TIKAL

LEGEND



14+

30/45 mn/joueur

1-4

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

SUPER MEEPLE

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 de 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)



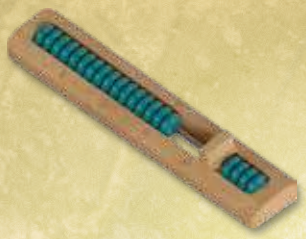
2 jetons Dalle de Sentier (+2 de remplacement)



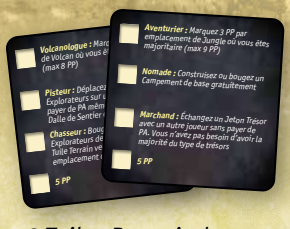




6 Volcans en 3D



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



8 Tuiles Pouvoir de Personnage

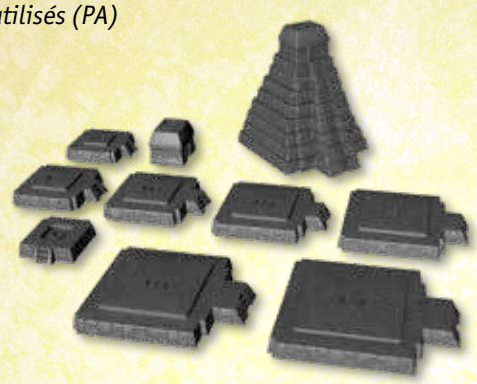




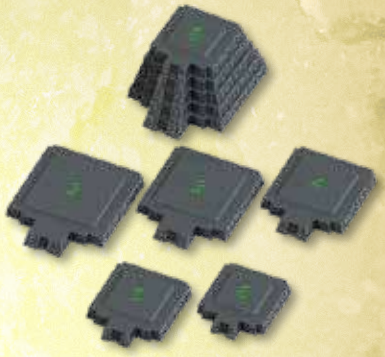
24 Jetons de PA (de valeur allant de 6 à 13) et 1 sac



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)



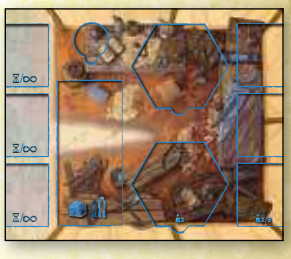
2 Chefs (figurines plus grandes avec une base ronde)



30 Explorateurs (figurines plus petites avec une base carrée)



2 Camps de base



1 plateau Campement pour programmer une manche



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



1 boite de rangement



1 Directeur/trice de Musée et un Cube Pouvoir



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.

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

1 **Posez le plateau** du Site au centre de la table et placez-le du côté du mode Legend (avec le symbole dans le coin). Il représente la jungle encore inexplorée du vaste site de Tikal découpée en hexagones, ainsi qu'une piste de Prestige. Quatre hexagones de terrain ont déjà été découverts : le Camp de Base Commun qui appartient à tous les joueurs, deux présentant chacun un Temple et un avec une simple Clairière. Autour du plateau du Site se trouvent des emplacements d'hexagones entourés de pointillés, ils serviront à placer des Tuiles de Terrain obtenues par des Cartes Action (avec un symbole au recto – Voir Glossaire des Cartes Actions).

2 **Sortez les plateaux** de Gestion de Manche et placez-les visibles de tous à côté du plateau du Site.

3 **Placez le pion** Compteur de Manche sur l'emplacement 1 de la piste de manches sur le plateau de Gestion de Manche.

4 **Préparez les Cartes Action**. Lorsque vous jouez à 2 joueurs, retirez les cartes avec « 3+ » en bas à droite et laissez-les dans la boite. Mélangez les Cartes Action et placez-les face cachée sur l'emplacement correspondant du plateau de Gestion de Manche. Piochez 10 cartes et placez-les face visible sur les emplacements correspondants du plateau de Gestion de Manche.

5 **Sortez le sac des Jetons de PA**. Retirez-en 12 au hasard sans les regarder si vous jouez à 2 joueurs et laissez-les dans la boite, conservez les 12 autres, sinon prenez-les tous à 3 ou 4 joueurs. Placez le sac à proximité du plateau de Gestion de Manche. Dévoilez face visible sur les emplacements prévus autant de Jetons de PA qu'il y a de joueurs en jeu.



8 9 Reportez-vous en page 19 de ce livret pour voir où poser les Tuiles de Terrain de base.

6 **Sortez la boite** 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 boite 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 boite, 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 boite** contenant les Étages de Temple à Construire (les étages sans chiffre coloré) et placez-la à proximité du plateau du Site.

15 **Sortez la boite** 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.







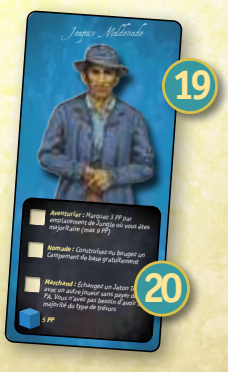


21 Chaque joueur prend une boite de ME, l'ouvre et laisse 12 Explorateurs et 1 Chef dans la boite (ceux-ci ne sont pas encore disponibles, c'est la **réserve non disponible**). La boite est posée à proximité du plateau Campement. Il place alors le reste des ME et les deux Camps de base sur son plateau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



Numéro de la carte référence glossaire

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 Acion 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 entraine 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 Boulier. 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.*

• DEPLACER 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 nécéssaire 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.

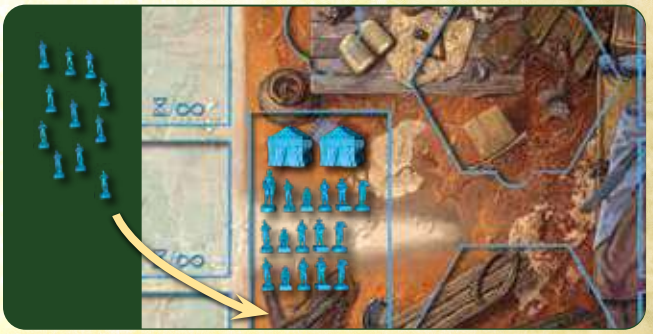


Exemple : *Le joueur rouge souhaite envoyer son ME vers le temple de hauteur 4, mais il n'y a pas de passage. Il utilise alors l'action « Placer 1 Jeton Dalle de Sentier », dépense 3PA, prend un des Jetons Dalle de Sentier et le place au bord de la Tuile de Clairière. Désormais, il peut faire passer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

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

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.

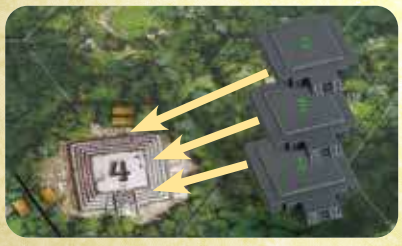
IMPORTANT : Si une Tuile de Terrain est posée sur une Jungle qui possède des ME et/ou des Dalles de Sentiers, ceux-ci sont replacés sur la Tuile de Terrain posées.



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 dégageant des Étages du Temple et par conséquent, augmenter sa valeur de prestige. Lorsque vous placez cette Tuile de Terrain, placez directement les Étages de Temple 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'un 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 CLAIRIERES :**



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 marquent 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 :



- 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 jusque 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 = (4x3) = 12 PP*

Rouge *est majoritaire sur 2 jungles, 2 Tuiles de Ruines vides et 4 temples = (4x4) = 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 = (0x9) = 0 PP*
Rouge *est majoritaire sur 2 lacs et voit 3 masques d'or où il est majoritaire sur des Tuiles de Ruines = (2x3) = 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 boite 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.

DÉCOMPTE 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. Palanque 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 boite 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 « Chiclé », 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 incredibles, 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

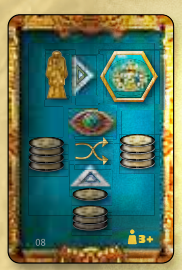
Le joueur peut prendre **le premier Jeton Trésor** sur une Tuile de Ruines où il a un ME. Il peut faire ceci deux fois supplémentaires avec un ME différent à chaque fois, soit sur la même Tuile de Ruines, soit sur une autre. Défaussez la carte.



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 placent 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-là 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

TIKAL

CLASSIC



10+

90mn

1-4

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

Tikal est de très loin le plus important et le plus connu de tous les sites Mayas. Il se situe actuellement au plus profond de la jungle épaisse du nord du Guatemala, en plein cœur de l'Amérique Centrale. Si la civilisation Maya l'a occupé de l'an 600 avant J.-C. jusqu'à l'an 900 après J.-C., on ne sait encore que très peu de choses sur les 1500 ans d'histoire de ce peuple. À l'heure actuelle, seule une petite partie de ce site a été mise à jour par les archéologues. Plusieurs grandes expéditions se sont montées jusqu'à maintenant pour partir à la découverte de Tikal et faire apparaître au grand jour les temples et trésors encore enfouis depuis plus de 1000 ans afin de les exposer dans les musées. Les très nombreuses découvertes et l'importance de ce site ont fait que le Parc National de Tikal est inscrit depuis 1979 au patrimoine mondial de l'UNESCO.

M.KIESLING W.KRAMER YVAN VILLENEUVE & PAUL MAFAYON

SUPER MEEPLE

BUT DU JEU

Aujourd'hui, c'est à vous de ressusciter la grandeur de la civilisation Maya. Prenez la direction de nouvelles fouilles archéologiques sur une partie du vaste site de Tikal demeuré encore inexploré. Chaque joueur va diriger une expédition chargée d'explorer la jungle afin de découvrir de nouveaux temples et d'en dégager peu à peu tous les étages de l'épaisse végétation qui les recouvre, mais aussi de trouver et déterrer des collections de trésors fabuleux. Durant la partie, chaque joueur marquera à quatre reprises des points de prestige en fonction des trésors récupérés et des temples contrôlés grâce aux explorateurs de son expédition se trouvant en majorité sur chaque lieu déjà découvert. À la fin de la partie, le joueur qui aura marqué le plus de points de prestige sera déclaré vainqueur.

Note générale :
Pour des facilités de rédaction et de lecture, nous utiliserons le terme « Explorateur » pour désigner aussi bien des exploratrices que des explorateurs, le terme « Chef » pour désigner aussi bien des cheffes que des chefs et enfin le terme « Directeur de Musée » pour désigner aussi bien des directrices que des directeurs. À noter également que le terme « Membre d'expédition » désigne un Chef ou un Explorateur.
De plus, nous utiliserons les sigles suivants :
• **ME** pour désigner un Membre d'Expédition • **PA** pour Point d'Action • **PP** pour Point de Prestige

MATÉRIEL COMMUN



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





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



4 Volcans en 3D

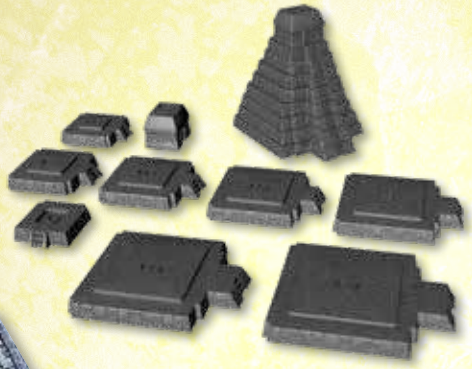
Note : 2 Volcans en 3D ne seront pas utilisés en version Classic



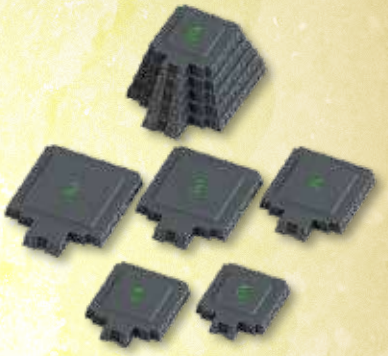
1 boulier aidant à suivre les points d'action utilisés



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



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



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

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

MATÉRIEL PAR JOUEUR (4 COULEURS)



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

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



2 Camps de base



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

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



1 boite de rangement



1 Aide de jeu

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

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

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

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

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

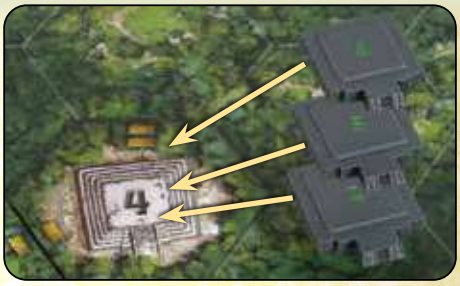
4 Sortez 4 Volcans en 3D de la boite, placez-en 3 à proximité du plateau du Site et un dernier directement sur le plateau du Site sur l'illustration représentant un volcan.

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

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

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

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



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











MISE EN PLACE PAR JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et installe son matériel.

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

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

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

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



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

TOUR D'UN JOUEUR

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

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

RÈGLES DE POSE DES TUILES DE TERRAIN :

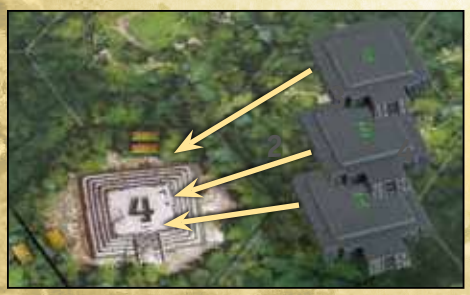
Chaque Tuile de Terrain possède une, deux ou trois Dalles de Sentier illustrées sur un ou plusieurs de ses côtés. Elles représentent l'existence de sentiers permettant aux ME de passer d'une Tuile de Terrain à une autre et le nombre de Dalles de Sentier à franchir représente la difficulté pour progresser.

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

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

IL EXISTE QUATRE TYPES DE TUILE DE TERRAIN :

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



Ici en exemple les 2,3 et 4.

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



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

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



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

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

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

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

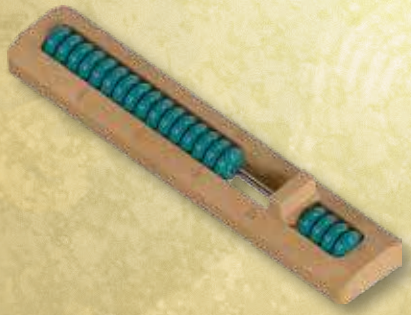


Exemple : *l'espace en haut à gauche ne peut plus recevoir de tuile car l'accès y sera bloqué par les Tuiles de Volcan.*

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

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

Quand vient votre tour, vous pouvez effectuer les actions suivantes, chacune autant de fois que vous le voulez (ou le pouvez) et dans l'ordre que vous souhaitez. Certaines actions ont des conditions.



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

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

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

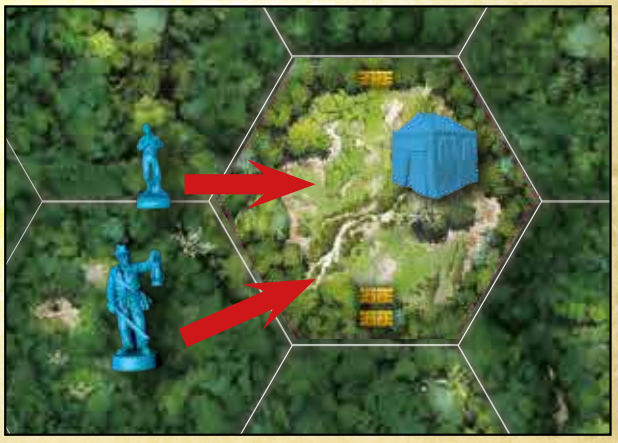
DESCRIPTION DES ACTIONS

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

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



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



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

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

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

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

•



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

Installer un Camp de base (coût 5PA)

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

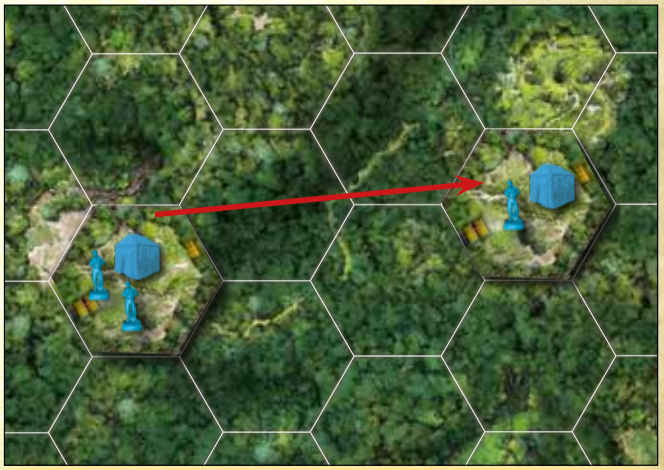
Important :
• On ne peut pas déployer un Camp de base sur une Tuile Clairière déjà occupée par un autre Camp de Base.
• Un Camp de base installé ne pourra plus bouger.
• Les ME peuvent traverser ou séjourner sur une tuile de Clairière qui accueille le camp de base d'un adversaire.



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

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

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



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

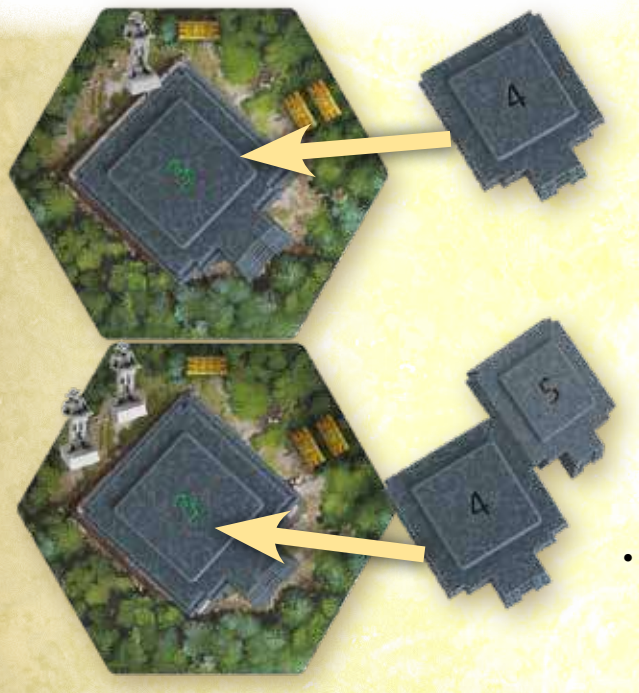
• **Dégager un nouvel Étage de Temple** (coût 2PA, max 2 / temple)

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

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

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

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



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

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

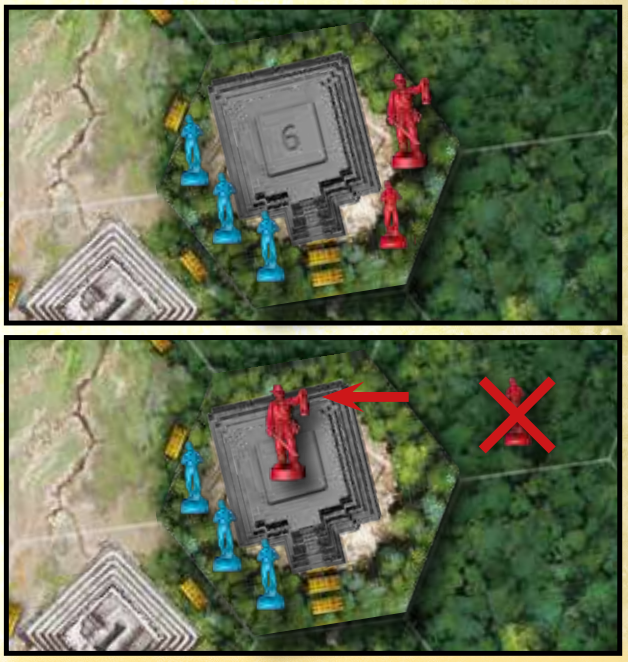
Un gardien est un ME que vous allez placer au sommet d'un temple, afin de le revendiquer définitivement. Placer un gardien garantit les PP du temple uniquement pour vous, et ce, pour le reste de la partie. Dépensez 5 PA pour placer un des ME qui se trouve au pied du temple (Chef ou Explorateur) à son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

Pour placer un gardien, trois conditions doivent être remplies:

• Vous ne devez pas avoir déjà deux gardiens en jeu sur tout le plateau du Site,

• Vous devez être l'expédition dominante sur la Tuile de Temple, c'est-à-dire avoir strictement plus de valeur de ME que les autres joueurs. Votre Chef compte pour 3 s'il est présent, un Explorateur compte pour 1,

• Vous devez retirer définitivement de la partie vos autres ME présents sur la Tuile de Temple et les remettre dans la boîte.



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

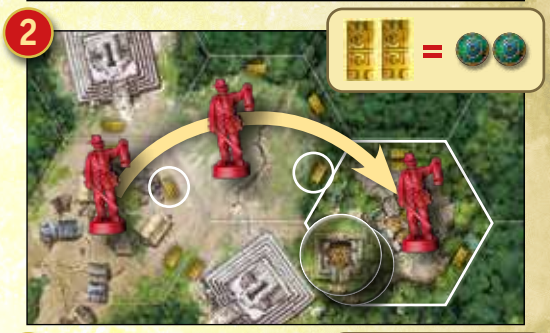


EXEMPLE D'UN PREMIER TOUR

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













Il utilise ensuite ses 10PA ainsi :

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

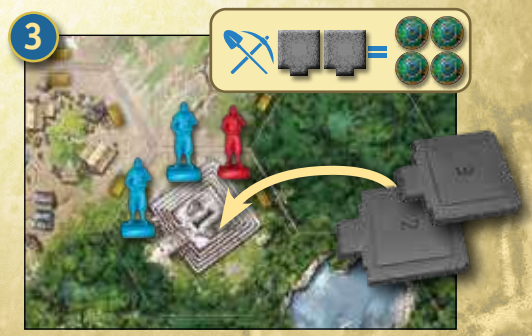
Il n'a plus de PA, c'est au joueur suivant de jouer.

C'est au tour d'Igor (bleu) de jouer. Il pioche et place une Tuile de Clairière.

1. Pour 2 PA, il place 2 Explorateurs en jeu sur le Camp de base
2. Pour 4PA, il déplace ses 2 Explorateurs sur le Temple.
3. Et pour 4PA (2 x 2PA), il dégage 2 nouveaux Étages du Temple parce qu'il a 2 Explorateurs.







DÉCOMPTE DES PP

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

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

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

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

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

2. Décompte de fin de partie

Quand il n'y a plus de Tuile de Terrain à piocher, en commençant par le joueur à gauche du dernier qui a joué le dernier coup, les joueurs vont chacun leur tour :

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

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

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

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

- **Calcul pour les Jetons Trésors :** Regardez vos collections de Jetons Trésor. Si cette collection possède :
  - 1 Jeton Trésor, marquez 1 PP,
  - 2 Jetons Trésor identiques, marquez 3 PP,
  - 3 Jetons Trésor identiques, marquez 6 PP.

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

FIN DE PARTIE

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

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de PP. En cas d'égalité, c'est le joueur qui est gardien du temple de plus forte valeur qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est celui possède le plus de Jetons Trésor qui gagne. Enfin, en cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

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

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

TIKAL

L E G E N D



14+

120min

1

MODES SOLO



10+

60min

1

TIKAL

C L A S S I C

J. ALBERTSON, J. AVERY,
A. SARANAC AND D. TURCZI

YVAN VILLENEUVE
PAUL MAFAYON

SUPER MEEPLE

TIKAL
LEGEND

MODE SOLO

Nous sommes en 1979, et votre équipe de l'université nationale s'est rendue à Tikal pour le plus grand projet archéologique jamais entrepris sur le site ! Mais une autre équipe d'habitants enthousiastes et bien formés, composée de gardiens du savoir maya et d'anciens, attend déjà. Cette équipe est dirigée par M. MUTUL, un Guide qui connait parfaitement le site. Au fur et à mesure que les plans sont élaborés, une rivalité amicale se construit déjà, même si les équipes partagent finalement le même objectif : récupérer des trésors, mettre à jour les temples et exposer l'histoire du peuple maya. Vous avez peut-être une formation sur les derniers outils et technologies, mais l'équipe locale de M. MUTUL possède un groupe motivé par l'amour de leur culture et de leur histoire et une connaissance approfondie des sentiers anciens. Qui aura le plus de succès, l'équipe de Mutul ou vous ?

Note :
Avant de lire directement les règles du mode Solo, vous devez prendre connaissance des règles du mode multijoueur décrit dans le livret Tikal Legend. On vous conseille même de faire ou simuler une partie multijoueurs avant d'affronter seul le jeu, pour bien en saisir les mécanismes et les différences entre les deux modes.

MATÉRIEL



16 Cartes Solo (4M, 4A, 4B et 4C)



1 Glossaire



Figurine de Guide : Mutul

MISE EN PLACE

1 Effectuez une mise en place comme pour 2 joueurs. L'un des joueurs sera Mutul, votre adversaire virtuel. Effectuez les spécificités ci-dessous pour celui-ci.

2 Choisissez une Couleur de pions pour l'équipe de Mutul et placez ses éléments de la manière suivante :

2.1 Placez son plateau joueur et mettez directement 30 Explorateurs et 2 Camps de base dans sa réserve de ME disponibles. Laissez les 2 Chefs dans la boite. Ils ne seront pas utilisés.

2.2 Placez le Pion Ordre du Tour de Mutul sur la position du 1er joueur sur le plateau de Gestion de Manche et placez le vôtre sur le 2nd emplacement. Comme vous êtes second, n'oubliez pas de prendre 2 PP dès le début de partie en plaçant votre Marqueur de Prestige.

2.3 Prenez les Cartes Solo et triez-les selon la lettre située en bas de la carte (4 decks de 4 Cartes Solo). Prenez le deck avec la lettre M (indiqué en bas à droite) et choisissez 1 autre deck parmi les 3 restants (A, B ou C). Ajoutez-le au deck avec la lettre M et mélangez-les. Déposez la pioche Mutul près de votre plateau Campement et rangez les decks restants dans la boite.

2.4 Mutul démarre la partie avec 175 PP, placez son Marqueur de Prestige +100 sur la case 75 de la Piste de Prestige.

2.5 Contrairement à vous, Mutul ne joue pas de Directeur de Musée.

3 Prenez la figurine du Guide, il représente Mutul et servira uniquement de référence pour certains placements d'éléments mais ne compte pas comme un ME pour des actions ou une majorité. Placez le Guide sur la tuile Clairière à proximité du Camp de base commun.

Note :
Le Deck A a pour orientation de spécialiser Mutul en tant que Chasseur de trésors, le B lui donne plus de pouvoir pour prendre position sur les temples. Enfin le C va le prioriser à prendre place au pied des volcans.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie contre Mutul se déroule en 6 manches. Une manche se compose toujours des phases suivantes :
• Une phase de gestion de manche,
• Une phase d'exécution des actions,
• Une phase de maintenance.

Quelle que soit la manche, Mutul débute toujours. Ainsi les Pions Ordre du Tour ne seront pas utilisés. Ceux installés sont là uniquement pour vous rappeler que c'est Mutul qui débute.

À son tour, Mutul utilise une ou des Cartes Solo pour jouer. Ces cartes sont divisées en plusieurs parties :

• En bas à droite, le type et numéro de Carte Solo (Les cartes M sont toujours en jeu et accompagnées d'une autre lettre, A, B ou C).

• Le premier cartouche permet de gérer la phase de Gestion de Manche pour récupérer des éléments.

• Le deuxième cartouche permet de gérer la phase d'Exécution des Actions pour jouer des éléments et des actions.

• La partie de droite contient une boussole qui permettra de choisir une direction, un lieu ou de départager des égalités pour des placements, déplacements d'Explorateurs ou actions.

• Le dernier cartouche indique ce que fait Mutul lorsqu'il utilise son Jeton de PA. Il envoie des Explorateurs et effectue une action. On ne jouera pas le cartouche de la carte en cours, mais on devra piocher 2 cartes de plus et appliquer, pour chacune, ce dernier cartouche.

Tous les détails sur les Cartes Solo sont expliqués ci-dessous.

PHASE DE GESTION D'UNE MANCHE

Comme pour les parties en mode multijoueur, chaque joueur, dans l'ordre du tour, va prendre un des éléments du plateau de Gestion de Manche et le placer sur son plateau Campement. Lorsque tout le monde aura pris les éléments nécessaires, on passera à la phase suivante.

Avant de débuter cette phase, regroupez les cartes Mutul choisies lors de l'installation et mélangez-les. Placez celles-ci à proximité, faces cachées. Comme Mutul débute toujours, retournez la première carte face visible et résolvez le cartouche avec la main pour prendre un élément et le poser sur son plateau Campement, puis défaussez la Carte Solo (face visible). Ensuite c'est à votre tour de choisir un élément, en suivant les règles du jeu multijoueur. Retournez ensuite la carte suivante, Mutul prend le prochain élément et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient pris tous les éléments pour cette manche, c'est-à-dire un Jeton de PA, 3 Cartes Action et 2 Tuiles de Terrain chacun.

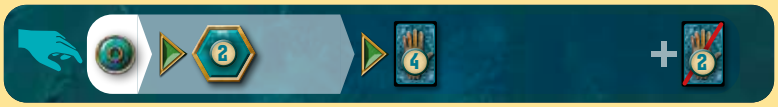
Le cartouche avec le symbole détermine la priorité à appliquer pour les choix de Mutul. On lit de gauche à droite pour appliquer une seule possibilité. Avant tout, il est nécessaire de comprendre quelques notions pour le lire.

Le cartouche se compose toujours de 3 parties dont le fond est de couleur dégradée. La partie gauche (fond clair) est à réaliser en priorité. Si cela ne donne pas accès à un élément, on passe à la partie du centre (fond moyen), sinon, on passe à la partie droite (fond foncé). Dans tous les cas, Mutul doit prendre un élément tant que son plateau Campement n'est pas rempli. Ces trois parties proposent de prendre un Jeton de PA ou une Tuile de Terrain ou une Carte Action, selon une priorité. Si vous ne pouvez rien faire, c'est que, logiquement, Mutul a rempli son plateau Campement. Dans ce cas, Mutul doit avoir un Jeton de PA, 2 Tuiles de Terrain et 3 Cartes Action à droite. Les emplacements de Cartes Action à gauche ne sont jamais utilisés, c'est-à-dire que Mutul ne garde pas de Cartes Action permanentes et n'en temporise pas.





Exemple 1: *Mutul doit prendre d'abord une Tuile de Terrain (fond clair). S'il ne peut pas, car il en a déjà 2, il prend une Carte Action (fond moyen). À défaut, il prend un Jeton de PA (fond foncé).*



Exemple 2: *Mutul doit prendre d'abord un Jeton de PA. S'il ne peut pas, car il en a déjà pris un, il prend une Tuile de Terrain. À défaut, il prend une Carte Action.*

De manière générale, le choix va dépendre de la disponibilité sur le plateau Campement de Mutul. En effet, si Mutul a déjà pris son Jeton de PA, il ne fera plus ce choix, il en est de même pour les Tuiles de Terrain, s'il en a déjà pris 2 et les Cartes Action s'il en a déjà 3.

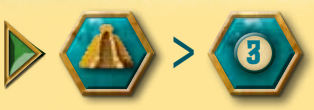
A noter que les parties avec des Tuiles de Terrain ou des Cartes Action ont une flèche de sens de lecture (verte ou rouge) . Celles-ci indiquent le sens à partir duquel il faut chercher la Tuile de Terrain ou la Carte Action sur le plateau de Gestion de Manche.



Exemples *avec le Plateau avec les Tuiles de Terrain et le Plateau avec les Cartes Actions*

Avec la flèche verte, on commence par l'emplacement en haut à gauche et on finit par celui en bas à droite ; Inversement pour la flèche rouge.

Chaque partie de priorité peut contenir des symboles : « > ». Il faut respecter l'ordre.



Exemple: *A partir de la flèche verte, Mutul cherche d'abord la 1ère Tuile de Temple, sinon il prend la 3ème s'il n'y a pas de Tuile de Temple.*

Quand un chiffre est indiqué sur une icône de Tuile de Terrain ou de Carte Action, partez de la flèche (verte ou rouge) et cherchez l'élément indiqué par le numéro sans compter les emplacements vides.

Important : s'il y a moins d'éléments que le numéro indiqué, alors prenez le plus éloigné possible (le dernier).

Exemples





Mutul prend la 1ère Tuile de Temple, puisque c'est la priorité



S'il n'y a pas de Tuile de Temple, Mutul prend la 3ème. Comme un emplacement est vide, Mutul ne le compte pas.



Ici, Mutul prend la dernière, même s'il est écrit « 3 », car il y a moins de Tuiles de Terrain que le numéro indiqué.



Si le plateau Campement de Mutul avait déjà 2 Tuiles de Terrain, il doit passer à la portion suivante du cartouche pour prendre un élément. Il n'est plus utile de chercher une Tuile de Terrain.

LES DIFFÉRENTS CHOIX DE SÉLECTION

1 CHOIX D'UNE TUILE DE TERRAIN :

Selon le symbole qui se trouve dans la partie du cartouche de Gestion de Manche :



Mutul prend la première Tuile de Temple qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Tuile de Ruines qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Tuile de Volcan qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la Tuile de Terrain qui se trouve dans la position indiquée sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge) et sans compter les emplacements vides. Ici, ce serait la 2ème ou la dernière s'il y en a moins.

2 CHOIX D'UNE CARTE ACTION :

Selon les symboles de Carte Solo présents dans le cartouche de Gestion de Manche, Mutul va prendre une Carte Action d'un type donné (ou une position donnée). Vous trouverez ci-dessous le type de Carte Action à prendre. Pour la plupart, la première colonne du glossaire (p.13) reprend le type de carte (illustré ci-dessous) et la seconde colonne indique les Cartes Action concernées.



Mutul prend la première Carte Action avec 2 trésors uniques qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



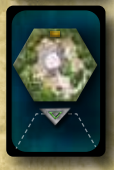
Mutul prend la première Carte Action qui permet de déterrer des Jetons Trésor qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



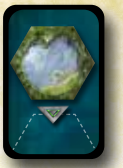
Mutul prend la première Carte Action qui permet de poser des Étages de Temple qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



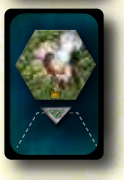
Mutul prend la première Carte Action qui permet de faire une action « ancien chemin » qu'il trouve sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action de ce type, permettant de placer une Tuile Temple en périphérie, en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action, permettant de poser une Tuile de Lac en périphérie, en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la première Carte Action, permettant de poser une Tuile de Volcan en périphérie, en partant de la flèche (verte ou rouge).



Mutul prend la Carte Action qui se trouve dans la position indiquée sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge) et sans compter les emplacements vides (Ici, ce serait la 6ème ou la dernière s'il y en a moins).

Note : Le glossaire vous indique quelles sont les Cartes Action éligibles selon le symbole indiqué dans le cartouche (colonne «Type de carte à prendre»). Les Tuiles et Cartes se placent de haut en bas sur le plateau Campement de Mutul quand il les prend.



Important : Ce symbole est toujours à réaliser lorsque Mutul a pris une Carte Action. Vous devez défausser une Carte action depuis le plateau de Gestion de Manche. Ce sera celle qui se trouve dans la position indiquée sur le plateau de Gestion de manche en partant de la flèche (verte ou rouge) et sans compter les emplacements vides. Ici, ce serait la 10ème (ou la dernière si moins de 10 cartes restantes). Gardez cette carte sur le côté, elle sera replacée pour la manche suivante.





Exemple : *En partant toujours de la flèche verte, Mutul doit prendre la première Carte action avec 2 Jetons Trésor unique. Comme il n'y en a pas, il prend la première Carte Action qui permet de déterrer des Jetons Trésor (2nde priorité). Cette fois, il y en a une dans la rangée du bas. Il la prend et l'ajoute à son plateau Campement. Il ignore le reste des priorités (Tuile de Lac et 4ème Carte Action). Ensuite, comme il a pris une Carte Action, il doit défausser la 10ème, mais il en reste moins, donc il défausse la dernière.*

3 CHOIX D'UN JETON DE PA

Pour cet élément, même si le jeton est présent, Mutul ne prendra pas forcément celui-ci sauf s'il est avantageux de le faire. Suivez la règle suivante :
Si 2 Jetons de PA sont présents sur le Plateau de Gestion de Manche ET qu'il y a au moins 2 PA d'écart entre les valeurs respectives, Multul prendra le plus élevé des deux pour l'ajouter à son plateau Campement. S'il y a moins de 2 PA d'écart ou s'il ne reste qu'un seul Jeton de PA, Mutul ne prend pas de Jeton de PA, sauf s'il ne lui reste plus que ce choix à faire pour finir de remplir son plateau Campement. Dans tous les cas, Mutul prend toujours le Jeton de PA à la valeur la plus élevée, s'il doit le faire.





Exemple 1 : *Mutul doit prendre un Jeton de PA, il y en a deux sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. L'écart est de 3 PA entre les Jetons de PA. Mutul prend donc le Jeton PA de 12 et le met sur son plateau Campement.*



Exemple 2 : *Mutul doit prendre un Jeton de PA, il y en a deux sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. L'écart est de 1 PA entre les Jetons de PA. Mutul passe cette option et enchaine sur un autre élément (le suivant dans le cartouche sera de trouver une Tuile de Ruines).*



Exemple 3 : *Mutul doit prendre un Jeton de PA, il n'y en a plus qu'un seul sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. Mutul passe cette option car il aura le temps de le prendre plus tard et enchaine sur un autre élément (le suivant dans le cartouche sera de trouver une Tuile de Ruines).*

Exemple 4 : *Mutul doit prendre un Jeton de PA, il y en a deux sur le plateau de Gestion de Manche, et aucun sur son plateau Campement. Il y a seulement 1 PA d'écart entre les Jetons. Mutul prend toutefois le Jeton de 7 PA, car il a déjà pris toutes ses Cartes Action et ses Tuiles de Terrain.*

Cette phase se termine pour Mutul lorsqu'il a rempli son plateau Campement avec 1 Jeton PA, 2 Tuiles de Terrain et 3 Cartes Action à droite. Il doit alors passer et laisser le joueur Humain (vous) terminer la phase de Gestion de Manche avant de passer à la phase suivante.

PHASE D'EXECUTION DES ACTIONS

Avant de débuter le détail de cette phase, nous allons expliquer quelques principes généraux valables pour de nombreuses actions.

LA BOUSSOLE

La boussole illustrée à droite de la Carte Solo permet de départager une égalité dans le choix d'une action, d'un emplacement ou d'une destination, par exemple, si vous avez plusieurs possibilités pour choisir un temple ou plusieurs emplacements pour poser une Tuile de Terrain.

Il faut considérer **le Guide comme étant le centre de la boussole** et l'orientation de l'aiguille comme étant la première direction à privilégier pour répondre à un choix multiple. La flèche autour de la boussole indiquera s'il faut balayer en sens horaire ou anti-horaire. Si 2 ou plusieurs possibilités sont dans la même direction, il faut prendre l'emplacement le plus proche du Guide, dont l'emplacement où il se trouve lui-même si celui-ci entre dans les choix possibles.



Exemple : *Mutul, d'après sa carte devra faire grimper un temple de 2 Étages. On verra plus tard dans cette règle, qu'il choisira les temples les plus hauts. Il a le choix entre 3 temples de niveau 4 (2 au sud-est et 1 au nord). L'aiguille de la boussole de la carte indique le sud. Il cherche dans cette direction pour commencer, puis la flèche de la boussole va en sens anti-horaire. On croise alors les 2 temples de niveau 4 au sud-est. Il choisit alors le plus proche (coche verte).*

Note : On verra qu'il devra alors déplacer un Explorateur depuis le Camp de base Commun vers ce temple pour poser les 2 Étages.

DÉPLACEMENT DES EXPLORATEURS

Mutul sera amené à placer ou déplacer des Explorateurs. Il est important de comprendre comment fonctionne le choix pour prendre des Explorateurs d'un endroit (**règles de choix de DÉPART**) et vers quel endroit il faut les y amener (**règles de choix de DESTINATION**). Suivez les instructions ci-dessous pour la sélection.

Règles de choix de DÉPART :

Ci-dessous les priorités pour choisir les Explorateurs disponibles à déplacer :

• Ceux qui se trouvent sur le Camp de Base Commun,

• Ceux qui se trouvent au pied d'un Temple qui possède un Gardien,

• Ceux qui se trouvent sur une Tuile où Mutul est majoritaire avec au moins un écart de 2 de majorité (Rappel : 1 Explorateur a une valeur de 1, un Chef a une valeur de 3). On commencera par la Tuile de Terrain qui a le moins de valeur. L'ordre des valeurs est le suivant :

TYPE DE TUILE TERRAIN	Valeur
Temple de Niveau 1	**1**
Temple de Niveau 2 ou Tuiles de Ruines avec des Jetons Trésor (Du + vers - de quantité de Jetons)	**2**
Temple de Niveau 3	**3**
Temple de Niveau 4 > Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 2 masques visibles	**4**
Temple de Niveau 5	**5**
Temple de Niveau 6 > Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 3 masques visibles	**6**
Temple de Niveau 7	**7**
Temple de Niveau 8 > Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 4 masques visibles	**8**
Temple de Niveau 9	**9**
Temple de Niveau 10 > Tuile de Volcan > Tuile de Lac	**10**

• Enfin, ceux où le joueur humain est le plus minoritaire.

Dans le cas où vous ne pouvez pas avoir un Explorateur disponible pour Mutul par rapport aux priorités ci-dessus, vous ne pouvez plus en choisir. Vous ne pouvez prendre que ce qui est disponible. Attention toutefois ! Si vous ne pouvez pas faire du tout l'action (par exemple : pas du tout d'explorateur libre), agissez avec la règle de l'échec (voir p.11).



Exemple : *Mutul (jaune) veut déplacer un Explorateur. On regarde s'il y en a un sur le Camp de base Commun (ce n'est pas le cas). On regarde s'il y en a un au pied d'un temple avec un Gardien (ce n'est pas le cas). On regarde s'il y en a au pied d'un temple niveau 1 où Mutul est majoritaire avec un écart d'au moins 2. C'est le cas, mais il y a 2 Tuiles de Temple concernées (coches vertes). Pour départager, c'est la boussole qui le décide. L'aiguille indique le nord et de suivre en sens anti-horaire. C'est donc depuis la tuile indiquée par la flèche verte que Mutul choisit son Explorateur à déplacer.*

Les Explorateurs sur le Temple de niveau 4 ne sont pas disponibles car il n'y a pas une majorité de 2 d'écart. Si cela avait été le cas, le Temple 4 serait quand même ignoré en faveur du temple 1 qui a moins de valeur.

Règles de choix de DESTINATION :
La destination d'un Explorateur de Mutul est généralement indiquée, soit par une Carte Action (voir « Jouer une Carte Action » p. 12), soit par des déplacements générés par l'utilisation d'un Jeton de PA (voir « Jouer un Jeton de PA» p.18).

Mutul est un expert pour trouver des sentiers anciens. Il a une grande facilité pour indiquer les bonnes voies à emprunter à ses Explorateurs. Lorsque ceux-ci vont se déplacer, ils ne dépensent pas de PA mais devront obligatoirement passer par des Dalles de Sentier et/ou en transitant d'un Camp de base à un autre pour atteindre une destination.

La plupart du temps, Les Cartes Action indiquent le type de destination. Par exemple, si Mutul doit déterrer des Jetons Trésor, il ne cible que les Tuiles de Ruines avec des Jetons ; s'il doit augmenter le niveau d'un temple, il ne cible que les Tuiles de Temple. Il se peut même qu'il n'ait pas besoin de se déplacer s'il a déjà les Explorateurs disponibles sur place pour faire son action.

Cependant, 4 Cartes Action n'ont pas de destination précise. Dans ce cas, il faut suivre la priorité comme indiquée sur la Carte Solo dans le cartouche qui suit ces 4 Cartes Action. S'il s'agit d'une autre Carte Action, il faut se référer au glossaire.



Exemple : *Si Mutul doit utiliser une des 4 Cartes Action indiquées, il déplacera des Explorateurs vers une certaine priorité de Tuiles de Terrain (ici : Volcan puis Temple puis Ruines puis Lac). Sinon, si Mutul prend un autre type de carte, il faut se référer au glossaire.*

• Les symboles des types de Tuiles sont les suivants :



Mutul se déplace vers une Tuile de Temple en priorité.



Mutul se déplace vers une Tuile de Ruines en priorité.

Important : S'il doit déterrer des Jetons Trésor, Mutul choisit d'abord la tuile qui a le moins de Jetons Trésor (départagez ensuite avec la boussole si nécessaire). Mutul ne tient pas compte des ME adverses déjà présents car il n'y a pas de notion de majorité pour déterrer.



Mutul se déplace vers une Tuile de Lac en priorité.



Mutul se déplace vers une Tuile de Volcan en priorité.

Une fois le type de Tuiles de Terrain défini, Mutul départage selon des priorités de majorités puis selon la valeur la plus élevée indiquée dans le tableau ci-dessous, s'il a plusieurs choix et enfin avec la boussole si nécessaire.
Mutul va viser avant tout les Tuiles de Terrain du type défini qui sont vides ou en cas d'égalité avec l'humain. Viendront ensuite les Tuiles qui ont une majorité d'écart de 1 en faveur de l'humain, puis de 2, etc. et ce jusqu'à ce qu'il ait repris la majorité avec 1 de plus.

S'il vous reste encore des ME à placer (faute de pouvoir en placer sur une tuile vide ou reprendre une majorité), il renforce alors ses propres majorités en commençant par les Tuiles où Mutul a 1 de majorité, puis 2, etc. SAUF si la carte décide qu'il peut changer de type de Tuile de Terrain (voir exemple tout en haut où il prend les Tuiles de Volcan et une fois majoritaire, il passe aux Temples, puis aux Ruines et enfin aux Lacs)

• Tableau des Valeurs :

TYPE DE TUILE TERRAIN	Valeur
Temple de Niveau 10 > Tuile de Volcan / Tuile de Lac	**10**
Temple de Niveau 9	**9**
Temple de Niveau 8 ou Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 4 masques visibles	**8**
Temple de Niveau 7	**7**
Temple de Niveau 6 ou Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 3 masques visibles	**6**
Temple de Niveau 5	**5**
Temple de Niveau 4 ou Tuiles de Ruines sans Jeton Trésor et 2 masques visibles	**4**
Temple de Niveau 3	**3**
Temple de Niveau 2 ou Tuiles de Ruines avec des Jetons Trésor et en priorité celles qui en ont le moins sans tenir compte du nombre de ME adverses.	**2**
Temple de Niveau 1	**1**

Exemple 1 : *Mutul doit diriger un Explorateur vers un Temple. Une Tuile de Temple de niveau 1 avec un Explorateur de Mutul et un des vôtres aura une priorité car vous êtes à égalité, alors qu'une Tuile de Temple de niveau 7 où vous avez 2 ME passera après.*

Exemple 2 : *Mutul doit diriger un Explorateur vers une Tuile de Ruines. Il y a 3 Tuiles de Ruines possibles contenant respectivement 1,1 et 3 Jetons Trésor. Mutul va vers la Tuile qui a le moins de Jeton Trésor. Comme il a deux choix encore, il utilise la Boussole pour départager.*

Exemple 3 : *Mutul doit se déplacer vers des Tuiles de Temple. Il a déjà placé des ME sur des Temples vides et où il était à égalité. Il lui reste 2 ME à placer. L'adversaire a 1 ME au pied d'un Temple de niveau 3 et 3 autres ME au pied d'un Temple de niveau 8. Mutul place ses 2 ME au pied du Temple de Niveau 3 car c'est là où il y a le moins d'écart de majorité et qu'il peut la reprendre.*

AUTRES RÈGLES

• Mutul n'a pas de Chef dans son équipe. On n'utilise donc que des Explorateurs pour effectuer des déplacements.

• Les Cartes Solo sont défaussées face visible. Si on doit piocher et que le paquet est vide, remélangez les cartes pour créer une nouvelle pioche.

• **Règle de l'échec d'une action** : Dans tous les cas, si l'action de Mutul échoue totalement, il place autant d'Explorateurs, depuis son plateau de Campement vers le Camp de Base Commun, qu'il est indiqué sur la Carte Solo **précédente** qui a été défaussée. Dans le cas rare, où il n'y a pas de carte défaussée, prenez en compte le nombre d'Explorateur de la carte en cours.

Important : Une action qui a été réalisée partiellement, n'est pas un échec. Toutefois, certaines actions donneront une autre compensation si elles sont réalisées partiellement. Ceci est indiqué dans le glossaire. En aucun cas, vous ne cumulez le bonus d'échec et le bonus partiel.

Exemple : *Mutul doit déterrer 2 Jetons Trésor mais n'a pas de tuile de Ruines accessible, il est en échec. Toutefois, s'il a réussi à déterrer un Jeton Trésor mais pas le second, ce n'est pas un échec, mais une action partielle (Il aura droit de placer un Explorateur comme le précise le glossaire).*

• Si Mutul doit placer un Explorateur depuis son Plateau Campement et qu'il n'en possède plus, il gagne 1 PP à la place pour chaque Explorateur manquant.



Exemple : *Mutul n'a pas réussi à faire une action. Il regarde la carte précédemment défaussée et ajoute 2 Explorateurs de sa réserve disponible dans le camp de base. Toutefois, il ne lui en reste plus qu'un seul, il le place et prend 1PP.*

• On appelle « îlot », un ensemble d'une ou plusieurs Tuiles de Terrain non rattachées au Camp de Base Commun.



Exemple : *Les tuiles entourées du liseré jaune sont dans des îlots. On a ici 3 îlots.*

• Le deck de Cartes Solo est remélangé au début de chaque phase (et pas chaque tour). Toutefois, si vous manquez de Cartes Solo durant la phase, regroupez les Cartes de la défausse, mélangez et piochez.

DETAIL DE LA PHASE D'EXECUTION DES ACTIONS

Maintenant que nous avons expliqué l'utilisation de la Boussole et les règles de déplacement (départ et destination), voyons les différentes actions réalisables par Mutul.

Avant de débuter cette phase, regroupez les cartes Mutul choisies lors de l'installation et mélangez-les. Placez celles-ci à proximité, faces cachées. Comme Mutul débute toujours, retournez la première carte face visible et résolvez le cartouche ⚙ pour jouer un élément depuis son plateau Campement. Effectuez ensuite votre action avec les règles habituelles. Retournez et réalisez ensuite la carte suivante pour Mutul et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs passent. Mutul terminera sa phase lorsqu'il aura joué son Jeton PA, placé ses 2 Tuiles de Terrain et exécuté ses 3 Cartes Action.

Mutul, à chacun de ses tours, aura donc 3 choix possibles :

- Soit jouer son jeton PA 
- Soit jouer une Carte Action 
- Soit placer une Tuile de Terrain 

Son choix va dépendre également des éléments restants sur son plateau Campement et de la priorité indiquée dans le cartouche central précédé du symbole ⚙



Exemple : *Lors de son tour, Mutul doit jouer une Carte Action en premier lieu. Mais s'il n'en a plus sur son plateau Campement, il doit jouer une Tuile de Terrain. Mais s'il a déjà posé ses 2 Tuiles de Terrain, il joue son Jeton de PA. Bien entendu, s'il ne peut rien jouer, c'est qu'il a fait toutes ses actions possibles et doit passer.*

1 – JOUER UNE CARTE ACTION

Lorsque Mutul joue une carte Action, deux symboles existent. Si vous avez :



Mutul joue la Carte Action de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus haute.



Mutul joue la Carte Action de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus basse.



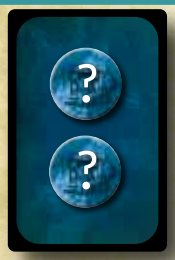
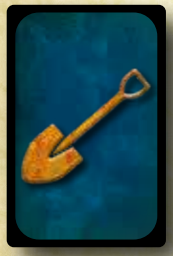
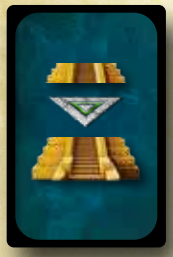
Exemple : *Mutul doit prendre la Carte Action en partant du haut, la plus haute a déjà été jouée, il prend donc la suivante en partant du haut (celle au centre).*

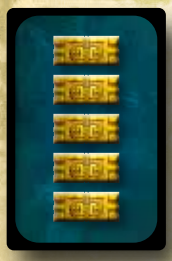
Toutes les utilisations des Cartes actions sont décrites dans la colonne 2 et 3 du Glossaire. Cette utilisation ne s'applique qu'à Mutul. Le joueur humain les utilise comme décrites dans le glossaire des règles multijoueur. Certaines Cartes Actions, bien que différentes ont le même effet pour Mutul. De plus, comme nous avons vu dans les règles de destination, 4 Cartes Actions auront une particularité avec l'utilisation d'une priorité de Tuiles de Terrain à cibler pour placer des Explorateurs. Celles-ci sont rappelées sur la Carte Solo.

Pour jouer la Carte Action, référez-vous au Glossaire suivant :

GLOSSAIRE DES CARTES ACTION SOLO

* Cette colonne est à prendre en compte lors de la première phase de Gestion de manche.

TYPE DE CARTE À PRENDRE*	CARTES ACTION CONCERNÉES	Description de l'action de la Carte jouée
		Permet de prendre 2 Jetons Trésor indiqués sur la carte depuis le plateau de Gestion de Manche. Placez-les alors dans le musée de Mutul (devant lui). Défaussez la carte.
		Mutul prend 2 Jetons Trésor sur les Tuiles de Ruines. Il commence toujours par les Tuiles de Ruines qui possèdent le moins de Jetons Trésor. Il envoie des Explorateurs pour le faire si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir Règles choix de Départ / Destination vers Tuiles de Ruines). Il faut un Explorateur par Jeton Trésor récupéré (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Défaussez la carte. Si cette action n'a pas été totalement accomplie (si vous n'avez pris qu'un seul Jeton Trésor), ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans le Camp de base commun.
		Mutul ajoute 2 Étages de Temple sur une seule Tuile de Temple. Il commence par choisir le temple le plus élevé où il a la majorité. Il envoie des Explorateurs si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir règles de choix de Départ/ Destination vers des Tuiles de Temple). Il faut un Explorateur par Étage de Temple ajouté (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Défaussez la carte. **Important :** Dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Temple qui ne peut plus recevoir d'Étage de Temple (exemple un temple de hauteur 10 ou encore un temple de hauteur 9 et que l'Étage 10 a déjà été placé, etc), il place alors un Explorateur par-dessus en tant que Gardien et défausse les autres du jeu (au lieu de mettre un Étage). Mutul, comme le joueur humain, est limité à 2 Gardiens par partie. Si cette action n'a pas été totalement accomplie (par exemple, si vous ne pouvez poser qu'un seul étage), ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans le Camp de base commun.
 *Carte action prise par un numéro ET qui n'est pas une des autres.*		S'il y a une Tuile de Clairière sans pion Campement de Base (ou, à défaut, une Tuile de Ruines sans Jeton de Trésor) située sur un îlot, ajouter un Camp de base depuis la réserve de Mutul sur cet emplacement et déplacez le Guide sur celle-ci. Si ce n'est pas le cas ou si l'îlot possède déjà un pion Campement de Base, déployez 2 Explorateurs dans le Camp de base commun. Utilisez la boussole pour départager des égalités. Défaussez la carte.



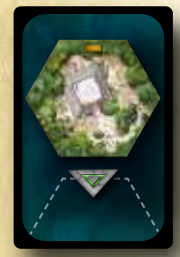


Action ancien chemin :

Prenez si possible jusque 4 Explorateurs en main depuis le **plateau du Site** (voir règles choix de Départ). Placez-les sur des Tuiles de Terrain **pour prendre la majorité** (voir règles choix de Destination). Cette fois, **utilisez le cartouche en bas de la Carte Solo** pour connaitre les priorités ainsi que la boussole pour départager des égalités. Placez les Explorateurs un à la fois, dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Terrain, il passe à la Tuile de Terrain suivante (toujours selon la priorité). Défaussez la carte.

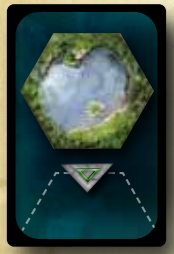
Important : Si vous aviez moins de 4 Explorateurs en main pour faire cette action OU si moins de 4 Explorateurs sont placés (faute de Destinations éligibles), replacez les Explorateurs restants dans le Camp de base commun, et ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans ce Camp.

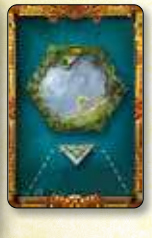
Note : Le troisième cartouche du bas rappelle les Cartes Action qui sont liées à la priorité de déplacement.



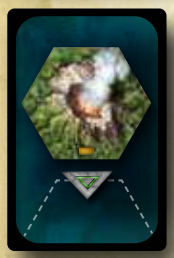


Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Temple parmi celles ayant le symbole au verso et correspondante à l'illustration de la carte. Vérifiez la valeur 5 ou 6 du temple. Il place celle-ci sur une Jungle entourée **d'une ligne pointillée** au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p.17). **La Tuile doit avoir un accès.** Envoyez ensuite un **Explorateur disponible** vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte.





Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Lac parmi celles ayant le symbole au verso. Il place celle-ci sur une Jungle **entourée d'une ligne pointillée** au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p.17). **La Tuile doit avoir un accès.** Envoyez ensuite un **Explorateur disponible** vers celle-ci si c'est possible (Voir Règles de choix de Départ). Défaussez la carte.





Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Volcan parmi celles ayant le symbole au verso. Il place celle-ci sur une Jungle **entourée d'une ligne pointillée** au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p.17). **La Tuile doit avoir un accès.** Envoyez ensuite un **Explorateur disponible** vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte.

Important ! La Tuile de Volcan NE déclenche PAS un décompte intermédiaire.

Note : N'oubliez pas la règle d'un échec si la Carte Action n'a pas du tout pu être réalisée. En revanche, une réussite partielle n'est pas un échec.

Voici quelques exemples :



***Exemple 1** : Mutul joue une Carte Solo. Le cartouche lui indique de jouer une Carte Action en priorité (1). Sa Carte Action lui demande de déterrer 2 Jetons Trésor (2) sur des Tuiles de Ruines en commençant par celles qui ont le moins de Jetons Trésor.*
On a deux Tuiles concernées avec un seul Jeton Trésor (3) et (5). La centrale possède 2 Jetons Trésor, donc elle est moins prioritaire. Mutul utilise alors la boussole pour départager entre la (3) et (5). Celle-ci indique le sud-est par rapport au Guide, on commence alors par la Tuile (3). Cependant, il faut un Explorateur pour déterrer un Jeton Trésor. Mutul en envoie un depuis le Camp de Base Commun (Règles de choix de départ). Une fois sur place, il peut prendre le Jeton en (3). Comme il faut un second Jeton Trésor et que cette Tuile de Ruines est vide. Il passe à la Tuile (5). Cette fois, il y a déjà un Explorateur, il peut donc prendre directement le Second Jeton Trésor.



***Exemple 2** : Mutul doit jouer en priorité une Carte Action (1). La Carte Action lui indique de déterrer 2 Jetons Trésor (2).*

Toutefois, aucune tuile trésor n'est présente (ou à sa portée par un chemin de Dalles Sentier).

Impossible pour lui de faire l'action. C'est un échec !

Il applique alors la règle d'un échec qui consiste à ajouter au Camp de base Commun autant d'Explorateurs qu'indiqués sur la Carte Solo (3) qu'il a défaussée au tour précédent.

Mutul prend alors 3 Explorateurs de son plateau Campement et les ajoute au Camp de base Commun.



***Exemple 3** : Mutul a déjà joué ses tuiles de terrain et son jeton de PA (1), il doit alors jouer une Carte action (1). Sa carte Action (2) est l'une des Cartes Action qui va demander à Mutul de prendre des majorités en suivant le cartouche de priorité ci-dessous (ancien chemin).*



Mutul doit rassembler 4 Explorateurs dans sa main. Il utilise alors les règles de choix de Départ et prend 3 Explorateurs du Camp de base Commun et un 4ème depuis le temple de niveau 1 en bas (3) car il y a au moins 2 de majorité en faveur de Mutul.

La première priorité de destination est pour les Tuile de Ruines, mais il n'y en a pas.

La suivante est vers les Tuiles de Lac, Mutul pose alors un explorateur en (4), et passe à la suite car il est désormais majoritaire sur le seul lac.

La suivante est pour les Tuiles de Temple.

Le temple de niveau 4 en bas(5) et le temple de niveau 1 en haut (6) sont prioritaires car ils sont vides de ME. Le temple de niveau 4 passe en premier car il a plus de valeur, puis ce sera le temple de niveau 1. Il posera ensuite sur le temple de niveau 4 en haut (7) car il essaiera de reprendre la majorité là bas.

Important : Lorsque Mutul a joué une Carte Action, défaussez-la définitivement de la partie.

2 – JOUER UNE TUILE DE TERRAIN

Lorsque Mutul joue une Tuile de Terrain, 2 symboles existent. Si vous avez :



Mutul joue la Tuile de Terrain de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus haute.



Mutul joue la Tuile de Terrain de son plateau Campement en prenant depuis celle la plus basse.

La Tuile de Terrain sera placée sur un espace de Jungle au plus proche du Guide (pas sur un emplacement entouré de pointillés qui sont réservés à la pose de Tuiles de Terrain obtenues par des Cartes Action). Si plusieurs possibilités se présentent, utilisez la boussole pour désigner la Jungle à choisir. Pour orienter la Tuile, placez toujours le plus de Dalles de Sentier vers le Guide (Ne tenir compte que des tuiles adjacentes à celle posée, pas besoin de retracer tout le chemin jusqu'au guide). Si plusieurs choix s'offrent pour cette orientation, vous pouvez choisir l'orientation.

- S'il s'agit d'une Tuile de Ruines, installez les Jetons Trésor.
- S'il s'agit d'une Tuile de Temple, installez les Étages Préconstruits.
- S'il s'agit d'une Tuile de Clairière, **ajoutez un Explorateur depuis le plateau de Campement de Mutul sur le Camp de base Commun.**
- S'il s'agit d'une Tuile de Volcan, installez un Volcan en 3D et réalisez un décompte intermédiaire (voir p.20)

Déplacez ensuite le Guide sur la Tuile de Terrain que vous venez de poser.



Exemple : *Mutul ajoute une Tuile de Clairière. On cherche les Jungles au plus proche du Guide. En dehors du Camp de Base Commun, du Lac et des Jungles entourées de pointillés, tous les autres emplacements sont éligibles (à 2 cases au plus proche du Guide).*



Cependant la Boussole de la Carte indique le nord-est. Mutul choisit donc cet emplacement (coche verte).



Mutul place la clairière avec le plus de Dalles de Sentier vers le Guide. Toutefois, comme il y a plusieurs possibilités, décidez entre elles. Ensuite, le Guide se déplace sur la tuile et, comme il s'agit d'une Tuile de Clairière, Mutul ajoute un Explorateur dans le Camp de Base.

3 – JOUER LE JETON DE PA

Mutul ne joue qu'un seul Jeton de PA par manche. La valeur indiquée sur ce jeton n'a aucune importance puisque Mutul n'utilise pas de PA pour réaliser ses déplacements et ses actions. Il le défausse et utilise, à la place, le tirage de 2 Cartes Solo supplémentaires. Pour chaque Carte Solo ainsi révélée, on défausse la précédente face visible et on effectue aussitôt l'action associée de la nouvelle carte. L'icone de cette action vous rappelle que vous devez piocher des Cartes Solo.



Lorsque vous avez pioché une nouvelle Carte Solo, lisez alors l'action indiquée dans le dernier cartouche de la nouvelle Carte Solo (en bas).



Les actions liées à un Jeton de PA sont assez similaires à certaines Cartes Action. Pour réaliser l'action, lisez la ligne qui se trouve en dessous du cartouche de la phase d'Exécution des Actions (la 3ème). Vous y trouverez d'ailleurs le symbole du Jeton de PA au début de cette ligne.
Pour commencer une action, Mutul va envoyer 2 ou 3 nouveaux Explorateurs vers le Camp de base Commun. Pour rappel, pour chaque Explorateur manquant (car la réserve de son plateau Campement est vide) apporte 1 PP.

Important : Si vous devez utiliser la boussole, prenez celle de la carte qui vient d'être révélée.



Exemple : *À son tour, Mutul tire une Carte Solo ; il doit jouer en priorité son Jeton PA (1), il défausse son Jeton PA et la carte face visible, puis en pioche une nouvelle.*

Défausse



Il joue alors l'action du Jeton PA de la nouvelle carte Solo (2). Dans cet exemple, il place 3 Explorateurs dans le Camp de base Commun, puis il prendra des Jetons Trésor.

Défausse



Il défausse la carte et en pioche une seconde et effectue de nouveau l'action de la nouvelle Carte Solo (3). Il commence par ajouter 2 Explorateurs dans le Camp de base, puis effectue une action « Ancien chemin », il se sert alors du cartouche associé pour déplacer les Explorateurs. Il défausse ensuite cette carte et il a terminé de réaliser son Jeton PA.



Exemple : *La Carte Solo indique que Mutul doit placer 2 Explorateurs. Il en prend 2 de sa réserve et les ajoute au Camp de base Commun.*

Ensuite, après avoir ajouté les Explorateurs, une icône indique l'action à réaliser. Pour des facilités de compréhension, nous avons conservé des icônes proches de celle des Cartes Action, mais il ne faut pas jouer de cartes. Chaque Icône a une signification. **Il en existe 5 :**



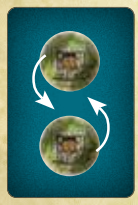
Si vous avez cette action, Mutul ajoute 2 Étages de Temple sur une seule Tuile de Temple. Il commence par choisir le temple le plus élevé où il a la majorité. Il envoie des Explorateurs si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir règles de choix de Départ/ Destination vers des Tuiles de Temple). Il faut un Explorateur par Étage de Temple ajouté (Règles normales). Utilisez la boussole de la nouvelle carte, s'il y a des égalités de choix. Cette action est identique à la Carte Action ci-contre :





Mutul prend 2 Jetons Trésor sur les Tuiles de Ruines. Il commence toujours par les Tuiles de Ruines qui possèdent le moins de Jetons Trésor. Il envoie des Explorateurs pour le faire si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir Règles choix de Départ / Destination vers Tuiles de Ruines). Il faut un Explorateur par Jeton Trésor récupéré (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Cette action est identique à la Carte Action ci-contre :





Mutul échange l'un de ses Jetons Trésor contre l'un des Jetons Trésor du joueur humain (vous). Mutul aura une préférence pour un Jeton Trésor qu'il possède déjà et en un maximum d'exemplaires. En cas d'égalité, vous choisissez. Mutul vous donne un Jeton Trésor que vous n'avez pas, en essayant de conserver au mieux ses collections. Si l'échange n'est pas possible, Mutul fait l'action ci-dessus à la place (Prendre 2 Jetons Trésor sur des Tuiles de Ruines)



Action ancien chemin : Prenez jusque 4 Explorateurs en main depuis le plateau du Site (voir règles choix de Départ). Placez-les sur des Tuiles de Terrain pour prendre la majorité (voir règles choix de Destination). Cette fois, utilisez le cartouche associé à cette action pour connaitre les priorités :



Exemple : *On essaye de prendre des majorités sur les Tuiles de Ruines puis les Tuiles Lac puis les Tuiles de Temple et enfin les Tuiles Volcan.*

Utilisez la boussole pour départager des égalités. Placez les Explorateurs un à un, dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Terrain, il passe à la Tuile de Terrain suivante du même type jusqu'à ce qu'il ait la majorité partout puis change de type de tuile selon l'ordre de priorité.

Si moins de 4 Explorateurs sont placés (faute de Destinations éligibles), replacez les Explorateurs restants dans le Camp de base commun et ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans ce Camp. Cette action est identique à la Carte Action ci-contre :



Important : Si l'action d'une Carte Solo n'est pas faisable, il s'agit d'un échec et on effectue la règle de l'échec : placer autant d'Explorateurs sur le Camp de base Commun qu'indiqués sur la carte précédente défaussée.

Après avoir résolu la première Carte Solo, piochez donc une seconde et réalisez l'action de Mutul.

DÉCOMPTES INTERMÉDIAIRES

Lorsqu'une Tuile de Volcan est posée, on interrompt le tour pour effectuer une phase de décompte, on commence par celui qui a posé la Tuile de Volcan. Si c'est le joueur humain (vous), effectuez la procédure comme une partie multijoueurs, c'est-à-dire utilisez d'abord 10 PA puis calculez vos points comme indiqué par les règles multijoueurs. Si c'est celui de Mutul, il ne marque pas de PP, mais effectue les actions suivantes :



Mutul fait avant tout une action « ancien chemin » pour prendre la majorité (voir ci-dessus). Il utilise le cartouche de priorité de déplacement de sa dernière Carte Solo défaussée. Note : Dans ce cas rare où Mutul ne peut absolument rien faire pour cette action, il applique la règle de l'échec.

Si Mutul a encore au moins un Campement de Base sur son plateau Campement et qu'une Tuile de Clairière (ou, à défaut, une Tuile de Ruines sans Jeton Trésor) est disponible sur un îlot n'ayant pas encore un de ses Campements de Base, il la place sur cette Clairière et y déplace le Guide.

Très important ! Mutul ne marque aucun PP lors d'un décompte intermédiaire.

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 (ci-contre).

• Ne changez rien aux Pions Ordre du Tour. Mutul commence toujours une manche.

• 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 à 10 cartes le plateau de Gestion de Manche depuis la flèche verte vers la rouge. Pour cela, commencez par mélanger les Cartes Action défaussées par Mutul lors de la phase de Gestion de Manche et placez-les à nouveau sur le plateau. Ensuite, prenez ce qu'il manque depuis la pioche. Installez toutes les nouvelles Cartes Action depuis la flèche verte vers la rouge.

• Posez sur le plateau de Gestion de Manche, 2 nouveaux Jetons de PA, face visible.

• Prenez 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 »). Installez-les depuis la flèche verte vers la rouge.

Une nouvelle manche débute ensuite.

DÉCOMPTE FINAL

Lorsque tous les joueurs ont passé à la fin de la phase d'exécution des actions et qu'il s'agissait de la 6ème manche, le joueur humain (vous) réalise une dernière action pour dépenser 10 PA en effectuant des actions, puis compte immédiatement ses PP (comme lorsqu'on pose une Tuile de Volcan). Si l'humain n'a pas utilisé un pouvoir de son personnage, il ajoute 5 PP.
Mutul joue exceptionnellement en second pour ce dernier tour. Il effectue la même procédure qu'un décompte intermédiaire (une action « ancien chemin »), mais cette fois il compte ses PP comme vous, et les ajoute aux 175 PP du départ (plus éventuellement ceux qu'il a obtenu par manque d'Explorateurs).
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.

VARIER LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez rendre Mutul moins puissant ou au contraire ajouter du challenge !

Pour baisser la difficulté :

• N'effectuez pas la dernière action « ancien chemin » de Mutul durant le décompte final.

• Toujours trop difficile ? Vous pouvez aussi retirer l'action « ancien chemin » de Mutul lors d'un décompte intermédiaire.

Pour augmenter la difficulté :

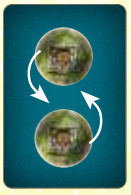
Utilisez une ou plusieurs des options ci-dessous pour augmenter la difficulté de Mutul selon votre goût :

• A chaque action solo «ancien chemin» ou utilisation des Cartes Action, Mutul envoie plus de 4 Explorateurs



NOMBRE D'EXPLORATEURS ENVOYÉS	Niveaux
5 Explorateurs	**Difficile**
6 Explorateurs	**Très Difficile**
7 Explorateurs	**Légendaire**
8 Explorateurs	**Vous êtes sûr ?**

• Utilisez 2 decks de Cartes Solo (A, B ou C) au lieu d'un seul, à ajouter aux Cartes Solo M. De plus, Mutul résout 3 Cartes Solo au lieu de 2 lorsqu'il joue son Jeton de PA.



• Mutul effectue en plus une action d'échange de trésors à chaque décompte (ou déterre 2 Jetons Trésor, s'il ne peut pas).

• A chaque décompte, Mutul fait monter le temple le plus haut de 1 Étage de Temple, s'il a au moins une majorité de 2 d'écart avec vous au pied de celui-ci, puis y place un gardien (max 2). Il défausse de la partie les autres Explorateurs au pied du temple. Utilisez la boussole, s'il y a plusieurs choix.



MODE SOLO

Nous sommes en 1979, et votre équipe de l'université nationale s'est rendue à Tikal pour le plus grand projet archéologique jamais entrepris sur le site ! Mais une autre équipe d'habitants enthousiastes et bien formés, composée de gardiens du savoir maya et d'anciens, attend déjà. Cette équipe est dirigée par M. MUTUL, un Guide qui connait parfaitement le site. Au fur et à mesure que les plans sont élaborés, une rivalité amicale se construit déjà, même si les équipes partagent finalement le même objectif : récupérer des trésors, mettre à jour les temples et exposer l'histoire du peuple maya. Vous avez peut-être une formation sur les derniers outils et technologies, mais l'équipe locale de M. MUTUL possède un groupe motivé par l'amour de leur culture et de leur histoire et une connaissance approfondie des sentiers anciens. Qui aura le plus de succès, l'équipe de Mutul ou vous ?

Note : Avant de lire directement les règles du mode Solo, vous devez prendre connaissance des règles du mode multijoueur décrit dans le livret Tikal Classic. On vous conseille même de faire ou simuler une partie multijoueurs avant d'affronter seul le jeu, pour bien en saisir les mécanismes et les différences entre les deux modes.

MATÉRIEL



12 Cartes Solo



Figurine de Guide : Mutul

MISE EN PLACE

Effectuez une mise en place comme pour 2 joueurs avec les différences indiquées ci-dessous :

1 Choisissez 2 couleurs de pions pour l'équipe de Mutul, cependant ne prenez qu'un Chef (de la couleur de votre choix parmi les 2) et aucun Camp de base. En tout Mutul doit avoir 1 Chef et 36 Explorateurs (2x18 de 2 couleurs différentes). Considérez ces couleurs comme formant une seule couleur.

2 Installez la figurine du Guide sur la Clairière adjacente au Camp de base commun. Cette figurine servira uniquement de référence pour certains placements d'éléments mais ne compte pas comme un ME pour des actions ou une majorité.

3 Mélangez les Cartes Solo et placez-les près de vous, face cachée.

4 Mutul commence avec 175 PP, placez son Marqueur de Prestige +100 sur la case 75 et le vôtre sur la case 0.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Mutul joue toujours en premier. Celui-ci débute la partie puis vous continuez chacun votre tour jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. Un dernier tour aura lieu avec un décompte final (voir p.24 – Décompte final).

Avant de débuter la description des actions de Mutul, voyons l'anatomie des Cartes Solo.

ANATOMIE D'UNE CARTE SOLO

LISTE DES ACTIONS



Ajouter des étages de Temple

Déterrer des trésors

Ajouter une tuile, Boussole de position

Ajouter un ou des ME

Déplacement des ME

Placement de Gardiens



À son tour, Mutul révèle une carte et en suit les instructions de haut en bas. Il y aura jusqu'à 6 actions possibles décrites ci-dessous. La Boussole sert à départager des égalités (entre plusieurs choix de placement, de déplacement). Si c'est le cas, Considérez le Guide comme le centre de la boussole. La direction indiquée par l'aiguille blanche donne le lieu de départ et la flèche donne le sens à balayer (horaire ou anti-horaire). On effectuera ensuite des cercles excentriques autour du Guide (en partant des emplacements les plus proches du Guide puis en s'éloignant peu à peu) jusqu'à trouver une place éligible.

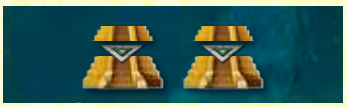
Exemple : *Mutul doit poser une Tuile de Ruines. D'après la Carte Solo, la boussole indique le nord-ouest. Comme l'emplacement proche du Guide est déjà occupé par une Tuile de temple de niv 1. On tourne dans le sens antihoraire autour du Guide pour enfin trouver une place à proximité de lui (coche verte).*

TOUR DE MUTUL

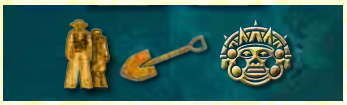
À son tour, piochez une Carte Solo et placez-la face visible. Si la pioche est vide, remélangez les Cartes Solo défaussées pour reformer une pioche. Mutul n'a pas de limite en PA, on ne les décompte pas contrairement à vous.

Exécuter les actions suivantes dans l'ordre et dans la mesure du possible :

1 Mutul place un Étage de Temple sur 2 Temples différents. Il choisit les Temples les plus hauts où il est majoritaire (pour rappel : 1 Chef =3, 1 Explorateur =1). S'il y a des égalités dans le choix d'un Temple, utilisez la boussole de la carte. S'il est minoritaire ou à égalité avec vous, il ne pose rien.



2 Mutul déterre 1 Jeton Trésor par ME à sa couleur qui se trouve sur une Tuile de Ruines. Mutul ne peut cependant pas déterrer plus de 2 Jetons Trésor par Tuile de Ruines.



3 Mutul pioche une Tuile de Terrain (Comme en mode multijoueur, commencez par les A, puis les B, etc.) et la place au plus près de lui. Utilisez la règle de la boussole si nécessaire. La rotation de la Tuile de Terrain doit se faire de manière que le chemin le plus complexe soit tourné vers le Guide (le plus de Dalles de Sentier entre les 2 Tuiles de Terrain). Ensuite, déplacez le Guide sur la nouvelle Tuile de Terrain. **S'il s'agit d'une tuile volcan reportez-vous au « décompte intermédiaire » page 24.**



4 Mutul place autant de ME (Chef et/ou Explorateurs) sur la Tuile de Terrain qu'il vient de placer (celle où se trouve le Guide). Si vous n'avez plus de Chef dans votre réserve, remplacez-le par un Explorateur. S'il s'agit d'une Tuile de Volcan ou d'une Tuile de Clairière, Mutul place plutôt ses ME au pied des Temples les plus hauts où il n'a pas la majorité jusqu'à l'obtenir. Si toutes, les Tuiles de Temple sont déjà à sa majorité, il place les ME restants sur des Tuiles de Ruines, possédant des Jetons Trésor, en commençant par celles qui en ont le moins.





Exemple : *Mutul doit placer 3 ME à ce tour, comme il est placé sur une tuile de Clairière, il doit les placer selon la priorité décrite ci-dessus*

(1) Il place un ME Chef sur le Temple le plus haut, il arrête pour ce Temple car il vient de passer majoritaire. Si ce n'était pas le cas, il en aurait mis plus, voire tous.

(2) Il passe au Temple suivant, un seul ME suffit pour prendre la majorité.

(3) Comme il n'y a plus de Temple à prendre, il positionne le dernier sur la Tuile de Ruines qui a le moins de Jetons Trésor.

5 Mutul déplace les ME depuis les Tuiles de Trésors vidées de leurs jetons Trésor. Ils se déplacent selon la même règle et les priorités que ci-dessus (placement de nouveaux ME).



6 Mutul place éventuellement un Gardien sur des temples, si les conditions suivantes sont respectées :



- Mutul n'a pas déjà 2 Gardiens sur le plateau,
- Mutul est majoritaire,
- Le Temple ne peut plus recevoir d'Étage de Temple de niveau supérieur (réserve vide pour le prochain niveau),
- Le Temple a un niveau minimum de 8.

Placez alors un de ses ME sur ce Temple au profit de Mutul. Les ME qui se trouvent alors au pied du Temple NE sont PAS défaussés de la partie, mais retournent dans la réserve de Mutul.

Note : Si vous avez le choix entre un Chef ou un Explorateur comme Gardien, choisissez un Explorateur.

Important : Toutes les actions ne pouvant être réalisées sont abandonnées.

Lorsque Mutul a réalisé les actions possibles de sa Carte Solo, défaussez-la, c'est au tour du joueur humain.

TOUR DU JOUEUR HUMAIN

Procédez de la façon habituelle telle que les règles décrites dans le livret multijoueur. C'est-à-dire, piochez une Tuile de Terrain, placez-la (voir cas particulier des Tuiles de Volcan ci-dessous) et exécutez vos 10 PA.

DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Si une Tuile de Volcan est piochée, vous procédez de la façon suivante :

• Ne faites rien pour Mutul, il ne marque pas de PP

• Réalisez 10 PA et procédez à votre décompte intermédiaire comme décrit dans les règles multijoueur.

• Placez la Tuile de Volcan (règles de Mutul ou vous-même selon qui a pioché cette Tuile).

• Exécutez vos 10 PA, si c'est vous qui avez pioché et placé la Tuile de Volcan, sinon tirez une Carte Solo pour Mutul et effectuez ses actions si c'est lui qui a pioché et placé la Tuile de Volcan.

DÉCOMPTE FINAL

Un décompte final a lieu après que le dernier joueur a joué son tour (celui qui a posé la dernière tuile). Le décompte final est toujours réalisé par vous en premier. Réalisez vos 10 PA et votre décompte de PP comme indiqué dans les règles multijoueur.

Ensuite, Mutul pioche une dernière Carte Solo et effectue les actions possibles. Comme il ne peut pas poser de Tuiles de Terrain, il place et éventuellement déplace ses ME en respectant la règle des priorités (Temples les plus hauts, Tuiles de Ruines avec le moins de Jeton trésor).

Cette fois, il effectue son propre décompte de PP, Selon la même règle que le joueur humain (scoring des temples et des trésors).

Si vous obtenez plus de PP que Mutul, vous remportez la partie. En cas d'égalité, vous vous partagez la victoire.

DIFFICULTÉ

Ajustements pour réduire la difficulté du jeu :

• A chaque révélation de carte, Placez un ME de moins lors de l'action de placement de Mutul (Action 4.), mais sans descendre en dessous de 1ME minimum.

• Les PP de Mutul commencent à un niveau inférieur lors de la mise en place.

175 PP de départ	Standard
150 PP de départ	Facile
125 PP de départ	Très facile

Note : Vous pouvez combiner ces options ou les mettre en place individuellement.

Ajustements pour augmenter la difficulté du jeu :

• Placez un ME de plus lors de l'action de placement de Mutul (Action 4.), mais sans dépasser plus de 3ME maximum.

• Les PP de Mutul commencent à un niveau supérieur lors de la mise en place

175 PP de départ	Standard
190 PP de départ	Difficile
225 PP de départ	Très difficile

Note : Vous pouvez combiner ces options ou les mettre en place individuellement.