

TIKKAL



Ravensburger



2 – 4 joueurs
10 – 99 ans
Auteurs : M. Kiesling / W. Kramer
Illustration / Design : F. Vohwinkel
Jeu Ravensburger® N° 26 171 0

F

HISTORIQUE

Tikal est le plus grand site de culture maya. Il se trouve au cœur d'une jungle inextricable, dans le nord du Guatemala, enfoui sous des arbres atteignant 50 mètres de hauteur. La cité a été fondée et habitée durant la période située entre 600 avant J.C. et 900 après J.C. Seul un périmètre restreint de ce vaste site qui s'étend sur 16 km² a été dégagé et fait l'objet de fouilles archéologiques. Nous sommes en 1999. Plusieurs expéditions (4 au maximum) se mettent en route pour découvrir les temples et trésors encore ensevelis.

CONTENU

- 1 plan de jeu
- 36 cases de parcours hexagonales dont :
 - 15 cases temple
 - 10 cases jungle
 - 8 cases trésor
 - 3 cases volcan
- 24 cartes-trésor rondes illustrées de 3 x 8 motifs
- 48 cartes-temple carrées de différentes valeurs :
 - 3 x 2 points, 6 x 3 points, 9 x 4 points,
 - 11 x 5 points, 8 x 6 points, 5 x 7 points,
 - 3 x 8 points, 2 x 9 points, 1 x 10 points
- 4 chefs d'expédition
- 72 membres d'expédition
- 8 camps et
- 4 pions-repère en 4 couleurs différentes
- 4 courtes règles du jeu
- 4 insignes pour la version professionnelle



LE BUT DU JEU

Chaque joueur est le chef d'une expédition chargée d'explorer la jungle pour déceler des temples, dégager des pyramides, déterrer des trésors précieux et découvrir des sentiers secrets. L'expédition (= le joueur) qui totalise le plus grand nombre de points gagne le jeu. Chaque joueur obtient des points au cours des quatre pointages en fonction des trésors qu'il a découverts et des temples où les membres de son expédition se trouvent en majorité.

LES PRÉPARATIFS

On pose le plan de jeu au milieu de la table. Ce plan de jeu comporte déjà quatre cases du parcours : le camp de base, deux cases temple et une case jungle.

On trie les **cases hexagonales** en fonction des lettres figurant au dos. Puis, en les séparant par lettre, on mélange les cases et on les empile, lettre tournée vers le haut. On les rassemble en une seule pile qu'on pose à côté du plan de jeu, en veillant à ce que les cases portant la lettre A se trouvent en haut, suivies, dans l'ordre, des lettres B à G.

Chaque joueur choisit une couleur et prend toutes les **figurines** de cette couleur :

- 1 chef d'expédition,
- 18 membres d'expédition,
- 2 camps

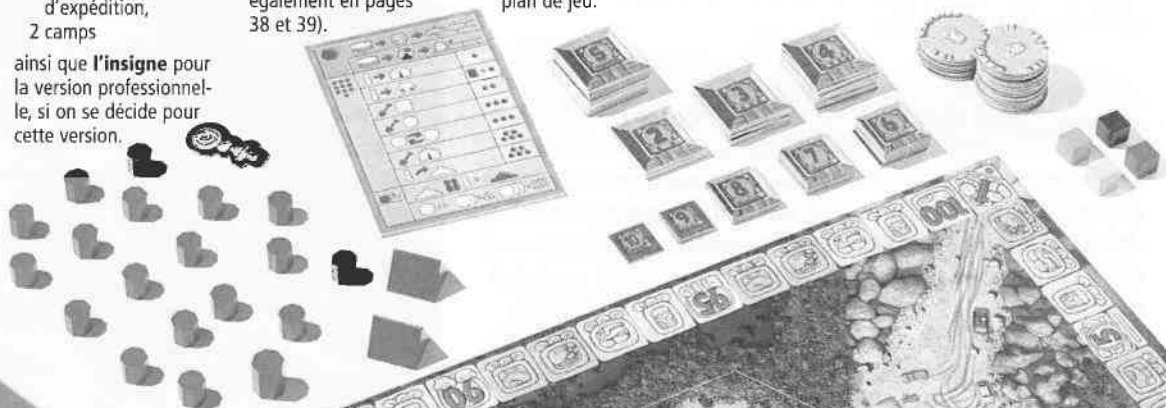
ainsi que **l'insigne** pour la version professionnelle, si on se décide pour cette version.

Chaque joueur reçoit une **courte règle du jeu**. Face bleue pour la version normale, face rouge pour la version professionnelle (voir également en pages 38 et 39).

On trie alors les **cartes temple carrées** en fonction des chiffres qui y figurent et on forme une pile par chiffre. Ces piles sont posées à côté du plan de jeu.

On mélange ensuite les **cartes trésor rondes** et on forme deux piles, face cachée, qu'on met à côté du plan de jeu.

Les **4 pions-repère** sont posés à côté du chiffre 1 sur l'échelle des points.



LE DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence. Il effectue les actions suivantes :

- prendre la case supérieure de la pile et la poser sur le plan de jeu
- exécuter des actions à l'aide des 10 points-action (PA).

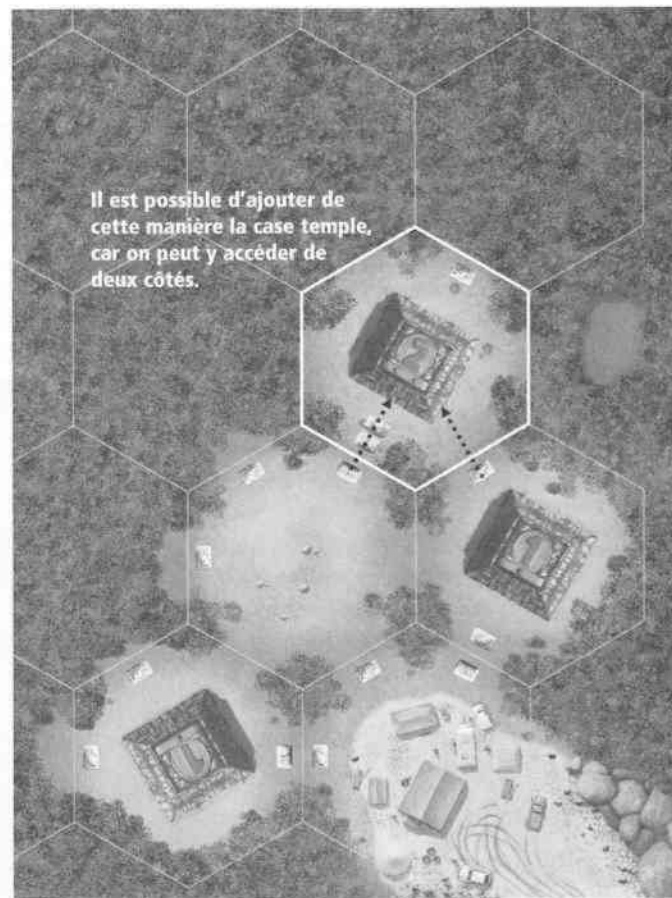
Les joueurs suivants jouent à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur pose une case sur le plan de jeu et utilise ses 10 points-action.

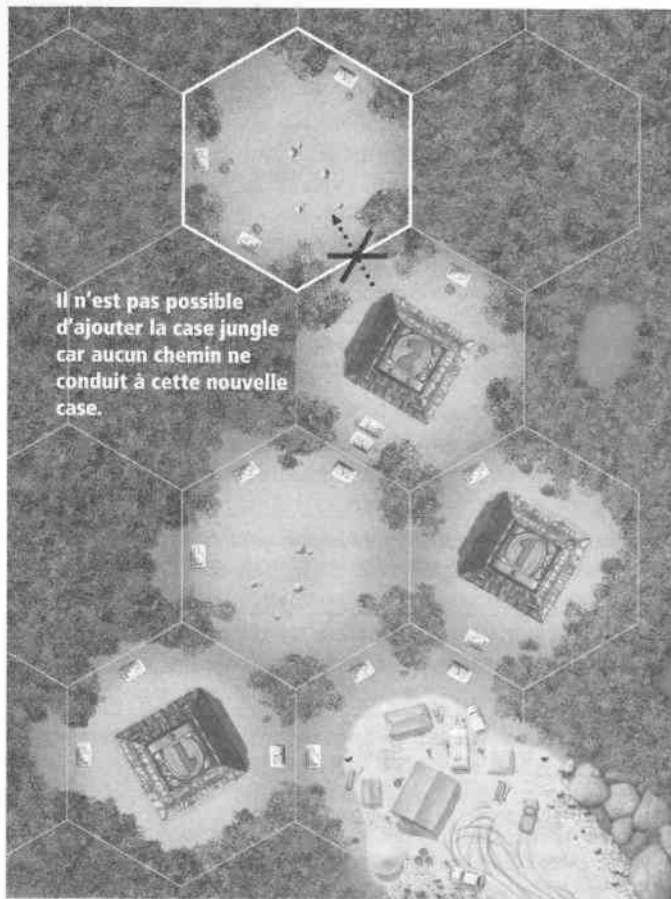


Poser les cases du parcours

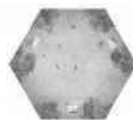
Les cases du parcours doivent toujours être ajoutées à une case déjà en place. Sur chaque case se trouvent une, deux ou trois dalles de pierre. Pour avancer d'une case à l'autre sur le parcours, les membres des expéditions doivent passer sur ces dalles de pierre.

Chaque case doit être posée de manière à ce qu'on puisse y accéder au moins par un côté. Il faut donc qu'au moins une dalle conduise à cette case. Cette ou ces dalle(s) peuvent se trouver soit sur la case déjà en place sur le plan de jeu, soit sur la nouvelle case ou encore sur les deux cases. Une seule exception : les volcans.





Les cases peuvent comporter les motifs suivants :



Jungle :

ici on peut installer son camp, relié par des sentiers secrets au camp de base ou à un deuxième camp de sa propre expédition.



Temple :

le joueur qui possède au moins une figurine sur une case temple peut dégager le temple envahi par la végétation et le rendre ainsi encore plus précieux.



Trésor :

sur cette case, on pose tout de suite, face cachée, des cartes-trésor. Leur nombre est fonction du nombre de masques en or figurant sur la case trésor. Ces trésors peuvent être déterrés au cours du jeu. Une case trésor sur laquelle ne se trouve plus aucun trésor peut également être utilisée pour installer un camp.



Volcan :

dès qu'un joueur tire une case volcan, un pointage (v. plus bas) a lieu aussitôt pour tous les joueurs. Après le pointage, le joueur qui avait tiré la case volcan pose le volcan sur le plan de jeu et exécute son tour proprement dit à l'aide de ses 10 points-action. On ne peut jamais passer sur une case volcan, même si des dalles de pierre y conduisent.

Utiliser ses 10 points-action

Après avoir posé la case qu'il a tirée de la pile, le joueur dispose de 10 points-action pour jouer. Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les points-action. Les points-action restants ne comptent plus. Ces points peuvent être utilisés pour les actions suivantes :



Symbole	Actions	Points	Règles à respecter
	Mettre en jeu 1 figurine dans le camp de base ou un camp de son expédition ou bien déplacer une figurine d'un camp à l'autre		On ne peut déplacer une figurine qu'entre deux camps de sa propre expédition ou entre le camp de base et un camp de sa propre expédition.
	Avancer 1 figurine sur <u>une</u> dalle de pierre		Une figurine ne peut pas rester sur une dalle de pierre. Il faut toujours franchir toutes les dalles de pierre pour avancer.
	Dégager 1 niveau de temple		A chaque tour, on ne peut dégager au maximum que 2 niveaux d'un temple. La présence au moins d'une propre figurine est requise pour chaque niveau dégagé.
	Déterrer 1 trésor		A chaque tour, on ne peut déterrer au maximum que 2 trésors par case. La présence au moins d'une propre figurine est requise pour chaque trésor découvert.
	Echanger 1 trésor		Un échange ne peut pas être refusé. Des cartes doubles ou triples ne peuvent pas être séparées.
	Installer 1 camp		Ceci n'est possible que sur une case jungle ou une case trésor sans carte-trésor.
	Protéger 1 temple avec un gardien		Il faut pour cela posséder la majorité de membres d'expédition. Par joueur, seuls 2 temples au total peuvent être protégés.

Les membres d'expédition

Chaque joueur possède 1 chef d'expédition et 18 membres d'expédition. Quand on met en jeu ou qu'on déplace le chef d'expédition, cela ne coûte aucun point-action supplémentaire. Même pour déterrer des trésors ou dégager des temples, le chef d'expédition compte comme un membre d'expédition normal. Toutefois, lorsqu'il s'agit de majorité, le chef d'expédition compte pour 3 points au lieu de 1 point.



Mettre en jeu des figurines et ou les déplacer d'un camp à l'autre

Pour mettre en jeu une figurine, on doit payer 1 point-action. Ceci vaut aussi pour le chef d'expédition. Le joueur sort alors la figurine de la réserve et l'installe dans le camp de base ou dans son propre camp. A chaque tour, on peut mettre en jeu autant de figurines qu'on veut (donc 10 au maximum).

De même, entre le camp de base et son propre camp ou entre deux de ses propres camps, on paie 1 point pour faire avancer des figurines. On a découvert là un sentier secret qui permet aux membres d'expédition d'atteindre plus vite leurs objectifs.

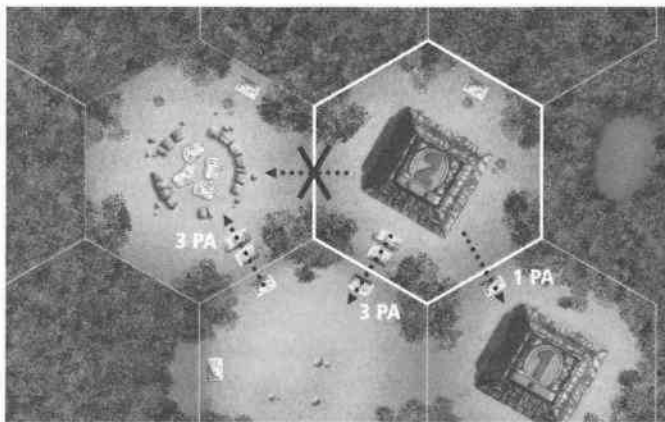


Déplacer des figurines

Pour déplacer une figurine d'une case à l'autre, on doit payer 1 point par dalle de pierre. Ceci vaut aussi pour le chef d'expédition. Une figurine ne peut pas rester sur une dalle de pierre. En avançant d'une case à l'autre, il faut obligatoire-

ment franchir complètement les dalles de pierre reliant les deux cases. A chaque tour, on peut déplacer autant de figurines qu'on veut, à condition toutefois de ne pas dépasser les 10 points-action dont on dispose.

Pour garder une bonne vue d'ensemble, il faut veiller à ce que les figurines ne cachent pas les dalles ou les chiffres indiquant la valeur des temples.



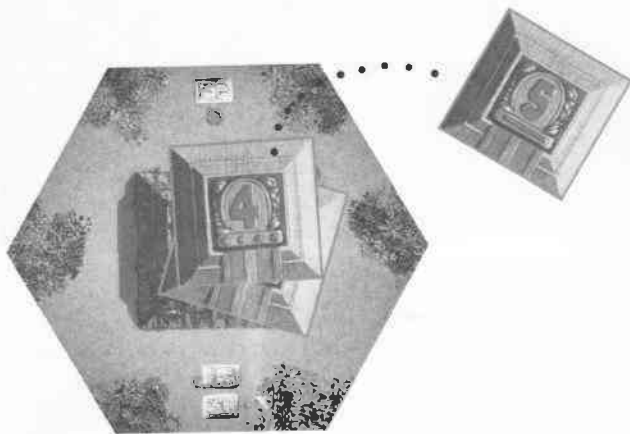
Exemple :

Pour passer du temple valant deux points à la case jungle, cela coûte 3 points-action. Il n'est pas possible de passer directement du temple valant 2 points à la case trésor. Il faut passer par la case jungle. Cet itinéraire coûte cependant 6 points-action. Pour passer du temple valant 2 points au temple valant 1 point, cela coûte 1 point-action.



Dégager des niveaux de temple

La valeur d'un temple est indiquée sur la case temple. Pour augmenter cette valeur, il faut dégager ce temple. Pour cela, il faut y installer au moins 1 membre d'expédition ou le chef d'expédition de sa couleur. Si plusieurs figurines d'un joueur se trouvent sur une case temple, on peut dégager au maximum 2 niveaux de temple à chaque tour. Pour dégager un niveau de temple, on retire de la pile la carte-temple qui porte le chiffre suivant dans l'ordre croissant et on la pose sur le temple figurant sur la case. Dégager un niveau de temple coûte 2 points-action.



On peut continuer à dégager des temples tant qu'on dispose de cartes-temple indiquant le chiffre suivant dans l'ordre croissant. Si un joueur a installé des membres de son expédition près de plusieurs temples, il peut dégager plusieurs temples, à condition de ne pas dépasser ses 10 points-action.



Déterrer des trésors

Pour déterrer un trésor, il faut au moins avoir une propre figurine sur une case trésor portant encore des cartes-trésor. On paie 3 points-action par trésor. La carte supérieure est alors retirée de la case et posée à découvert sur la table devant le joueur en question. Si plusieurs figurines d'un joueur se trouvent sur une case trésor, ce joueur peut déterrer au maximum 2 trésors. Là aussi, le chef d'expédition compte comme un membre d'expédition normal. Si le joueur a des figurines sur d'autres cases trésor, il peut là aussi déterrer des trésors.

La valeur des trésors

Il existe 8 trésors différents. Chaque trésor est représenté trois fois dans le jeu. Pour leur évaluation, on applique le barème suivant :

- | | |
|--------------------------------------------|-----------------|
| 1 trésor seul : | 1 point |
| 1 double (= 2 trésors identiques) : | 3 points |
| 1 triple (= 3 trésors identiques) : | 6 points |



Echanger des trésors

Chaque joueur, à son tour, peut payer 3 points-action pour échanger un trésor contre celui d'un autre joueur. Il choisit pour cela une carte-trésor appartenant à un autre joueur, il la prend, la pose à découvert devant lui et donne à ce joueur un de ses trésors. L'autre joueur ne peut pas refuser l'échange. Les doubles et les triples ne peuvent pas être séparés.



Installer un camp

Contre 5 points-action, chaque joueur peut installer son camp sur une case jungle ou une case trésors sans carte-trésor. Il n'est pas nécessaire qu'un membre d'expédition se trouve sur cette case-là. Le joueur aura découvert ici un sentier secret qui conduit directement du camp de base à son camp. Il peut maintenant mettre en jeu directement ses figurines dans son camp. Là aussi, on paie 1 point-action pour mettre en jeu un membre d'expédition.

On ne peut installer sur une case qu'un seul camp.

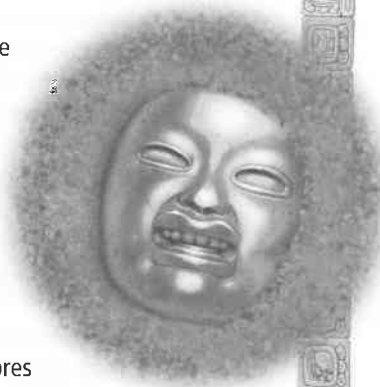
Des membres d'une autre expédition ne peuvent pas être mis en jeu ici. Mais ils peuvent passer ou rester sur cette case.

Chaque joueur ne peut installer que 2 camps au maximum.



Protéger des temples avec des gardiens

Celui qui possède la majorité de membres (par rapport aux autres expéditions) auprès d'un temple peut protéger ce temple et empocher les points correspondants à chacun des pointages suivants. Dans le calcul de la majorité, le chef d'expédition compte pour 3 points. Après avoir payé les 5 points-action requis, le joueur dont c'est le tour installe directement sur le temple une figurine de sa couleur qui se trouvait déjà sur cette case temple. Il retire du jeu toutes ses autres figurines placées sur cette case-là. Ces figurines ne pourront plus être utilisées. Rien ne change pour les membres des autres expéditions, qui peuvent continuer à avancer. On peut passer librement sur une case temple protégée par un gardien. Celui-ci y reste jusqu'à la fin du jeu. On ne peut plus continuer à dégager ce temple. Durant la totalité du jeu, un joueur ne peut protéger que deux temples.



POINTAGE

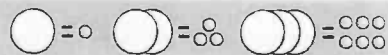


Chaque fois qu'on découvre une case volcan, on effectue un pointage. Tous les pointages se déroulent de la même manière :

- Le joueur qui a tiré la case volcan la pose d'abord devant lui sur la table et effectue un tour avec 10 points-action (tour de pointage).
- Ensuite, il établit le calcul de ses points :



Il additionne les points des temples où il possède la majorité de membres ainsi que les points des temples protégés par ses propres gardiens et il avance son pion-repère sur l'échelle des points en fonction des points correspondants. Si deux expéditions ont le même nombre de figurines devant un temple, aucun point ne sera accordé.



Puis, il additionne les points des trésors qui sont posés devant lui et il avance son pion-repère du nombre de points correspondants.

Ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre et le joueur de gauche effectue son tour de pointage. Après chaque tour de pointage (attribution de 10 points-action), le joueur en question effectue aussitôt le calcul de ses points.

- Une fois que tous les joueurs ont utilisé leurs 10 points-action et avancé leur pion-repère en fonction des points obtenus, le joueur qui a déclenché le pointage pose la case volcan sur le plan de jeu et effectue ensuite son tour normal avec 10 points-action. Il ne tire plus d'autres cases de la pile.

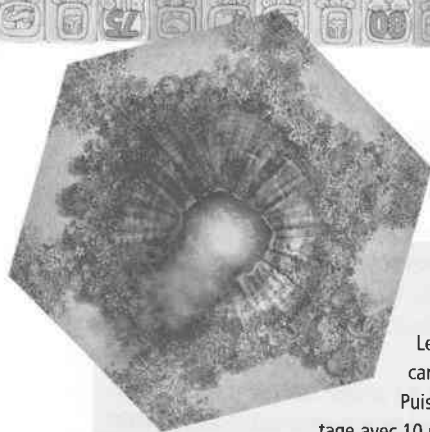
Les tours suivants se déroulent tout à fait normalement, jusqu'à ce qu'un joueur tire la prochaine case volcan et déclenche ainsi un nouveau pointage.

FIN DU JEU

Une fois que la dernière case a été posée sur le plan de jeu et le tour effectué, on établit un dernier pointage. Comme pour les pointages précédents, chaque joueur utilise ses 10 points-action et établit le calcul de ses points.

Une fois que tous les joueurs ont effectué le pointage et établi le calcul de leurs points, le jeu se termine.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand nombre de points sur l'échelle.



Exemple de pointage

Le joueur qui a tiré la case volcan la pose d'abord devant lui.

Puis il effectue son tour de pointage avec 10 points-action. Ensuite, ce

joueur établit le calcul de ses points ; il possède la

majorité de membres pour les temples suivants : un temple qui vaut 3 points, deux qui valent 5 points et un qui vaut 8 points.

Sur l'échelle des points, il avance son pion-repère de 21 cases.

D'autre part, ce joueur possède 2 trésors en double (6 points) et 2 trésors individuels (2 points). Il fait avancer son pion-repère de 8 nouvelles cases.

Ensuite, c'est le tour de son voisin de gauche. Ce dernier utilise ses 10 points-action et établit le calcul de ses points. Une fois que tous les joueurs ont fini leur tour, le joueur qui avait commencé pose la case volcan sur le plan de jeu et effectue un tour normal avec 10 points-action.

L'échelle des points se compose de 100 cases. Si un joueur atteint plus de 100 points, il remplace son pion sur le 1 et y additionne ses 100 points.

VERSION PROFESSIONNELLE

Si on souhaite mettre l'accent sur la tactique et moins sur la chance, on peut se servir de cette version professionnelle, qui utilise aussi les règles de la version de base. Mais au lieu de tirer les cases au hasard, on les met aux enchères.

PRÉPARATIFS DU JEU

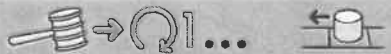
Ce sont les mêmes que pour la version de base. Cependant, on pose les pions-repères sur la case 20 de l'échelle des points. Ces 20 points servent aux joueurs de capital de départ pour leurs enchères. D'autre part, chaque joueur reçoit l'insigne spécial pour la version professionnelle dans la couleur de ses figurines. Chaque joueur pose cet insigne devant lui, en tournant la face illustrée vers le haut.

DÉROULEMENT DU JEU



Découvrir des cases

On découvre autant de cases qu'il y a de joueurs.

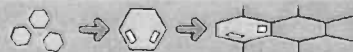


Enchères du premier joueur

Ensuite, on procède aux premières enchères pour déterminer celui qui va commencer le premier tour. Il ne s'agit pas ici d'obtenir une certaine case, mais du droit de choisir le premier une carte et d'effectuer le premier tour.

Chacun à son tour fait une offre ou passe (s'abstient de jouer). Chaque nouvelle offre doit toujours être supérieure à la précédente. Celui qui a passé une fois ne peut plus participer aux enchères. Les enchères sont terminées dès que le plus offrant a été déterminé.

Au début du jeu, c'est le joueur le plus âgé qui propose son offre le premier. Puis les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Tour du plus offrant

Le joueur le plus offrant

fait reculer son pion-repère du nombre de cases correspondant à son offre.

Ensuite, il choisit une case, la pose sur le plan de jeu et utilise ses 10 points-action. Pour montrer qu'il n'a plus droit durant ce tour de choisir une autre case, il retourne son insigne.

Enchères des deuxième et troisième joueurs

Le voisin de gauche du joueur qui a gagné les enchères au premier ou au deuxième tour commence par faire une offre. Comme

d'habitude, on procède à la mise aux enchères des cases, le joueur en question fait reculer son pion sur l'échelle des points. Puis il utilise ses 10 points-action et retourne son insigne. Si tous les joueurs passent lors d'une enchère, le premier à avoir passé choisit une case découverte et effectue son tour gratuitement.

Finir un tour

La dernière case est attribuée au joueur qui n'a pas encore obtenu de case aux enchères. Il reçoit cette case sans devoir reculer sur l'échelle des points, il la pose sur le plan de jeu et utilise ses 10 points-action.

Une fois le tour terminé, tous les joueurs retournent leur insigne de façon que le motif se trouve de nouveau tourné vers le haut.

Ordre des joueurs dans l'exemple de quatre joueurs (A, B, C, D)

Au début du jeu, on découvre les quatre premières cases. Le joueur le plus âgé commence les enchères. B, qui propose 5, est le plus offrant et peut effectuer le premier tour. Il recule son pion de 5 points (= cases) sur l'échelle des points, choisit une case, la pose sur le plan de jeu, utilise 10 points-action et retourne son insigne. Maintenant, il s'agit du deuxième joueur. Comme C se trouve, dans le sens des aiguilles d'une montre, voisin du joueur B (celui qui était le plus offrant lors du premier tour), c'est lui maintenant qui fait la première offre. D et A font une offre supérieure ou passent. B n'a pas le droit de participer à ces enchères, car il a déjà acquis une case durant ce tour et qu'il l'a effectué normalement. Le joueur A qui propose 4 est le plus offrant et effectue son tour en deuxième.

Un nouveau tour

Une fois que tous les joueurs ont effectué respectivement leur tour, on découvre de nouvelles cases en fonction du nombre de joueurs. Le nouveau tour commence par la mise aux enchères du premier joueur etc. Le voisin de gauche du joueur qui, lors du tour précédent, a posé la dernière case sur le plan de jeu fait connaître le premier son offre. On continue de cette façon jusqu'à ce que toutes les cases aient été mises aux enchères et posées sur le plan de jeu.

POINTAGE



Ici aussi, le pointage a lieu dès qu'un des joueurs a acquis aux enchères une case volcan. Ce joueur pose cette case volcan tout

d'abord devant lui. Ensuite, il effectue son tour de pointage avec 10 points-action et établit le calcul de ses points. Les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Eux aussi effectuent successivement leurs tours de pointage et établissent le calcul de leurs points. On ne retourne pas les insignes après un tour de pointage. Une fois que tous les joueurs ont utilisé leurs 10 points-action et que les pions ont tous été déplacés sur l'échelle des points, le joueur qui a déclenché le pointage pose la case volcan sur le plan de jeu et effectue ensuite son tour normal avec 10 points-action. Ensuite, il retourne son insigne.

DERNIER POINTAGE ET FIN DU JEU

Une fois que la dernière case a été posée et les 10 points-action ont été utilisés, le dernier pointage commence. Chaque joueur effectue encore un tour avec 10 points-action et établit le calcul de ses points. L'ordre dans lequel les joueurs effectuent leur tour est maintenant déterminé par le niveau atteint sur l'échelle des points. Le joueur qui possède le moins de points effectue le premier son tour de pointage. Puis suit le joueur qui se trouve à l'avant-dernière place etc. En cas d'égalité de points, celui qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, est voisin du joueur qui a posé la dernière case sur le plan de jeu commence.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, le jeu est terminé. Le gagnant est le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points.

C'est à présent au joueur C de faire la première offre pour déterminer le troisième joueur. A et B ne sont plus de la partie. C passe. D passe aussi. Comme C a passé le premier, il peut, sans devoir payer, effectuer son tour en troisième.

Il reste encore maintenant une case à découvert sur la table. D est le seul à ne pas encore avoir effectué de tour. Il prend la dernière case et effectue son tour - sans devoir payer.

Pour le prochain tour qui débute, on découvre à nouveau 4 cases. A, en tant que voisin de gauche du joueur D dans le sens des aiguilles d'une montre, fait la première offre etc.