

TIKAL

LE G E N D



Tikal est de très loin l'un des plus importants et le plus connu de tous les sites Maya. Il se situe actuellement au plus profond de la jungle épaisse du nord du Guatemala, en plein cœur de l'Amérique Centrale. La civilisation Maya l'a occupé de l'an 600 avant J.-C. jusqu'à l'an 900 après J.-C., mais on ne sait encore que très peu de choses sur les 1500 ans d'histoire de ce peuple. Des archéologues parlent de raids, de sécheresses répétées dues à une déforestation intensive et même de maladies dues au mercure issu du ruissellement de pluie sur les structures. Tout cela reste encore en cours d'études. À l'heure actuelle, seule une partie de ce site a été mise à jour par les archéologues. Mais avec l'utilisation de nouvelles technologies, comme le Lidar, un laser spécial, on découvre de nouvelles structures comme des habitations, des palais, des bassins de rétention d'eau. Plusieurs grandes expéditions se sont montées jusqu'à maintenant pour partir à la découverte de Tikal. Celles-ci font apparaître au grand jour les temples envahis par la végétation et des trésors encore enfouis depuis plus de 1000 ans. Les très nombreuses découvertes et l'importance de ce site ont fait que le Parc National de Tikal est inscrit depuis 1979 au Patrimoine mondial de l'UNESCO.



M.KIESLING W.KRAMER



YVAN VILLENEUVE



BUT DU JEU

Propriétaire d'un musée local au Guatemala, vous allez envoyer une équipe d'archéologues sur le site de Tikal pour découvrir les temples et les trésors qu'il renferme. Chaque expédition devra être préparée minutieusement. Il faudra se frayer un chemin dans la jungle, installer des campements, optimiser les déplacements de votre équipe, utiliser vos compétences au mieux... et surtout garder un œil sur vos concurrents, eux-mêmes à la tête d'un musée et d'une équipe.

Votre but sera de rendre votre musée célèbre en faisant découvrir au monde entier le fruit de vos recherches, d'exposer les trésors ainsi découverts pour partager fièrement les origines de votre civilisation, celle des Mayas !
En route pour l'aventure !

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. A noter également que le terme « Membre d'expédition » désigne un Chef ou un Explorateur. Le mot « jungle » définit un emplacement hexagonal sur le plateau de jeu où il n'y a encore aucune Tuile de Terrain posée. 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**



2 plateaux de Gestion de Manche.
Ces plateaux servent à installer les éléments nécessaires pour chaque manche.



74 Cartes Action



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



16 Jetons Trésor (8 séries de 2 Jetons Trésor identiques avec au verso des ruines bleues)



2 jetons Dalle de Sentier (+2 de remplacement)

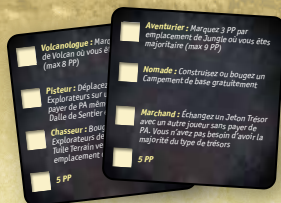




6 Volcans en 3D



1 boulier aidant à suivre les Points d'Action utilisés (PA)



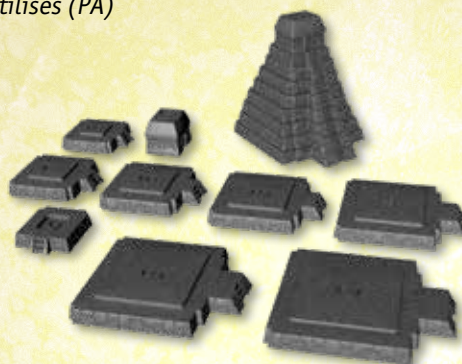
8 Tuiles Pouvoir de Personnage



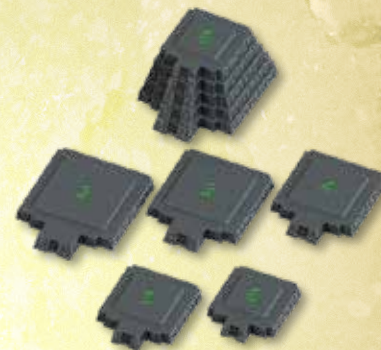
24 Jetons de PA (de valeur allant de 6 à 13) et 1 sac



53 Tuiles Hexagones de Terrain (Ruines, Volcan, Lac, Clairière et Temple), 36 tuiles marquées de A à G au verso, 11 tuiles marquées par le symbole au verso et 6 tuiles marquées par le symbole 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



55 Étages de Temples Préconstruits (avec un chiffre coloré en vert sur les étages) : 18 de niv 2, 15 de niv 3, 11 de niv 4, 8 de niv 5, 3 de niv 6



1 pion compteur de Manche

MATÉRIEL PAR JOUEUR (4 COULEURS)



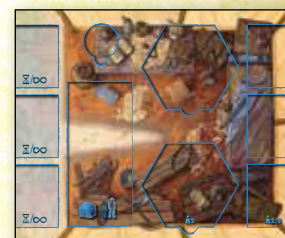
2 Chefs (figurines plus grandes avec une base ronde)



30 Explorateurs (figurines plus petites avec une base carrée)



2 Camps de base



1 plateau Campement pour programmer une manche



1 Directeur/trice de Musée et un Cube Pouvoir



1 boîte de rangement



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




2 Statuettes Ordre du Tour (une claire et une foncée)




1 Aide de jeu Recto/Verso



1 des 2 Glossaires des Cartes Action à garder à portée des joueurs.


6 Sortez la boîte avec les Tuiles de Terrain. Celles-ci doivent être classées par lettre de A à G. Mélangez face cachée les tuiles de même lettre entre elles. Placez alors la boîte près du plateau du Site. Les Tuiles de Terrain avec un symbole  au dos seront placées en périphérie (emplacements hexagonaux entourés de pointillés) du plateau du Site, grâce à des Cartes Action. Il n'est pas nécessaire de les mélanger.

7 Piochez 4 Tuiles de Terrain parmi le lot de la lettre A et placez celles-ci face visible sur les emplacements correspondants du plateau de Gestion de Manche.

8 Prenez ensuite les **Tuiles de Terrain** ayant le symbole  (1 clairière, 2 temples de niveau 1, 2 lacs et 1 volcan) et placez-les exactement sur les emplacements correspondants du plateau du Site (l'illustration est identique entre la Tuile de Terrain et l'emplacement correspondant).

9 Prenez les Tuiles de Terrain F et G et placez-les exactement sur les emplacements correspondants du plateau du Site. Faites bien attention de respecter également l'orientation de chaque Tuile de Terrain en fonction des Dalles de Sentier sur les bords.

NOTE : La configuration représentée ici correspond au scénario de base (Chichen Itza) ; il existe d'autres scénarios d'installation et de règles en page 19.

10 Prenez ensuite les 11 Tuiles de Terrain ayant le symbole  au dos (5 lacs, 2 volcans, 4 temples) et placez-les sur l'emplacement correspondant du plateau de Gestion de Manche. Placez également les 2 jetons Dalle de Sentier sur ce plateau.

11 Sortez 6 Volcans en 3D de la boîte, placez-en 4 sur les emplacements prévus du plateau de Gestion de Manche et 2 autres directement sur le plateau du Site sur l'illustration des Tuiles de Terrain représentant un volcan.

12 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. Piochez 4 Jetons Trésor au hasard et placez-en 2, face cachée, sur chacune des Tuiles de Ruines déjà placées sur le plateau du Site.

13 Sortez les 16 autres Jetons Trésor (avec un dos bleu sur leur verso) et placez-les face visible sur les 8 emplacements correspondants du plateau de Gestion de Manche. Empilez les 2 Jetons Trésor de même collection sur un même emplacement, il y a 8 collections en tout.

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

15 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.

Vous pouvez, dès à présent, installer des Étages de Temple Préconstruits sur les emplacements de temple de niveau 3 et 4 du plateau du Site.



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.

16 Sortez le boulier et laissez-le à proximité de tous les joueurs.



MISE EN PLACE PAR JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et installe son matériel.

17 Chaque joueur prend les 2 Statuettes Ordre du tour, ainsi que les 2 Marqueurs de Prestige à sa couleur. Tirez au hasard qui sera le premier joueur. Ce joueur place sa Statuette Ordre du Tour la plus claire debout sur l'emplacement 1 carré, à gauche du plateau de Gestion de Manche. Il place ensuite sa Statuette Ordre de Tour la plus foncée dans le cercle situé en haut au centre.

Enfin, il place son Marqueur de Prestige sur la valeur 1 de la piste de prestige du plateau du Site et conserve près de lui l'autre Marqueur de Prestige +200/+300.



Puis dans le sens horaire, les autres joueurs font la même chose selon leur place dans l'ordre du tour. Le second joueur met sa statuette Ordre de Tour claire debout sur la case 2, la plus foncée dans le cercle et son Marqueur de Prestige sur la valeur 2 de la piste de prestige. Et ainsi de suite...

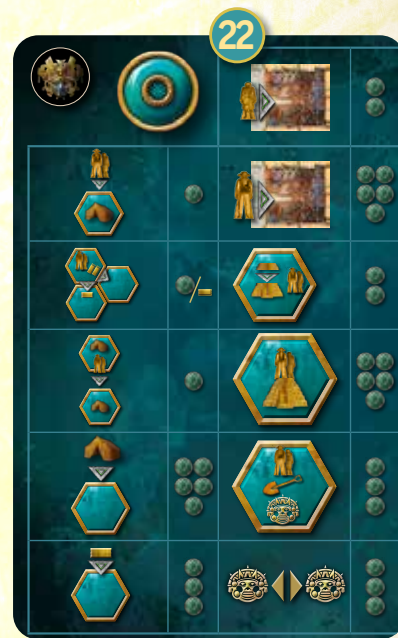
Comment utiliser les Marqueurs de Prestige ?

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.


18 Chaque joueur prend un plateau Campement et le place devant lui.

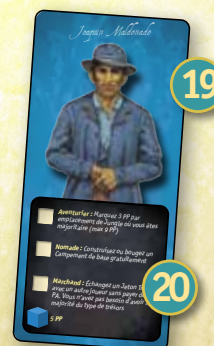
19 Chaque joueur prend le Directeur de Musée correspondant à la couleur de son plateau Campement et le place devant lui, face femme ou homme selon son choix.

20 Chaque joueur reçoit une Tuile de Pouvoir au hasard et l'insère dans l'emplacement creux de son Directeur de Musée. Placez ensuite le cube dans l'emplacement 5 PP.



21 Chaque joueur prend une boîte de ME, l'ouvre et laisse 12 Explorateurs et 1 Chef dans la boîte (ceux-ci ne sont pas encore disponibles, c'est la **réserve non disponible**). La boîte est posée à proximité du plateau Campement. Il place alors le reste des ME et les deux Camps de base sur son plateau Campement dans l'emplacement approprié. Il s'agit de sa **réserve disponible**.

22 Chaque joueur prend une aide de jeu Tikal Legend (avec le symbole ). Placez un glossaire à proximité du joueur (il y en a un pour chaque paire de joueur).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule sur 6 manches. Chaque manche est divisée en 3 phases :

• UNE PHASE DE GESTION DE MANCHE

Durant cette phase, les joueurs vont chacun leur tour acquérir des éléments qu'ils utiliseront à la phase suivante. Ils pourront ainsi choisir une Tuile Terrain, leur prochaine place dans l'ordre du tour, des Cartes Action...

• UNE PHASE D'EXÉCUTION DES ACTIONS

Durant cette phase, les joueurs vont exécuter des actions à partir des éléments qu'ils ont acquis durant la phase précédente ou grâce à des effets permanents, comme déplacer des ME, dégager les temples, poser une Tuile de Terrain. Cette phase sera parfois entrecoupée d'un décompte de PP lorsqu'une Tuile de Volcan est placée.

• UNE PHASE DE MAINTENANCE

Durant cette phase, on prépare le nouvel ordre du tour, la préparation des éléments pour la prochaine manche, etc. Si c'est la dernière manche, on passe directement au décompte final.

Attention ! L'ordre du tour est déterminé par les Statuettes debout sur le plateau de Gestion de Manche. Si au départ, on joue en sens horaire depuis le premier joueur, ça ne sera pas forcément le cas durant les manches suivantes.



GESTION D'UNE MANCHE

PHASE DE GESTION DE MANCHE

Lors de cette phase, les joueurs, dans l'ordre du tour, vont prendre un des éléments du plateau de Gestion de Manche et le placer sur leur plateau Campement. Lorsque tout le monde aura pris les éléments nécessaires, on passera à la phase suivante. L'ordre du tour est déterminé par les Statuettes Ordre du Tour debout sur le plateau de Gestion de Manche.

À SON TOUR, LE JOUEUR ACTIF PEUT CHOISIR ENTRE :

◆ Prendre la Statuette Ordre du Tour de sa couleur depuis le cercle du plateau de Gestion de Manche et la placer couchée sur un emplacement libre en haut à droite du plateau. Ceci déterminera sa position dans l'ordre du tour pour la manche suivante. Le joueur décide de sa position si elle est encore libre.



Exemple : Le joueur blanc a pris sa Statuette d'Ordre du Tour depuis le cercle et l'a déposée sur l'emplacement 1. Il sera le premier joueur à la manche suivante.

◆ Prendre un Jeton de PA et le poser face visible sur l'emplacement correspondant de son plateau Campement. Un joueur ne peut prendre qu'un seul jeton par manche. Celui-ci lui donnera autant de PA qu'indiqué pour la phase suivante.



Exemple : Le joueur bleu a pris un Jeton de PA de valeur 10 depuis le plateau de Gestion de Manche et le pose sur son plateau Campement. Il disposera de 10 PA, plus les éventuels bonus, à la phase suivante.

◆ Prendre une Tuile de Terrain du plateau de Gestion de Manche et la poser sur l'emplacement correspondant de son plateau Campement. À 2 joueurs, chacun devra prendre deux Tuiles de Terrain. À 4 joueurs, chacun n'en prend qu'une. Enfin, à 3 joueurs, un des joueurs en aura deux, les autres une seule.

NOTE : Même si on peut en avoir plusieurs, on en prend qu'une seule à son tour et pas forcément à la suite. À 3 joueurs, il se peut que des joueurs « passent » leur dernier tour.



Exemple : Le joueur bleu a pris une Tuile de Temple et la pose sur son plateau Campement. Il devra la placer sur le plateau du Site à la phase suivante. Comme il y a 4 joueurs dans la partie, l'emplacement du bas ne recevra pas de Tuiles de Terrain.

◆ Prendre une Carte Action et la placer dans un des emplacements vides à **droite** de son plateau Campement. À 2 ou 3 joueurs, cette action doit être réalisée 3 fois par joueur (pas forcément à la suite) ; et seulement 2 fois à 4 joueurs (le dernier emplacement de Cartes Action sur le plateau de Campement rappelle cette limite).

NOTE : Dans une partie à 4 joueurs, il restera donc 2 Cartes Action sur le plateau de Gestion de Manche, 1 seule à 3 joueurs et 4 à 2 joueurs à la fin de cette phase.



Exemple : Le joueur bleu a déjà pris une Carte Action à un tour précédent et l'a posée sur son plateau Campement. A ce tour, il en prend une seconde et la place à droite de son plateau Campement.

Comme nous sommes dans une partie à 4 joueurs, il ne pourra pas en prendre une troisième.

Les joueurs continuent à prendre un élément à leur tour jusqu'à ce qu'ils aient tous rempli leur plateau de Campement. Si c'est le cas, cette phase prend alors fin et on passe à la phase d'exécution des actions.

NOTES :

À **2 joueurs**, chacun doit avoir une Statuette Ordre de Tour couchée sur le plateau de Gestion de Manche, un Jeton de PA, 3 Cartes Action à droite de son plateau Campement et 2 Tuiles de Terrain.

À **3 joueurs**, chacun doit avoir une Statuette Ordre de Tour couchée sur le plateau de Gestion de Manche, un Jeton de PA, 3 Cartes Action à droite de son plateau Campement et 1 Tuile de Terrain sauf pour un joueur qui en aura 2.

À **4 joueurs**, chacun doit avoir une Statuette Ordre de Tour couchée sur le plateau de Gestion de Manche, un Jeton de PA, 2 Cartes Action à droite de son plateau Campement et 1 Tuile de Terrain.

PHASE D'EXÉCUTION DES ACTIONS

Toujours dans l'ordre du tour, déterminé par le numéro indiqué sous sa Statuette Ordre de Tour debout, les joueurs exécutent une des actions possibles de leur plateau Campement.

Ils peuvent ajouter de nouvelles Tuiles de Terrain, utiliser ou temporiser leurs Cartes Actions, utiliser leur PA pour réaliser toutes sortes d'actions comme envoyer des ME, les déplacer, découvrir des temples ou des trésors, etc.

Lorsque tout le monde a terminé ses actions après plusieurs tours et a passé, les joueurs exécutent la phase suivante de maintenance, sauf s'il s'agit de la dernière manche où il y aura un décompte final.

À son tour, le joueur actif peut réaliser une des quatre actions suivantes :

- Déplacer une Carte Action pour la temporiser ou garder une Carte Action à effet permanent,
- Jouer une Carte Action non permanente et la défausser du jeu,
- Activer son Jeton de PA,
- Jouer une Tuile de Terrain.

Gratuitement, il peut également consommer l'un des pouvoirs de son Directeur de Musée (une seule fois par partie).

◆ **DÉPLACER UNE CARTE ACTION POUR LA TEMPORISER OU GARDER UNE CARTE ACTION À EFFET PERMANENT (avec un symbole ∞).**

Un joueur peut garder sa Carte Action se trouvant à droite de son plateau Campement pour l'utiliser plus tard. Dans ce cas, il la déplace vers un emplacement libre du côté gauche de son plateau Campement. Si aucun emplacement de gauche n'est libre, il peut remplacer une Carte Action déjà présente en la défaussant (même une permanente). La Carte Action ainsi défaussée est définitivement retirée de la partie. Une Carte Action ainsi placée à gauche peut être temporisée aussi longtemps qu'elle n'est pas jouée. Elle peut cependant être jouée plus tard dans la même manche.

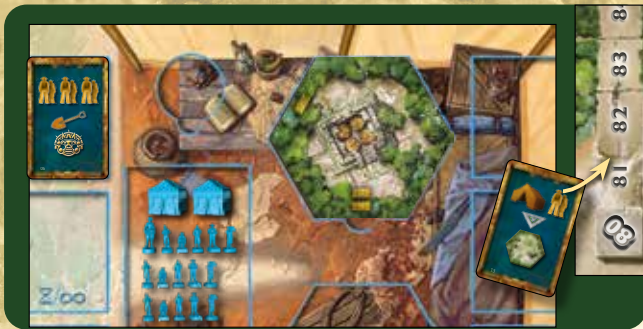


Exemple : Le joueur décide de déplacer sa carte lui permettant de déterrer 3 Jetons Trésor sur la gauche de son plateau Campement. En effet, cette carte exige d'avoir des ME sur les Tuiles de Ruines.

Comme ce n'est pas le cas, il décide de temporiser cette Carte Action pour une manche ultérieure.

◆ **JOUER UNE CARTE ACTION NON PERMANENTE ET LA DÉFAUSSER DU JEU.**

Une Carte Action non permanente ne contient pas le symbole ∞. Elle peut se trouver à droite ou à gauche du plateau de Campement. Le joueur applique alors les effets de cette carte. Ceux-ci sont variables selon la Carte Action, il peut s'agir d'ajouter des Tuiles de Terrain, de prendre des Jetons Trésor, de se déplacer, etc. Une fois une Carte Action non permanente utilisée, le joueur doit la défausser définitivement du jeu, elle ne reviendra pas. Pour connaître les effets de toutes les Cartes Action, reportez-vous au glossaire en fin de livret (p. 22).



Exemple : Le joueur décide de jouer la Carte Action lui permettant de placer un Camp de base et un ME sur une Tuile de Clairière. Après son action, il défausse sa carte.

Note : Le joueur aurait pu aussi jouer la carte à gauche de son plateau au lieu de celle-ci.

Cas des Cartes Action permanentes (avec le symbole ∞)

Une Carte Action permanente peut être conservée et utilisée une fois par manche aussi longtemps qu'elle se trouve sur le plateau Campement. Pour être conservée lors des prochaines manches, elle devra être placée à gauche du plateau Campement durant la manche. Ce déplacement compte comme une action à son tour (voir ci-dessus). Une fois placée à gauche, les Cartes Action permanentes ont un effet indirect et ne consomment pas un « tour » de jeu.

Leur effet ajoute un bonus à une autre action (par exemple : avoir des PA bonus ajoutés à son Jeton de PA) ou permettent de réaliser quelque chose pendant une action. Pour plus de détails, voir le glossaire (page 22).

Lorsque vous appliquez l'effet, retournez-la face cachée pour indiquer que vous l'avez utilisée à cette manche. Elle sera remise visible en fin de manche.

ANATOMIE D'UNE CARTE ACTION



NOTES : Il est possible d'utiliser son effet alors qu'elle se trouve à droite (puis la retourner), mais pour être conservée, elle devra être placée, avec une action, à gauche à un tour ultérieur durant la manche en cours. Toutefois, il est également possible de la défausser pour laisser de la place à son Campement.

Exemple d'une Carte Action permanente (∞)



Cette carte donne 2 PA supplémentaires lorsque vous utiliserez vos PA du Jeton PA. Elle est placée à droite quand on l'ajoute à son plateau Campement, mais peut être déplacée à gauche pour la garder autant de manches que souhaité.

À son utilisation, cette carte est retournée face cachée pour cette manche. Si on veut la conserver pour la ou les

manches suivantes, on la déplacera à gauche (compte comme action).

◆ ACTIVER SON JETON DE PA.

Lorsque le joueur utilise son Jeton de PA, il dispose d'autant de PA qu'indiqué sur le jeton auquel il ajoute éventuellement les PA bonus de Cartes Action Permanentes (n'oubliez pas de la ou les retourner si vous les utilisez). Durant cette action, le joueur dépense tous ses PA pour effectuer les actions indiquées sur le tableau ci-dessous. Chacune de ces actions entraîne une dépense en PA. Vous pouvez effectuer les actions suivantes, chacune autant de fois que vous le voulez ou le pouvez et dans l'ordre que vous souhaitez. Les PA non dépensés sont perdus.

ACTIONS	Coût de l'action
Déployer un nouveau ME sur un Camp de base	1PA
Déplacer un ME vers une Tuile de Terrain ou une Jungle adjacente	1 PA par Dalle de Sentier franchie
Installer un Camp de base sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton trésor.	5PA
Déplacer un ME d'un Camp de base à un autre	1PA
Placer un jeton Dalle de Sentier	3PA
Ajouter 1 nouvel Explorateur à la réserve disponible	2PA
Ajouter 1 nouveau Chef à la réserve disponible	5PA
Dégager un nouvel Étage de Temple	2PA
Placer un gardien sur un temple	5PA
Déterrer un Jeton Trésor	3PA
Échanger un ou deux Jetons Trésor	3PA

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



Exemple : Le joueur a ici 10 PA grâce à son Jeton. Sa Carte Action lui permet même d'en utiliser 11 (10+1).

DESCRIPTION DÉTAILLÉE DES ACTIONS

Pour comptabiliser vos PA dépensés, vous pouvez utiliser le Boulrier. Faites glisser les disques pour en avoir autant que votre Jeton PA + les éventuels bonus de Cartes Action et placez la cale, puis déplacez un disque par PA utilisé.

• DÉPLOYER UN NOUVEAU ME SUR UN CAMP DE BASE (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 disponible** et posez-le sur le Camp de base commun ou sur un de vos Camps de base (voir ci-contre 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.

Tous les joueurs ont le droit d'utiliser le Camp de base situé sur le coin inférieur gauche du plateau. En revanche, un Camp de base d'une couleur (tente) ne peut déployer que les ME de la couleur du joueur.



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



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

• DÉPLACER UN ME VERS UNE TUILE DE TERRAIN OU VERS UNE JUNGLE 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, y compris vers un Lac ou un Volcan. Il est également possible de se déplacer vers un Hexagone adjacent qui ne possède pas de tuile (y compris ceux qui ont des bords en pointillés), ce qu'on appellera une « **Jungle** ». Toutefois, il doit y avoir au minimum une Dalle de Sentier à franchir entre ces espaces. 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 Jungle à droite. Il dépense 2PA pour se rendre vers le temple (car 2 Dalles de Sentier franchies), puis 2 PA pour se rendre ensuite sur la Clairière et enfin un dernier PA pour aller sur la Jungle (un emplacement sans tuile accessible car une Dalle de Sentier permet le passage).

• INSTALLER UN CAMP DE BASE (coût 5PA)

Installer un Camp de base permet d'avoir un nouvel endroit pour déployer les ME. On ne peut installer un Camp de base que sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines ne contenant plus de Jetons Trésor ayant aucun ME présent ou des ME où vous êtes strictement majoritaire (Un Chef compte pour 3). La Tuile de Terrain ne doit pas déjà contenir un autre Camp de base. Pour réaliser cette action dépensez 5 PA puis placez l'un des Camps de base de votre réserve sur la Tuile de Clairière.



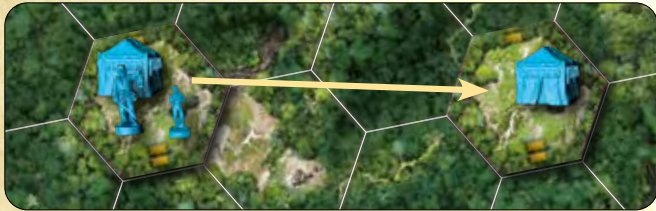
Exemple : Le joueur décide de dépenser 5PA pour installer un Camp de base depuis sa réserve disponible sur cette Tuile de Clairière.

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 par ce type d'action. Seule une Carte Action pourra le permettre.
- Les ME adverses peuvent traverser ou séjourner sur une Tuile qui abrite votre Camp de base.
- La présence de ME n'est pas nécessaire pour installer un Camp de base.
- Si des ME sont présents, vous devez y être majoritaire.

• DÉPLACER UN ME D'UN CAMP DE BASE À UN AUTRE (COÛT 1PA)

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.

• PLACER 1 JETON DALLE DE SENTIER (COÛT 3PA)

Prenez un Jeton Dalle de Sentier depuis le plateau de Gestion de Manche et placez-le au bord d'une Tuile de Terrain de n'importe quel type (Temple, Ruines, Clairière, Lac ou Volcan) ou au bord d'une Jungle (sans Tuile de Terrain). Vous pouvez le placer pour créer un nouveau sentier entre deux Tuiles de Terrain ou l'ajouter à un sentier qui possède déjà des Dalles de Sentier, afin d'augmenter la difficulté en PA pour le franchir. S'il n'y a plus de jeton Dalle de Sentier en réserve, vous pouvez en déplacer un déjà posé sur le plateau du Site.



Exemple : Le joueur rouge souhaite envoyer son ME vers le temple de hauteur 4, mais il n'y a pas de passage. Il utilise alors l'action « Placer 1 Jeton Dalle de Sentier », dépense 3PA, prend un des Jetons Dalle de Sentier et le place au bord de la Tuile de Clairière. Désormais, il peut faire passer son ME pour 1PA de déplacement.

NOTE : Avec cette action, il se peut que vous supprimiez un passage, si le jeton était le seul passage possible. Des ME peuvent se retrouver coincés, il faudra alors remettre un jeton Dalle de Sentier pour rétablir le passage.

• AJOUTER 1 NOUVEL EXPLORATEUR À LA RÉSERVE DISPONIBLE (COÛT 2PA)

Prenez un Explorateur depuis votre **réserve non disponible** (s'il en reste) et ajoutez-le à votre **réserve disponible** de votre plateau Campement.



Exemple : Le joueur souhaite ajouter un Explorateur à sa réserve disponible. Il dépense 2PA pour en déplacer un depuis sa réserve non disponible et l'ajoute à sa réserve disponible. Désormais, ce dernier peut être déployé sur le plateau du Site.

• AJOUTER 1 NOUVEAU CHEF À LA RÉSERVE DISPONIBLE (COÛT 5PA)

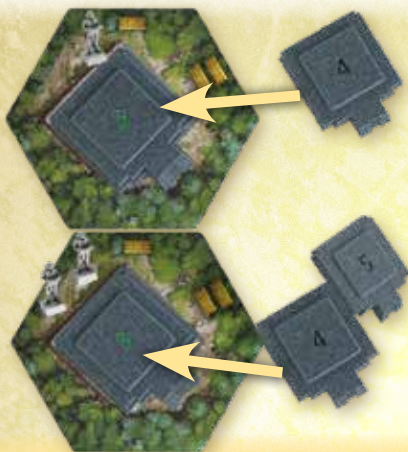
Prenez un Chef depuis votre **réserve non disponible** (s'il en reste) et ajoutez-le à votre **réserve disponible** de votre plateau Campement.

• 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 dégageant de nouveaux Étages de Temple. Thématiquement, on imagine que les ME défrichent ou creusent la terre pour découvrir le temple, mais mécaniquement vous poserez de nouveaux Étages sur le Temple. Dégager un Étage de Temple avec un ME coûte 2PA. Pour chaque temple, vous pouvez dégager **un maximum de deux 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 de Temple, 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'Étages de Temple disponibles de la valeur concernée, il n'est plus possible de dégager le temple concerné. Stratégiquement, il faut surveiller ce qu'il reste comme Étages de Temple encore disponibles.



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 sacrifier pour le placer sur 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. Dépenser 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. Un 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 de jeu au moment où vous placez un gardien.



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 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 et a perdu définitivement un explorateur.

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 5 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 3 PA pour prendre le premier Jeton Trésor de la pile et ajoutez-le face visible à votre musée (devant vous). Les Jetons Trésor du musée sont classés par collection et doivent être visibles de tous.

Vous pouvez déterrer un maximum de deux 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 4 Jetons. Il dépense alors 3PA, pour déterrer 1 Jeton qu'il place visible devant lui, 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.

• **ECHANGER UN OU DEUX JETONS 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 ou plusieurs de ses trésors avec ceux d'un autre joueur.

avec qui vous allez faire la transaction. Vous pouvez échanger 1 ou 2 jetons de la même collection que votre adversaire. En échange vous devez lui donner autant de jetons récupérés, 1 ou 2 jetons (pas forcément de la même collection). L'adversaire ne peut pas refuser un échange si les conditions sont respectées.

Pour échanger un ou des trésors, vous devez posséder au moins le même nombre de trésors d'une collection que l'adversaire

Chaque transaction coûte 3 PA.

Exemples de transaction :



Le joueur rouge possède 2 [chefs coiffés] et 2 [lions].

Le joueur bleu possède 2 [lions], 2 [chefs coiffés], 1 [totem] et 1 [carafe]. Le joueur bleu voudrait augmenter sa collection de [lions].

Le joueur bleu peut dépenser 3 PA pour échanger son [totem] contre le [lion] de rouge. Il peut décider de stopper là et attendre une autre transaction pour récupérer le dernier [lion] de rouge.

OU BIEN

Il peut dépenser 3 PA pour échanger d'un coup les 2 [lions] contre 1 [chef coiffé] et 1 [carafe].

OU BIEN

Il peut échanger ses 2 [chefs coiffés] contre les 2 [lions].

Dans ce cas de figure, le **joueur bleu** ne peut pas échanger 1 [chef coiffé] contre le [lion] de rouge car il est minoritaire dans cette collection. En revanche, il peut échanger 1 [carafe] ou 1 [totem] contre le [lion].

FIN DES ACTIONS OBTENUES PAR VOTRE JETON DE PA

Lorsque tous les PA du Jeton sont dépensés (ou décide de ne pas tout utiliser), le joueur le défausse définitivement de la partie sans retourner dans le sac.

◆ JOUER UNE TUILE DE TERRAIN.

Le joueur prend une Tuile de Terrain depuis son plateau de Campement et la place sur un emplacement de Jungle (sans tuile), sans être obligé d'être adjacent à une autre Tuile. Si des ME sont présents, le joueur actif peut la poser s'il est strictement majoritaire (rappel : un chef compte pour 3). Attention ! Il est interdit de poser une Tuile de Terrain sur un emplacement entouré de traits en pointillé. Ces emplacements sont réservés uniquement aux Tuiles de Terrain posées grâce à des Cartes Action (voir glossaire en fin de livret p. 22). Vous pouvez orienter la tuile comme bon vous semble, même si aucun chemin n'y mène.

IMPORTANT : Si une Tuile de Terrain est posée sur une Jungle qui possède des ME et/ou des Dalles de Sentiers, ceux-ci sont remplacés sur la Tuile de Terrain posées.



Exemple : Le joueur bleu veut placer sa Tuile de Terrain sur le plateau du Site. Certains emplacements sont déjà occupés. Autour du plateau, les hexagones ont des pointillés comme contour (croix rouge) et ne sont pas autorisés. Les zones avec la coche verte sont valides. Le joueur choisit ensuite comment il souhaite l'orienter.

Il existe cinq 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 dégagant 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 Préconstruit correspondants pour atteindre le chiffre indiqué (ici le 2,3 et 4).



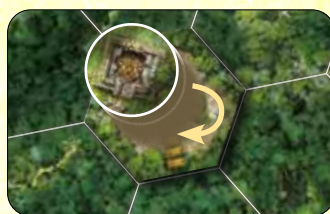
• **Clairière :** une expédition pourra installer un Camp de base sur une Tuile de Clairière. On considère que les Camps de base d'un joueur sont connectés entre eux par des raccourcis (non



représentés sur les Tuiles de Terrain), connus de lui seul, et bien utiles pour se déplacer entre eux plus rapidement (Cf. Déplacer un ME d'un Camp de base à un autre).

IMPORTANT : le Camp de Base commun (déjà présent sur le plateau du Site au départ) appartient à tous les joueurs.

• **Ruines :** le joueur qui pose une Tuile de Ruines sur le plateau place immédiatement autant de Jetons Trésor, piochés au hasard dans le casier, qu'il y a de masques en or illustrés sur la Tuile de Terrain (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 : Lorsqu'une Tuile de Ruines n'a plus de Jetons Trésor, celle-ci devient une Tuile de Clairière.

• **Volcan :** il y a 1 volcan parmi les tuiles « B » et 1 parmi les « D ». La pose d'une Tuile de Volcan déclenche un tour de décompte intermédiaire des PP pour tous les joueurs. Le joueur dispose alors de 10 PA pour effectuer des actions (ceci n'utilise pas les points du Jeton de PA, ni les PA accordés par des Cartes Action permanentes). Une fois ses 10 PA dépensés, il effectue un décompte de PP pour lui-même. Ensuite, dans l'ordre des Statuettes Ordre du Tour, chacun effectue également 10 PA et un décompte pour lui et ainsi de suite pour tous les joueurs sauf celui qui a posé la Tuile de Volcan. La partie reprend ensuite après le joueur qui a posé cette Tuile. N'oubliez pas de placer un Volcan en 3D sur la tuile. Voir ci-dessous DECOMPTE INTERMEDIAIRE pour plus de détails.

Exemple : Dans une partie à 4 Joueurs (Ordre des joueurs 1, 2, 3, 4), le joueur 2 pose une Tuile de Volcan. Il effectue alors 10 PA et fait son décompte intermédiaire, puis ce sera le joueur 1 (10 PA + décompte), ensuite le joueur 3 (2 a déjà fait son décompte) et le joueur 4. Comme c'est le joueur 2 qui a posé la Tuile de Volcan, la partie reprend au joueur 3.

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 lettre « B », « D », et « F ».

IMPORTANT : La Tuile de Volcan posée par une Carte Action ne déclenche PAS ce décompte (cf. glossaire en fin de livret).

• **Lac :** Les lacs seront posés par des cartes actions (voir p.23).

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Calcul des PP obtenus par un décompte intermédiaire (Le calcul est rappelé sur l'aide de jeu).

• LES TEMPLES :



Pour chaque temple, si un joueur est strictement majoritaire (signe + sur l'aide de jeu) 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.



• LES TEMPLES LES PLUS HAUTS :



Pour chaque 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 les PP suivant ce tableau :



Valeur du dernier étage	7	8	9	10
PP	5	6	8	10

• LES VOLCANS :



Pour chaque Tuile de Volcan, si un joueur est strictement majoritaire au pied de celui-ci, il marque 10 PP.



• LES JUNGLES ET CLAIRIÈRES :



Le joueur additionne chaque Jungle (hexagone sans Tuile de Terrain), chaque Tuile de Clairière et chaque Tuile de Trésor vide de Jeton Trésor sur lesquelles il est strictement majoritaire pour

obtenir le premier chiffre. Il compte ensuite chaque temple sur lesquels il est strictement majoritaire ou avec un gardien pour obtenir le second chiffre. Il multiplie les deux chiffres obtenus et marque autant de PP.

IMPORTANT : Si un Camp de base est présent sur la Tuile de Terrain, celle-ci ne fait plus partie du décompte.



• LES LACS :



Les joueurs multiplient le nombre de Tuiles de Lac où ils sont strictement majoritaires par le nombre de masques d'or visibles sur les Tuiles de Ruines où ils sont strictement majoritaires (s'il y a des Jetons Trésor sur la tuile, alors un seul masque est visible sinon ce sont les masques imprimés sur la tuile). Ils marquent autant de PP.

IMPORTANT : Une Tuile de Ruines contenant un Camp de base ne peut plus être décomptée.



• LES JETONS TRÉSOR :

Pour chaque collection, le joueur regarde le nombre de Jetons Trésor qu'il possède :

N	F
1	1
2	3
3	6
4	10

- 1 Jeton Trésor, marquez 1 PP,
- 2 Jetons Trésor identiques, marquez 3 PP,
- 3 Jetons Trésor identiques, marquez 6 PP,
- 4 Jetons Trésor identiques, marquez 10 PP,
- 5 Jetons Trésor identiques, marquez 15 PP.

Notes :

- Un Chef (socle rond) compte pour 3 dans le calcul de la majorité, un Explorateur (socle carré) compte pour 1.
- Comme chaque joueur dispose de 10 PA avant son calcul de PP, il se peut qu'un temple change de majorité et de ce fait score plusieurs fois pour des joueurs différents.
- Il peut y avoir jusqu'à 5 Jetons Trésor dans une collection car deux d'entre eux peuvent être obtenus par des Cartes Actions.

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



EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE PP

Calcul pour les temples :

Bleu est majoritaire sur 3 temples dont les valeurs des étages sont $9+7+6$ soit 22 PP

Rouge est majoritaire sur 4 temples dont les valeurs des étages sont $7+7+6+3$ soit 23 PP

Calcul pour les temples les plus hauts :

Bleu a 13 PP (temples à 9/7)

Rouge Rouge a 10 PP (temples à 7/7)

Calcul pour les Volcans :

Bleu est majoritaire sur 1 volcan = 10 PP

Rouge est majoritaire sur 2 volcans = 20 PP

Calcul pour les Jungles et Clairières

Bleu est majoritaire sur 1 Jungle, 3 Tuiles de Ruines vides et 3 temples = $(4 \times 3) = 12$ PP

Rouge est majoritaire sur 2 jungles, 2 Tuiles de Ruines vides et 4 temples = $(4 \times 4) = 16$ PP

Calcul pour les Lacs :

Bleu n'est majoritaire sur aucun lac et voit 9 masques d'or où il est majoritaire sur des Tuiles de Ruines = $(0 \times 9) = 0$ PP

Rouge est majoritaire sur 2 lacs et voit 3 masques d'or où il est majoritaire sur des Tuiles de Ruines = $(2 \times 3) = 6$ PP

Calcul pour les Jetons Trésor :

Bleu a 3 collections de Jetons Trésor (une de 1, une de 2 et une de 3) = $1+3+6 = 10$ PP

Rouge a 1 Jeton Trésor seul, 1 paire de Jetons Trésor = $1+3 = 4$ PP

Bleu a un total de 67 PP et **Rouge** a un total de 79 PP

IMPORTANT : Pour des raisons de compréhension d'exemple, nous avons compté les PP pour Bleu et Rouge en même temps. Toutefois, ces décomptes ne se font pas en même temps. En effet, à l'arrivée d'un volcan, chaque joueur dispose de 10 PA avant de décompter et donc, Rouge, s'il est second, aurait joué 10 PA après le décompte de Bleu.

• **UTILISER SON DIRECTEUR DE MUSÉE (ACTION GRATUITE, 1 FOIS / PARTIE)**

Lors de son tour et une seule fois par partie, un joueur peut utiliser l'un des trois pouvoirs de son Directeur de Musée. Il déplace alors le cube, déjà placé sur 5 PP, vers l'emplacement du pouvoir utilisé. Si le joueur n'utilise pas de pouvoir durant la partie, il recevra 5 PP supplémentaires en fin de partie.



FIN DE MANCHE D'UN JOUEUR

Si un joueur a choisi sa Statuette Ordre du Tour pour la prochaine manche, a placé sa ou ses Tuiles de Terrain, a utilisé son Jeton de PA et joué (ou temporisé) ses Cartes Action, il a terminé ses actions pour cette manche. Il doit placer la Statuette Ordre du Tour à sa couleur qui est debout à gauche du plateau de Gestion de Manche vers le cercle au centre pour indiquer qu'il passe.

IMPORTANT : Un joueur doit forcément utiliser tous les éléments de son plateau de Campement, hormis les Cartes Action à gauche (qui sont temporisées ou permanentes), avant de passer.

Lorsque tous les joueurs ont passé, on réalise la phase suivante de maintenance, sauf s'il s'agissait de la dernière manche (la 6ème). Si c'est le cas, passez directement au décompte final (ci-contre).



Exemple :

Le joueur bleu a posé ses Tuiles de Terrain, a joué ou déplacé ses cartes Actions qui se trouvaient à droite de son plateau Campement. Il a fait ses actions grâce à son Jeton de Points d'Action et l'a défaussé.

Comme il souhaite jouer sa Carte Action à gauche de son plateau Campement dans une manche ultérieure, il doit passer.

Il pose sa Statuette Ordre du Tour qui était debout à gauche du plateau de Gestion de Manche dans le cercle central pour indiquer qu'il a terminé.



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.

• **Vérifiez** que toutes les Statuettes Ordre du Tour ont été reposées dans le cercle au centre du plateau de Gestion de Manche. Leur teinte (claire ou foncée) doit être différente de la teinte (claire ou foncée) de l'emplacement où se trouve le Compteur de Manche.

• **Déplacez** alors les Statuettes Ordre du Tour couchées sur le plateau de Gestion de Manche en les plaçant debout à gauche dans le même ordre sur les emplacements prévus. La teinte de celles-ci (claire ou foncée) doit être de la même teinte (claire ou foncée) que l'emplacement où se trouve le Compteur de Manche. Ces alternances permettent de bien vérifier que vos Statuettes debout correspondent bien à la manche en cours.

• **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, depuis la pioche, pour avoir de nouveau 10 Cartes Action face visible.

• **Posez** sur le plateau de Gestion de Manche, de nouveaux Jetons de PA depuis le sac, face visible. Installez-en autant qu'il y a de joueurs.

• **Prenez** dans la boîte de Tuiles de Terrain, 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 »)

Une nouvelle manche débute en respectant le nouvel ordre du tour.

DÉCOMPTÉ FINAL

Lorsque tous les joueurs ont passé et qu'il s'agissait de la dernière manche, chaque joueur, dans l'ordre des Statuettes Ordre du Tour couchées, effectue chacun un dernier tour de jeu pour dépenser 10 PA en effectuant des actions puis compte immédiatement ses PP (comme lorsqu'on pose une Tuile de Volcan). Si le joueur n'a pas utilisé un pouvoir de son personnage, il ajoute 5 PP.

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 pour se départager.

SCÉNARIOS

Le placement des Tuiles de Terrain d'installation influence le déroulement des parties. Nous vous proposons ici d'autres scénarios pour varier les parties. Installez-les selon le modèle choisi durant l'étape 9 de la mise en place (cf p. 5)



SCÉNARIO CHICHEN ITZA

Placez les Tuiles de Terrain d'installation, ainsi que F et G, comme indiqué. ChiChén Itza est le scénario de base de la mise en place décrite en page 4 et 5 de ce livret. C'est celui que nous recommandons pour vos premières parties.



SCÉNARIO UXMAL

Placez les Tuiles de Terrain d'installation, ainsi que F et G, comme indiqué. Uxmal (qui se dit « Ouchmal ») est une grande cité Maya d'une qualité incomparable qui a particulièrement bien résisté au temps. Cette cité située au Mexique semble être un des sites agricoles des plus importants à l'époque et d'une grande richesse architecturale.



SCÉNARIO PALENQUE

Placez les Tuiles de Terrain d'installation, ainsi que F et G, comme indiqué. Palenque est découvert plus tardivement que Tikal. Il est, à ce jour, un site plus petit, mais on pense qu'on en a découvert à peine 10%. Riche d'architectures, de sculptures et alimenté de sources d'eau, ce scénario vous permet de continuer à l'explorer.



SCÉNARIO CALAKMUL

Placez les Tuiles de Terrain d'installation, ainsi que F et G, comme indiqué. Calakmul est sans doute une des plus grandes cités de la civilisation Maya. Avec une population de plus de 50.000 habitants, elle aurait eu une très grande influence sur plus de 150 kms à la ronde. Calakmul était une grande rivale de Tikal et plusieurs conflits ont eu lieu entre les deux cités pour s'imposer. C'est finalement Tikal qui prendra définitivement le dessus. Ce scénario représente la découverte de Calakmul.



SCÉNARIO EL MIRADOR

Placez les Tuiles de Terrain d'installation, ainsi que F et G et ajoutez la tuile E depuis la boîte de Tuiles Terrain comme indiquée. EL MIRADOR est un énorme site au Guatemala qui s'étend sur une grande surface. C'est également un des sites les plus compliqués à mettre à jour. Situé au sommet d'une colline, il permettait de scruter toute la région environnante. C'est un lieu où l'on récoltait le « Chiché », l'ancêtre du Chewing-gum, un coupe-faim et soif, une bonne haleine et servait même pour combler les carries ! Ce scénario représente un grand site difficile à explorer au départ.

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.

REMERCIEMENTS :

Merci à toutes les personnes qui ont contribué au développement de Tikal Legend et en particulier, l'équipe de La Boîte de Jeu, Nadège Tisserand, Ludivine Viaene, Martin Vidberg, Tom Escoffier, Isabelle Lasalle, Laurent Guillaumont, Nicolas Jeudy de Dark Fantasy Studio, Ze incroyables, Man vs Meeple, The Brothers Murph, Benjamin Törck (Brettspielblog), The crowdfunding agency, Before you play, Rahdo, Analisis Paralisis.



GLOSSAIRE DES CARTES ACTION



Carte 01-1 à 01-8

2j : 8 / 3j+ : 8

Permet de prendre les **2 Jetons Trésor** indiqués sur la carte depuis le Plateau de Gestion de Manche. Placez-les alors dans votre musée. Défaussez la carte.



Carte 02

2j : 1 / 3j+ : 2

Le joueur prend **2 Explorateurs** de son plateau Campement et les pose sur une Tuile de Ruines contenant des Jetons Trésor. Défaussez la carte.



Carte 03

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur prend **3 Explorateurs** de son plateau Campement et les pose sur une Tuile de Ruines contenant des Jetons Trésor. Défaussez la carte.



Carte 04

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur peut prendre le **premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Défaussez la carte.



Carte 05

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur peut prendre le **premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Il peut faire ceci une seconde fois avec un autre ME soit sur la même Tuile de Ruines, soit sur une autre. Défaussez la carte.



Carte 06

2j : 1 / 3j+ : 1

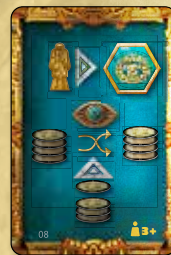
Le joueur peut prendre le **premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Il peut faire ceci deux fois supplémentaires avec un ME différent à chaque fois, soit sur la même Tuile de Ruines, soit sur une autre. Défaussez la carte.



Carte 07

2j : 0 / 3j+ : 2

Cette carte permet au joueur qui la possède et sans dépenser de tour (en plus d'une autre action) de consulter le premier Jeton Trésor de toutes les piles de Jetons Trésor qui se trouvent sur le plateau du Site. Ensuite retournez la carte (ou défaussez-la), une fois utilisée. Cette carte peut être conservée en permanence à gauche du plateau Campement.



Carte 08

2j : 0 / 3j+ : 2

Le joueur place un **Explorateur** depuis son plateau Campement sur une Tuile de Trésor contenant des Jetons Trésor. Il regarde la pile de Jetons, la réarrange et prend le premier Jeton Trésor. Défaussez la carte.



Carte 09

2j : 1 / 3j+ : 3

Le joueur peut envoyer, depuis son plateau Campement, jusqu'à **2 Explorateurs** au pied d'un Temple ou deux Temples différents. Défaussez la carte.



Carte 10

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut poser **jusqu'à 2 Étages de Temple** sur un seul Temple. Pour chaque Étage posé, il doit y avoir un ME à sa couleur au pied du Temple, donc 2 ME pour les 2 Étages. On ne peut pas élever un Temple où se trouve un gardien. Défaussez la carte.



Carte 11

2j : 3 / 3j+ : 3

Le joueur pose un **Étage de Temple** supplémentaire sur trois Temples différents au pied desquels il possède au moins un ME à sa couleur. On ne peut pas élever un Temple où se trouve un gardien. Défaussez la carte.



Carte 12

2j : 1 / 3j+ : 1

Le joueur peut placer gratuitement un **Camp de Base** pris de son plateau Campement sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor. De plus la Tuile doit être vide de ME ou avec une majorité de vos ME. Si les 2 Camps de Base sont en jeu, il peut déplacer l'un d'eux vers une Tuile de Clairière. Défaussez la carte.

**Carte 13**

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur peut placer gratuitement un **Camp de Base et 1 ME** pris de son plateau Campement sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor. De plus la Tuile doit être vide de ME ou avec une majorité de vos ME. Si les 2 Camps de Base sont en jeu, il peut déplacer l'un d'eux vers une Tuile de Clairière. Défaussez la carte.

**Carte 14**

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut placer gratuitement un **Camp de Base et 2 ME** pris de son plateau Campement sur une Tuile de Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor. De plus la Tuile doit être vide de ME ou avec une majorité de vos ME. Si les 2 Camps de Base sont en jeu, il peut déplacer l'un d'eux vers une Tuile de Clairière. Défaussez la carte.

**Carte 15**

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur prend jusqu'à 4 nouveaux **Explorateurs (pas de Chef)** de sa **réserve non disponible** et les place sur son plateau Campement dans sa **réserve disponible**. Défaussez la carte.

**Carte 16**

2j : 2 / 3j+ : 3

Le joueur prend un **Chef et/ou un Explorateur** de sa **réserve non disponible** et le place sur son plateau Campement. Désormais, il est disponible pour explorer le site. Défaussez la carte.

**Carte 17**

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut déplacer un ou **plusieurs de ses ME** vers une autre Tuile de Terrain ou vers une Jungle. Ceci doit être fait depuis un lieu de départ unique vers un lieu d'arrivée unique pour tous les ME déplacés. Défaussez la carte.

**Carte 18**

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut faire jusqu'à **5 déplacements** avec ses ME (entre des hexagones) ou pour se déplacer d'un Camp de Base à un autre). Chaque Dalle de Sentier franchie ou chaque changement de Camp de Base, compte pour 1 déplacement. Défaussez la carte.

**Carte 19**

2j : 2 / 3j+ : 4

Le joueur peut placer un **Jeton Dalle de Sentier** sur le bord de n'importe quelle Tuile de Terrain ou de Jungle. Cela peut permettre un accès par un nouveau sentier ou augmenter la difficulté d'un passage existant. Si les deux Jetons du plateau de Gestion de Manche ont été utilisés, il peut en déplacer un déjà posé. Il est alors possible de supprimer un passage. Défaussez la carte.

**Carte 20**

2j : 1 / 3j+ : 3

Cette carte donne **1 PA supplémentaire** à l'utilisation du Jeton de PA du joueur pour la manche en cours. Ensuite retournez la carte (ou défaussez-la), une fois utilisée. Cette carte peut être conservée en permanence à gauche du plateau Campement.


**Carte 21**

2j : 2 / 3j+ : 4

Cette carte donne **2 PA supplémentaires** à l'utilisation du Jeton de PA du joueur pour la manche en cours. Ensuite retournez la carte (ou défaussez-la), une fois utilisée. Cette carte peut être conservée en permanence à gauche du plateau Campement.


**Carte 22-x**

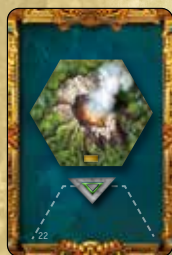
2j : 4 / 3j+ : 4

Le joueur prend la Tuile de Temple parmi celles ayant le symbole  au verso et correspondant à l'illustration de la carte (vérifiez sa valeur et les Dalles de Sentier). Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée (en périphérie du plateau du Site). **La Tuile doit avoir un accès.** Défaussez la carte.


**Carte 23**

2j : 5 / 3j+ : 5

Le joueur prend la **Tuile de Lac** parmi celles ayant le symbole  au verso. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée (en périphérie du plateau du Site). **La Tuile doit avoir un accès.** Défaussez la carte.

**Carte 24**

2j : 2 / 3j+ : 2

Le joueur prend la Tuile de Volcan parmi celles ayant le symbole  au verso. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée (en périphérie du plateau du Site). Important ! Cette Tuile **NE déclenche PAS** un décompte intermédiaire. **La Tuile doit avoir un accès.** Défaussez la carte.

RÉSUMÉ DE JEU

Le jeu se joue en 6 manches.

Rappel des phases d'une manche

PHASE DE GESTION DE MANCHE

Chaque joueur prend, tour à tour et dans l'ordre du tour, un élément jusqu'à ce que chacun ait rempli son plateau Campement. (1 Jeton PA, 1 statuette Ordre du Tour, 2 Tuiles de Terrain pour 2 joueurs, 1 ou 2 pour 3 Joueurs et 1 pour 4 joueurs, 3 Cartes Action pour 2 ou 3 joueurs, 2 Cartes Action pour 4 joueurs).

PHASE D'EXÉCUTION DES ACTIONS

Chaque joueur, tour à tour et dans l'ordre du tour, joue un élément de son plateau ou déplace une Carte Action à gauche.

PLACER UNE TUILE TERRAIN :

- Si Tuile de Ruines : Posez des Jetons Trésor.
- Si Tuile de Temple : Posez les Etages de Temple Préconstruits.
- Si Tuile de Volcan : Effectuez un décompte intermédiaire (Voir p.16), puis posez un Volcan en 3D.

IMPORTANT : Il est interdit de poser une Tuile de Terrain depuis son plateau Campement vers un emplacement en pointillé.

JOUER UNE CARTE ACTION : (Voir Glossaire).

Les cartes permanentes ne coûtent pas d'action (bonus). Retournez-la, face cachée, si utilisée.

JOUER SON JETON PA :

Ajoutez les éventuels bonus issus de Cartes Action permanentes et retournez-les.

Vous pouvez faire les actions du tableau ci-dessous dans l'ordre de votre choix et plusieurs fois (sous condition).

TEMPORISER UNE CARTE ACTION :

Placez-la à gauche de votre plateau de Campement.


- Vous pouvez aussi utiliser un pouvoir de votre personnage en plaçant votre cube dans l'option (une seule fois par partie). Ceci ne compte pas comme une action.
- A la fin de vos actions, posez votre statuette Ordre de tour dans le cercle du Plateau de Gestion de Manche.

PHASE DE MAINTENANCE

- Avancez le Compteur de Manche OU procédez au Décompte Final si la dernière manche vient de se terminer (voir ci-dessous "Décompte final").
- Placez les Statuettes Ordre du Tour couchées à gauche debout dans le même ordre sur les emplacements prévus.
- Retournez, face visible, vos Cartes Action permanentes, qui se trouvent à gauche de votre plateau Campement.
- Ajoutez des Cartes Action pour en avoir de nouveau 10.
- Installez de nouveaux Jetons de PA, face visible. Installez-en autant qu'il y a de joueurs.
- Installez 4 nouvelles Tuiles de Terrain.

DÉCOMPTE FINAL

Dans l'ordre du tour des statuette couchées, chacun effectue un dernier tour à **10PA** (sans bonus de Carte Action) et effectue un dernier décompte comme indiqué page 16.

ACTION		REMARQUES
Déployer un nouveau ME sur un Camp de base	1	Sur le Camp de base Commun ou un Camp de base à sa couleur
Déplacer un ME vers une Tuile de Terrain ou une Jungle adjacente	1	Si passage possible. 1PA par Dalle de Sentier franchie
Installer un Camp de base	5	Sur une Clairière ou une Tuile de Ruines vide de Jeton Trésor
Déplacer un ME d'un Camp de base à un autre	1	Les camps doivent appartenir au joueur ou être le Camp de base commun.
Placer un jeton Dalle de Sentier	3	Depuis le plateau de Gestion de Manche , sinon on déplace un jeton déjà posé.
Ajouter 1 nouvel Explorateur à la réserve disponible	2	À poser sur son Plateau de Campement
Ajouter 1 nouveau Chef à la réserve disponible	5	À poser sur son Plateau de Campement
Dégager un nouvel Étage de Temple	2	Max 2 Étage par Temple, avoir un ME présent pour chaque Étage
Placer un gardien sur un temple	5	Max 2 par partie. Être majoritaire et défaussez définitivement les autres ME
Déterrer un Jeton Trésor	3	Max 2 par Tuiles de Ruines , Avoir un ME présent par Jeton Trésor
Échanger un ou deux Jetons Trésor	3	En avoir autant ou plus, Max 2 jetons par collection . 3PA par échange