestige ?

Chaque fois que vous gagnez des PP, avancez votre Marqueur de Prestige d'autant de cases que de points obtenus. Si celui-ci dépasse une centaine, retournez-le pour afficher la valeur +100. Pour chaque franchissement d'une centaine, placez ou retournez le bon Marqueur de prestige (+200,+300). Si vous arrivez à 400, placez le +300 et le +100 ensemble, etc.



4



5



9



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est celui ayant visité le plus récemment un musée, sinon choisissez-en un au hasard. Celui-ci débute la partie puis on tourne dans le sens horaire jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. Un dernier tour aura lieu avec un décompte final (voir p.12 – Fin de partie).

TOUR D'UN JOUEUR

Durant son tour, chaque joueur effectue dans l'ordre les actions suivantes :

A Le joueur actif pioche d'abord une Tuile de Terrain avec première lettre disponible alphabétiquement depuis la boîte (piochez d'abord une Tuile de Terrain parmi les « A », puis parmi les « B » lorsqu'il n'y a plus de « A » et ainsi de suite). Le joueur la place face visible sur un emplacement libre et possible du plateau du Site en respectant les règles de pose (cf. encadré ci-dessous).

RÈGLES DE POSE DES TUILES DE TERRAIN :

Chaque Tuile de Terrain possède une, deux ou trois Dalles de Sentier illustrées sur un ou plusieurs de ses côtés. Elles représentent l'existence de sentiers permettant aux ME de passer d'une Tuile de Terrain à une autre et le nombre de Dalles de Sentier à franchir représente la difficulté pour progresser.

Toute nouvelle Tuile de Terrain doit être posée contiguë à une Tuile de Terrain déjà posée.

Chaque nouvelle Tuile de Terrain doit être posée de manière qu'on puisse s'y rendre par un sentier. Il doit donc y avoir, au minimum un passage de Dalle de Sentier reliant la Tuile de Terrain jouée à au moins une Tuile de Terrain qui lui est contiguë. Seules les Tuiles de Volcan et Lacs ne sont jamais accessibles par les ME même s'il y a une Dalle de Sentier sur une Tuile de Terrain adjacente.

IL EXISTE QUATRE TYPES DE TUILE DE TERRAIN :

• **Temple** : le joueur qui possède au moins un ME sur une Tuile de Temple pourra travailler à sa restauration en dégageant des Étages du Temple et par conséquent, augmenter sa valeur de prestige. Lorsque vous placez cette Tuile de Terrain, placez directement les Étages de Temple Préconstruits correspondants pour atteindre le chiffre indiqué.



Ici en exemple les 2,3 et 4.

• **Clairière** : une expédition pourra installer un Camp de base sur une Tuile de Clairière. On considère que les Camps de base d'un joueur sont connectés entre eux par des raccourcis (non représentés sur les Tuiles de Terrain), connus de lui seul, et bien utiles pour se déplacer entre eux plus rapidement (cf. p8 Déplacer un ME d'un Camp de base à un autre).



Important : le Camp de base commun (déjà présent sur le plateau du Site) appartient à tous les joueurs.

• **Ruines** : le joueur qui pose une Tuile de Ruines sur le plateau place immédiatement en son centre autant de Jetons Trésor, piochés au hasard dans le casier, qu'il y a de masques en or illustrés sur la Tuile (de 2 à 4). Ces Jetons Trésor sont posés en pile au centre, face cachée, sans avoir été regardés. Un ou plusieurs ME, présents sur cette Tuile de Ruines, pourront à leur tour déterrer ces Jetons Trésor.



Important : s'il ne reste aucun Jeton Trésor sur la Tuile de Terrain, celle-ci devient une Tuile de Clairière.

• **Volcan** : il y a 1 volcan parmi les tuiles "B", 1 parmi les "D" et 1 parmi les "F". Lorsqu'une Tuile de Volcan a été révélée, les joueurs vont effectuer chacun un décompte intermédiaire de PP.

Avant de poser sa Tuile de Volcan, le joueur actif dispose alors de 10 PA pour effectuer des actions. Il effectue ensuite un décompte de PP pour lui-même. Ensuite, dans le sens horaire en partant depuis le joueur à gauche du joueur actif, chacun effectue également 10 PA et un décompte pour lui et ainsi de suite pour tous les joueurs. Le joueur actif pose alors sa Tuile de Volcan et réalise ses PA (voir B ci-dessous) comme d'habitude (il en aura dépensé 20 en tout). N'oubliez pas de placer un Volcan en 3D sur la tuile. Voir p.12 **Décompte des PP** pour plus de détails.

Important ! Une Tuile de Volcan ne peut pas être adjacente à une autre Tuile de Volcan, si un hexagone ou un emplacement d'hexagone se retrouve inaccessible à des ME.



Exemple : l'espace en haut à gauche ne peut plus recevoir de tuile car l'accès y sera bloqué par les Tuiles de Volcan.

Note : Au verso des Tuiles de Terrain, un symbole volcan est parfois présent avec la lettre. Ceci vous rappelle qu'il existe une Tuile de Volcan parmi les tuiles de cette lettre.

B Après avoir posé sa Tuile de Terrain, le joueur dispose de 10 PA pour explorer Tikal. Ces PA diminuent durant son tour selon les actions qu'il effectue. Les PA non utilisés sont perdus. Comme indiqué sur l'aide de jeu placée devant vous, chacune de ces actions entraîne une dépense en PA.

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. Certaines actions ont des conditions.



Pour comptabiliser vos PA dépensés, vous pouvez utiliser le Boulier. Faites glisser les disques pour en avoir 10 et placer la cale, puis déplacer un disque par PA utilisé.

ACTIONS	COÛT DE L'ACTION
Déployer un nouveau ME sur un Camp de base.	1PA
Déplacer un ME vers une Tuile de Terrain adjacente	1 PA par Dalle de Sentier franchie
Installer un Camp de base	5PA
Déplacer un ME d'un Camp de base à un autre	1PA
Dégager un nouvel Étage de Temple	2PA
Placer un gardien sur un temple	5PA
Déterrer un Jeton Trésor	3PA
Échanger un Jeton Trésor	3PA

Note : L'aide de jeu vous rappelle ces actions ainsi que leur coût.

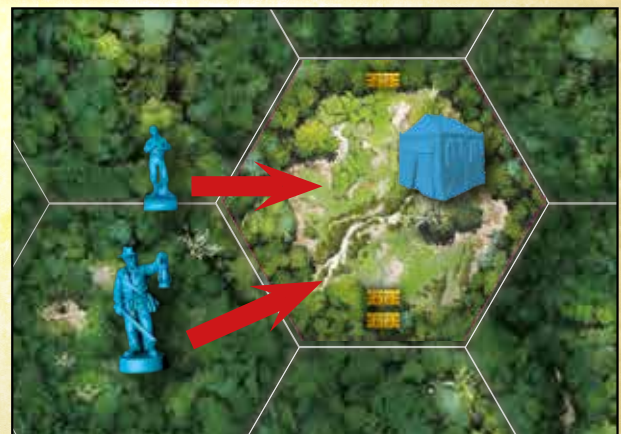
DESCRIPTION DES ACTIONS

• Déployer un nouvel ME sur le plateau du Site (coût 1PA)

Vos ME servent à dégager les Étages des Temples, déterrer les Jetons Trésor, installer les Camps de base et prendre le contrôle temporaire ou permanent des Temples. Déployer sur site un Explorateur ou un Chef coûte 1PA. Prenez le ME de votre réserve et posez-le sur le Camp de base commun ou sur un de vos Camps de base (voir p.8 pour installer un de vos Camp de base). Il n'y a pas de limite au nombre de ME présents dans un Camp de base.



Exemple 1 : Le joueur peut envoyer un Chef ou un Explorateur dans ce Camp de base commun.



Exemple 2 : Le joueur bleu peut envoyer un Chef ou un Explorateur dans ce Camp de base de sa couleur (et lui seul peut le faire).

Tous les joueurs ont le droit d'utiliser le Camp de base commun. En revanche, un Camp de base d'une couleur (avec une tente) ne peut déployer que les ME de la couleur du joueur.

- **Déplacer un ME vers une Tuile de Terrain adjacente** (coût 1PA par Dalle de Sentier franchie)

Vos ME se déplacent en utilisant les Dalles de Sentier sur les bords des Tuiles de Terrain qui symbolisent des sentiers plus ou moins faciles. Chaque Dalle de Sentier franchie pour se rendre à un lieu adjacent coûte 1 PA. Le déplacement peut se faire vers n'importe quel type de Tuile de Terrain sauf les Tuiles de Volcan ou vers un Lac. Il doit y avoir au minimum une Dalle de Sentier à franchir entre ces Tuiles. Il n'est pas possible de se déplacer vers un autre endroit adjacent si aucune Dalle de Sentier n'est présente.



Exemple : Le joueur veut déplacer un de ses ME vers la Tuile de Ruines. Il dépense 1PA pour se rendre vers la clairière (car 1 Dalle de Sentier franchie), puis 2 PA pour se rendre ensuite sur la Tuile de Ruines. Il aurait pu passer par le Temple de Niveau 1 au Nord, car le coût total aurait été le même (2PA + 1PA).

Installer un Camp de base (coût 5PA)

Installer un Camp de base est le meilleur moyen de raccourcir les trajets d'arrivée de vos ME. On ne peut installer un Camp de base que sur une Tuile de Clairière qui n'abrite pas déjà un autre Camp. Pour rappel, une Tuile de Ruines sans Jeton Trésor est considérée comme une Clairière. Cette Clairière doit contenir au moins l'un de vos ME. Pour réaliser cette action dépensez 5 PA puis placez l'un des Camps de base de votre réserve sur la Tuile de Clairière.

Important :

- On ne peut pas déployer un Camp de base sur une Tuile Clairière déjà occupée par un autre Camp de Base.
- Un Camp de base installé ne pourra plus bouger.
- Les ME peuvent traverser ou séjourner sur une tuile de Clairière qui accueille le camp de base d'un adversaire.



Exemple : Le joueur a un ME sur une Tuile de Clairière. Il décide de dépenser 5PA pour y installer un Camp de base depuis sa réserve.

- **Déplacer un ME d'un Camp de base à un autre** (coût 1 PA)

Vos ME utilisent des sentiers secrets connus seulement par eux. Déplacer un de vos ME entre le Camp de base commun et un de vos Camps ou entre deux de vos Camps de base, coûte 1 PA.



Exemple : Le joueur bleu déplace son Chef d'un de ses Camps de base vers un autre pour 1 PA.

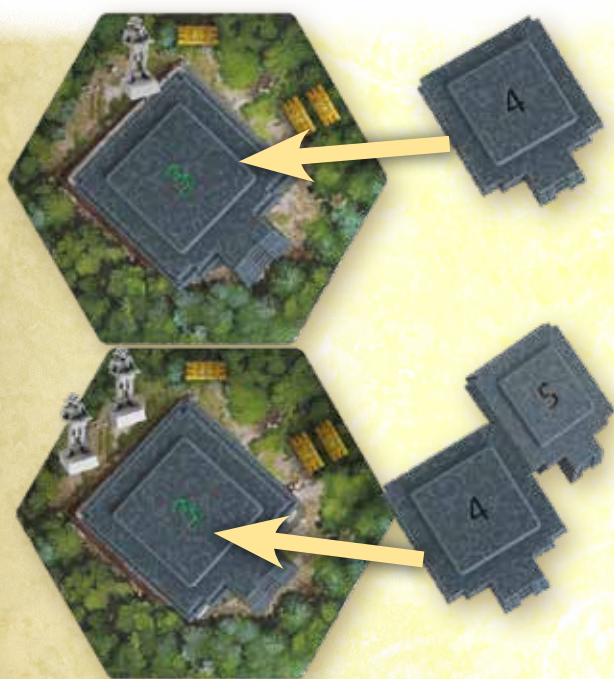
- **Dégager un nouvel Étage de Temple** (coût 2PA, max 2 / temple)

La découverte de temples rapporte des PP à l'expédition qui les contrôle lors de chaque décompte de PP. La valeur initiale

des temples sur le plateau du Site et sur les Tuiles de Terrain va de 1 à 6, mais il est possible de l'augmenter en dégagant de nouveaux Étages. Thématiquement, on imagine que les ME défrichent ou creusent la terre pour découvrir le temple, mais mécaniquement vous poserez de nouveaux Étages. Dégager un Étage de Temple avec un ME coûte 2PA. Pour chaque temple, vous pouvez dégager un maximum de 2 Étages de Temple par tour. Il faudra un ME différent au pied du temple pour chaque Étage de Temple dégagé (donc 2 ME pour dégager 2 Étages de Temple sur le même temple). Toutefois, vous avez le droit de dégager plusieurs temples tant qu'il vous reste des PA.

Lorsqu'un joueur dégage un nouvel Étage, il prend un des Étages de Temple disponibles de la boîte, dont la valeur (non colorée) est directement supérieure à celle de la valeur du temple dégagé et le place par-dessus celui-ci. La hauteur maximum d'un temple est de valeur 10.

Attention ! S'il n'y a plus d'Étage de Temple disponible de la valeur concernée, il n'est plus possible de dégager le temple concerné.



Exemple : Vous pouvez ajouter un Étage de Temple à un premier temple pour 2PA car vous avez 1 Explorateur, et dans le même tour, ajouter deux Étages de Temple à un autre temple pour 4PA (2x2PA) car vous avez 2 Explorateurs au pied de celui-ci. Même si vous aviez un 3ème Explorateur, vous ne pourriez pas mettre un 3ème Étage de Temple car vous avez atteint la limite de 2 étages ajoutés pour ce temple ce tour-ci. Il faudra attendre le prochain tour, mais vous pouvez dégager un autre temple.

Placer un gardien sur un temple (coût 5PA, max 2)

Un gardien est un ME que vous allez placer au sommet d'un temple, afin de le revendiquer définitivement. Placer un gardien garantit les PP du temple uniquement pour vous, et ce, pour le reste de la partie. Dépensez 5 PA pour placer un des ME qui se trouve au pied du temple (Chef ou Explorateur) à son sommet. Il en devient le gardien.

Pour placer un gardien, trois conditions doivent être remplies:

- Vous ne devez pas avoir déjà deux gardiens en jeu sur tout le plateau du Site,
- Vous devez être l'expédition dominante sur la Tuile de Temple, c'est-à-dire avoir strictement plus de valeur de ME que les autres joueurs. Votre Chef compte pour 3 s'il est présent, un Explorateur compte pour 1,
- Vous devez retirer définitivement de la partie vos autres ME présents sur la Tuile de Temple et les remettre dans la boîte.



Exemple : Le joueur rouge souhaite revendiquer le temple de hauteur 6. Il doit avoir au moins un ME au pied du temple et être majoritaire. C'est le cas car son Chef et son Explorateur font une valeur totale de 4 (3+1) et le bleu n'a que 3 avec ses Explorateurs.

Le joueur rouge décide alors de mettre son Chef en tant que gardien, en le plaçant définitivement au sommet du temple. Ensuite, il doit défausser définitivement du jeu tous ses autres ME (ici un Explorateur). Désormais, plus personne ne pourra obtenir de PP de ce temple, sauf le joueur rouge. Mais ce dernier a sacrifié son Chef qui ne pourra plus se déplacer.

Important ! Si un temple possède un gardien, plus aucun étage du Temple ne peut être dégagé. Cette prise de contrôle est définitive, le ME gardien ne pourra plus être déplacé pendant le reste de la partie.

• **Déterrer un Jeton Trésor** (coût 3PA, max 2 / Tuile de Ruines)

La découverte de trésors pour votre musée rapporte des PP lors de chaque décompte. Cette valeur augmente si vous possédez des collections d'un même type de Jeton Trésor (il y a 8 collections de 3 Jetons Trésor de même type en jeu). Pour déterrer un Jeton Trésor, vous devez avoir un ME sur une Tuile de Ruines possédant des Jetons Trésor. Dépensez alors 3PA pour prendre le premier Jeton Trésor de la pile et ajoutez-le face visible devant vous. Les Jetons Trésor sont classés par collection et doivent être visibles de tous.

Vous pouvez déterrer un maximum de 2 Jetons Trésor par tour sur une même Tuile de Ruines. Il faudra un ME différent sur la Tuile de Ruines pour chaque Jeton Trésor déterré (donc 2 ME pour déterrer 2 Jetons Trésor sur la même Tuile de Ruines). Toutefois, vous avez le droit de déterrer sur plusieurs Tuiles de Ruines tant qu'il vous reste des PA.

Important ! Lorsqu'une Tuile de Ruines n'a plus de Jetons Trésor, celle-ci devient une Tuile de Clairière.



Exemple : Le joueur bleu souhaite déterrer des Jetons Trésor. Il a 3 Explorateurs sur une Tuile de Ruines qui possède 3 Jetons. Il dépense alors 3PA, pour déterrer 1 Jeton qu'il place dans son musée, et 3PA de plus pour un second grâce à un 2ème Explorateur.

Bien qu'il ait un 3ème Explorateur, il ne peut plus faire cette action sur cette Tuile de Ruines car il est limité à 2 par Tuile. En revanche, il peut utiliser 1PA pour déplacer son Explorateur sur la Tuile de Ruines située à l'ouest dans l'idée de déterrer un Jeton Trésor de plus.

• **Échanger un Jeton Trésor** (coût 3PA)

Comme évoqué précédemment, avoir une collection de trésors de même type apporte plus de PP qu'un seul exemplaire. Il est donc toujours intéressant d'échanger un Jeton Trésor avec un autre joueur.

Pour échanger un Jeton Trésor contre un autre, chaque joueur impliqué ne doit en posséder qu'un seul exemplaire. Vous ne pouvez pas scinder une collection. Vous pouvez alors échanger votre Jeton Trésor avec celui de l'adversaire. Celui-ci ne peut pas refuser si les conditions sont respectées.



Exemple : Chaque joueur possède 3 collections de Jetons Trésor (une avec 2 Jetons et 2 autres avec 1 seul Jeton). Le Joueur actif (en bas) décide d'agrandir une de ses collections. Il dépense 3 PA pour échanger son Jeton Trésor Jaune contre le Jeton Bleu adverse.

Désormais, il possède 2 collections à 2 Jetons, ce qui lui apportera plus de PP lors du décompte.



EXEMPLE D'UN PREMIER TOUR

Philippe (rouge) commence et pioche une Tuile de Ruines avec 4 symboles qu'il place sur le plateau. Il place dessus 4 Jetons Trésor.



Il utilise ensuite ses 10PA ainsi :

- 1 Pour 1 PA, il place son Chef d'expédition en jeu sur le Camp de base commun.
- 2 Puis il le déplace sur la Tuile de Ruines. Comme il passe par 2 Dalles, ça lui coûte 2 PA, il lui reste 7 PA.
- 3 Il décide de déterrer 1 Jeton Trésor pour 3 PA et récupère le Jeton Trésor du dessus, qu'il place devant lui face visible. Il lui reste 4 PA.
- 4 Comme il n'a qu'un seul ME sur l'hexagone, il ne peut pas déterrer de second Jeton Trésor, et décide de placer 2 autres Explorateurs sur le camp de base pour 2 PA.
- 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 (bleu) de jouer. Il pioche et place une Tuile de Clairière.

- 1 Pour 2 PA, 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 (2 x 2PA), il dégage 2 nouveaux Étages du Temple parce qu'il a 2 Explorateurs.



DÉCOMPTE DES PP

Procédez à un décompte de PP après la pioche d'une Tuile de Volcan. Effectuez également un dernier décompte à la fin de la partie (cf. fin de partie ci-dessous).

1. Décompte après la Pioche d'une Tuile de Volcan :

Lorsqu'un joueur pioche 1 des 3 Tuiles de Volcan (1 parmi "B", 1 parmi les "D" et 1 parmi les "F"), il déclenche un tour de décompte des PP pour tous les joueurs. En commençant par le joueur qui a pioché la Tuile de Volcan, les joueurs vont chacun leur tour :

- Utiliser 10PA,
- Marquer leurs PP (voir calcul ci-dessous)

Une fois que tous les joueurs ont réalisé ces deux phases, le joueur qui a pioché la Tuile de Volcan reprend son tour, il place la Tuile de Volcan sur le plateau du Site et place un Volcan en 3D par-dessus et utilise enfin les 10 PA de son tour normalement.

2. Décompte de fin de partie

Quand il n'y a plus de Tuile de Terrain 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 PP (voir calcul ci-dessous).

Calcul des PP. (Le calcul est rappelé sur l'aide de jeu)

• **Calcul pour les Temples :** Pour chaque Tuile de Temple, si un joueur est strictement majoritaire au pied du temple ou s'il possède un gardien sur le sommet du temple, le joueur marque la valeur indiquée sur le dernier Étage du Temple, en PP.

Notes : Un Chef compte pour 3 dans le calcul de la majorité, un Explorateur compte pour 1. Comme chaque joueur dispose de 10 PA avant son calcul de PP, il se peut qu'un temple change plusieurs fois de joueur pour la majorité durant la phase de décompte.

• **Calcul pour les Jetons Trésors :** Regardez vos collections de Jetons Trésor. Si cette collection possède :

- 1 Jeton Trésor, marquez 1 PP,
- 2 Jetons Trésor identiques, marquez 3 PP,
- 3 Jetons Trésor identiques, marquez 6 PP.

Avancez votre Jeton Marqueur de Prestige autour du plateau du Site d'autant de cases que de PP acquis. Si vous dépassez une centaine, retournez ou remplacez votre Marqueur de Prestige (+100, +200 ou +300)

FIN DE PARTIE

La fin de partie a lieu lorsqu'il n'y a plus de Tuiles de Terrain et qu'un dernier décompte a eu lieu.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de PP. 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 qui possède le plus de Jetons Trésor qui gagne. Enfin, en cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

- **Auteurs :** M. Kiesling et W. Kramer • **Illustrateur :** Yvan Villeneuve
- **Développement :** Philippe Tapimoket et Charles Amir Perret
- **Direction artistique :** Igor Polouchine & Jean Falson • **Packaging :** Origames



Tikal est un jeu édité par Supermeeple. 193 rue du Fg Saint Denis 75010 Paris
Fabriqué en Chine par Whatz Games.