

Résumé pour Tikal (version de base)

Résumé Chaque joueur dirige une expédition (1 *chef* et 18 *membres*) démarrant du *camp de base*, et explore la jungle à la recherche de *temples* et *trésors* enfouis, ainsi que de sentiers secrets (*nouveaux camps* installés plus avant dans la jungle). Chacun joue à tour de rôle, un tour consistant à

poser un nouvel hexagone puis agir en dépensant 10 points d'action (PA)

Après chaque découverte d'un *volcan* (4 en tout, dont un illustré en bord de plateau, le dernier), chaque joueur à son tour effectuera un décompte de ses points (*tour de comptage*), gagnés grâce au *contrôle de temples* ou en *collectionnant* des trésors, et comptabilisés sur la frise du bord du plateau. On gagne en ayant le plus de points à la fin du jeu : quand il n'y a plus d'hexagones à poser, chacun effectue un dernier tour de comptage, et le jeu prend fin.

Préparation du jeu

On ne démarre avec aucun pion sur le camp de base. On trie et on mélange les tuiles par lettre, puis on les empile (de G en bas, à A en haut de la pile). Chaque joueur prend les 19 pions et les 2 camps de sa couleur, ainsi qu'un carton résumé. Les trésors sont mélangés et posés à côté du plateau, tout comme les pions niveaux de temple, qui sont à trier par numéro.

Pose et mouvement entre hexagones

On peut passer d'une tuile à une autre s'il y a des *dalles* entre elles (*ex*: il y a 2 dalles entre le camp de base et la case temple 1) : effectuer le *déplacement* coûte alors à 1 pion autant de PA qu'il y a de dalles à franchir. On ne peut *poser* une nouvelle tuile qu'à une place où elle sera liée à au moins une tuile par au moins une dalle (d'un côté ou de l'autre).

Camps et sentiers secrets

Il coûte 1 PA pour *mettre un pion en jeu* (le chef d'expédition ou un membre ordinaire) sur le camp de base *ou bien* sur un camp avancé (même prix). Il coûte 1 PA à un pion pour se déplacer (par un sentier secret) d'un de ses camps (ou camp de base) à un autre.

On peut *installer un nouveau camp* sur une tuile jungle ou une tuile trésor vidée de ses trésors, à condition de payer 5 PA d'affilée, et qu'aucun autre camp n'y soit déjà installé. Chacun n'a que 2 camps en poche, donc le choix de l'emplacement est très important !

Temples, niveaux, contrôle, et protection

On *contrôle* un temple quand on a la *majorité* des pions situés sur la tuile du temple ; un *chef d'expédition* pèse toujours 3 membres dans le calcul de la majorité (*important ! ex-æquo* = personne n'a le contrôle).

Contrôler un temple permet de gagner autant de points que de niveaux du temple pendant son tour de comptage (voir plus bas).

Un temple voit ses niveaux dégagés petit à petit : on peut faire *dégager* 1 (ou 2) niveau(x) d'un temple par 1 (ou 2) de ses pions situé(s) sur la tuile du temple, en payant 2 PA par niveau (dégager 2 niveaux lors d'un même tour ne peut se faire qu'avec 2 pions *différents*!). On rajoute alors sur le temple le(s) nouveau(x) pion(s) niveau correspondant(s) (notez le nombre réduit de pions niveau 10, 9, 8,...).

On peut *protéger jusqu'à 2 temples*, permettant leur *contrôle définitif*, mais empêchant de les dégager d'avantage : protéger un temple nécessite de contrôler le temple à ce moment là, de dépenser 5 PA, et de "*sacrifier*" tous ses pions présents sauf un, qui devient alors *gardien protecteur du temple* et est posé au sommet du temple (mais la tuile reste accessible à tous).

Tuiles et pions trésors

Quand on pose une *tuile trésor*, on y dépose dessus autant de *pions trésor* que figurent de masques d'or sur la tuile (de 2 à 4).

Déterrer 1 (ou 2) trésor(s) nécessite la présence de 1 (ou 2) membre(s) sur la tuile, et la dépense de 3 PA par trésor déterré (pour déterrer 2 trésors dans un même tour, il faut utiliser 2 pions *différents*).

Il y a 8 séries de 3 trésors : une série de 3 trésors d'un même type rapporte 6 points au comptage, une série de deux, 3 points, et un trésor seul de son type, 1 seul point.

On peut *échanger* un trésor (de son choix) d'un adversaire contre un des siens, en dépensant 3 PA, mais il n'est pas permis de casser ainsi des couples ou triplets d'un adversaire. La "victime" ne peut s'opposer à un échange (d'autant plus que ça peut très bien l'arranger !).

Volcans et tours de comptage

Quand un joueur tire une tuile volcan (un volcan B, un D, et un F), il ne la pose pas tout de suite. Au lieu de cela, il joue ses 10 PA usuels **puis** effectue son comptage (points des temples qu'il contrôle ou protège, et points pour les trésors en sa possession ; voir plus haut ou le carton résumé). Les joueurs suivants **ne tirent pas** de tuile à leur tour, qui consiste également à dépenser 10 PA puis à faire son comptage.

Quand revient le tour de jouer du joueur ayant tiré la tuile volcan, celui-ci pose le volcan (une tuile volcan est *inaccessible*) puis agit avec ses 10 PA, et le déroulement normal du jeu reprend son cours, jusqu'à la découverte du prochain volcan ou la fin du jeu (le jeu se termine comme décrit dans le résumé).