TIKAL II (GAMEWORKS)

BUT DU JEU

ACCUMULEZ LE PLUS DE DÉCOUVERTES DURANT VOS 2 MOIS D'EXPLORATION DANS LA JUNGLE DU GUATEMALA. VISITEZ LES 6 SITES AU BORD DU FLEUVE PUIS ENTREPRENEZ DES FOUILLES DANS LES TEMPLES PERDUS AU COEUR DE LA NATURE SAUVAGE.

1 / MISE EN PLACE

- Choisissez une couleur + campement + 20 drapeaux + tente pointe côté gauche (drapeau + clef visibles)
- Placez les explorateurs à l'extérieur du temple.
- Placez les caisses de matériel sur la piste des scores.
- Les pirogues sur la case départ (entre l'avion et le temple orange).
- Mélangez 6 sanctuaires et posez-les face visible sur stèle en haut à gauche. Glissez dessous *Salle trésor*.
- Posez pile 8 jetons *Passage secret*.
- Posez roue des prix
- Mélangez les 25 jetons trésor. Poser en 3 piles faces cachées.
- Mélangez les 13 cartes spéciales face cachée.
- Mélangez les 10 salles claires face cachée.
- Triez les 35 clefs par couleur en 5 piles.
- Placer les tuiles *Action* près des temples de la rivière. Vérifier le nombre selon le nombre de joueurs.

2 / TOUR DE JEU

: Avant le début de la partie, chaque joueur choisi 2 clefs de la réserve qu'il place dans son sac à dos (à droite du campement).

1) LA PHASE PIROGUE :

Déplacez ou pas votre pirogue pour prendre 1 tuile *Action* que vous posez sur notre campement. Action utilisable immédiatement. Attention : interdit d'avancer de + de 5 sites d'un coup. Si la pirogue passe par la forêt cela coûte immédiatement 1 clef de notre sac à dos (pas du campement) : *Superstition indigène*.

2)LA PHASE EXPLORATEUR : 2 temps : Déplacement puis Fouille.

- DÉPLACEMENT : rentrez dans les salles découvertes en utilisant une clef de votre sac à dos de la même couleur que la porte de la salle. Si double porte de couleurs différentes : utiliser 2 clefs. Le déplacement est illimité.
- FOUILLE : Choisir l'emplacement libre qui vous intéresse le plus : Points / Carte trésor / Carte spéciale (effets immédiats). Attention : 1 seul drapeau du joueur dans une même salle. Après la pose d'1 drapeau, l'explorateur s'arrête.

  Dans les salles claires, il n'y a qu'un unique emplacement (points). Mais il est intéressant de poser son drapeau après un adversaire car pour chaque salle où l'on pose un drapeau, on marque 1 point pour chaque porte de la salle explorée. Pour les futures salles explorées ont fait de même en rajoutant les salles explorées précédemment de la même couleur. On gagne donc des points immédiatement en posant drapeau sur emplacement point + le nombre de porte de la salle explorée (+ éventuelles portes de la même couleur d'une salle précédemment explorée avec drapeau).

  Dans les salles sombres (sanctuaires) : plusieurs emplacements différents. Effet immédiat. Lors du décompte final si plusieurs drapeaux dans le sanctuaire, celui qui possède le plus de clefs de la couleur de l'autel reçoit 3 points.

LES TUILES ACTIONS :

Clefs de couleur : posées face cachée dans campement : Points lors du décompte final.
Posées face visible dans sac à dos : améliorer mobilité et payer passage forêt.
Trésor : prendre les 3 1ères de la pile et en choisir 1.
Cartes spéciale : Prendre les 3 1ères de la pile et choisir 1.
Découverte d'une salle claire : Prendre les 3 1ères de la pile et choisir 1. La poser librement.
Découverte d'un sanctuaire : Prendre la 1ère tuile du paquet et la poser sur plateau.
Décompte : Choisir une couleur de salle et marque ½ pts pour chaque porte des salles dans lesquelles vous avez déjà un drapeau.

LIVRAISON :

- Livrez les trésors à l'hydravion. Autant de trésors mais d'un seul type.
- Marquez les points. .
- Tournez la roue. La livraison peut se faire au cours d'un déplacement.

DIVERS :

- La salle au trésor se place automatiquement sur la dernière case.
- Les 6 salles secrètes sont uniquement accessibles en jouant un passage secret.
- Tente : on peut utiliser 1 fois le drapeau ou la clef = exploration supplémentaire ou clef dans campement.

3 / FIN DE PARTIE

DECOMPTE 1er manche: Quand les 6 sites sont vides. Attention: pour tous les décomptes ci-dessous, on ne considère que les clés stockées au campement. Les clés du sac à dos ne servent jamais à marquer des points.

- Les clefs : Plus un joueur a de clés différentes, plus il marque de points.
- Autel : Parmi les joueurs qui ont posé un drapeau dans un sanctuaire, celui qui a le plus de clefs de la couleur de l'autel marque 3 points.
- **Entamer la seconde manche en plaçant la tente de l'autre côté (tour de jeu inversé), cadeaux visibles. Les pirogues retournent au temple orange. On replace les tuiles actions.**

DECOMPTE FINAL : Idem que décompte intermédiaire + 1 point par trésor non livré + points des cartes spéciales.