

Auteurs: M. Kiesling en W. Kramer  
Illustraties: Franz Vohwinkel  
Aantal spelers: 2 - 4

## **SPELMATERIAAL**

---

- 1 speelbord
- 36 zeshoekige terreintegels
  - 15 tempeltegels
  - 10 oerwoudtegels
  - 8 schattegels
  - 3 vulkaantegels
- 24 ronde schatfiches (3 x8 motieven)
- 48 vierkantige tempelfiches met puntenwaarde
  - 3 x waarde 2
  - 6 x waarde 3
  - 9 x waarde 4
  - 11 x waarde 5
  - 8 x waarde 6
  - 5 x waarde7
  - 3 x waarde 8
  - 2 x waarde 9
  - 1 x waarde10
- 4 expeditieleiders (1 van elke kleur)
- 72 expeditieleden (18 van elke kleur)
- 8 kampen (2 van elke kleur)
- 4 waarderingsblokjes (1 van elke kleur)
- 4 overzichtskaartjes
- 4 kompaswijzers voor de uitbreidingsregels

## **DE GESCHIEDENIS**

---

Tikal is de belangrijkste en grootste van alle Mayasteden. De overblijfselen ervan liggen temidden van een ondoordringbaar oerwoud in het Noorden van Guatemala en worden verstopt door meer dan 50 meter hoge bomen. Tikal was bevolkt en bewoond van 600 voor Christus tot ongeveer 900 na Christus. Slechts een klein gedeelte van het 16 km<sup>2</sup> grote areaal is al opgegraven en onderzocht. Nu, anno 2006, maken 2-4 verschillende expedities zich klaar om nieuwe tempels en schatten te ontdekken en op te graven.

## **DOEL VAN HET SPEL**

---

Elke speler is leider van een expeditieploeg die in het oerwoud naar tempels zoekt, piramides blootlegt, kostbare schatten ophaalt en geheime gangen ontdekt.

De expeditie die uiteindelijk de meeste punten verzamelt, wint het spel. De spelers krijgen punten voor elke opgehaalde schat en elke tempel waarbij hij de meeste expeditieleden heeft staan tijdens elk van de vier waarderingsronden.



## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Op dit speelbord zijn al vier terreintegels ingetekend: het basiskamp, twee tempelgebieden en één al onderzocht stukje oerwoud.

De **zeshoekige terreintegels** worden per letter (A t/m G) in 7 stapels gesorteerd die afzonderlijk geschud worden. Daarna worden ze in alfabetische volgorde op een verdekte stapel gelegd met de A-kaartjes bovenaan en de G-kaartjes onderaan.

Elke speler kiest een kleur en krijgt alle bijbehorende **speelstukken**:

1 expeditieleider  
18 expeditieleden  
2 kampen

(Wordt volgens de uitbreidingsregels gespeeld, dan krijgt elke speler ook nog een kompaswijzer.)

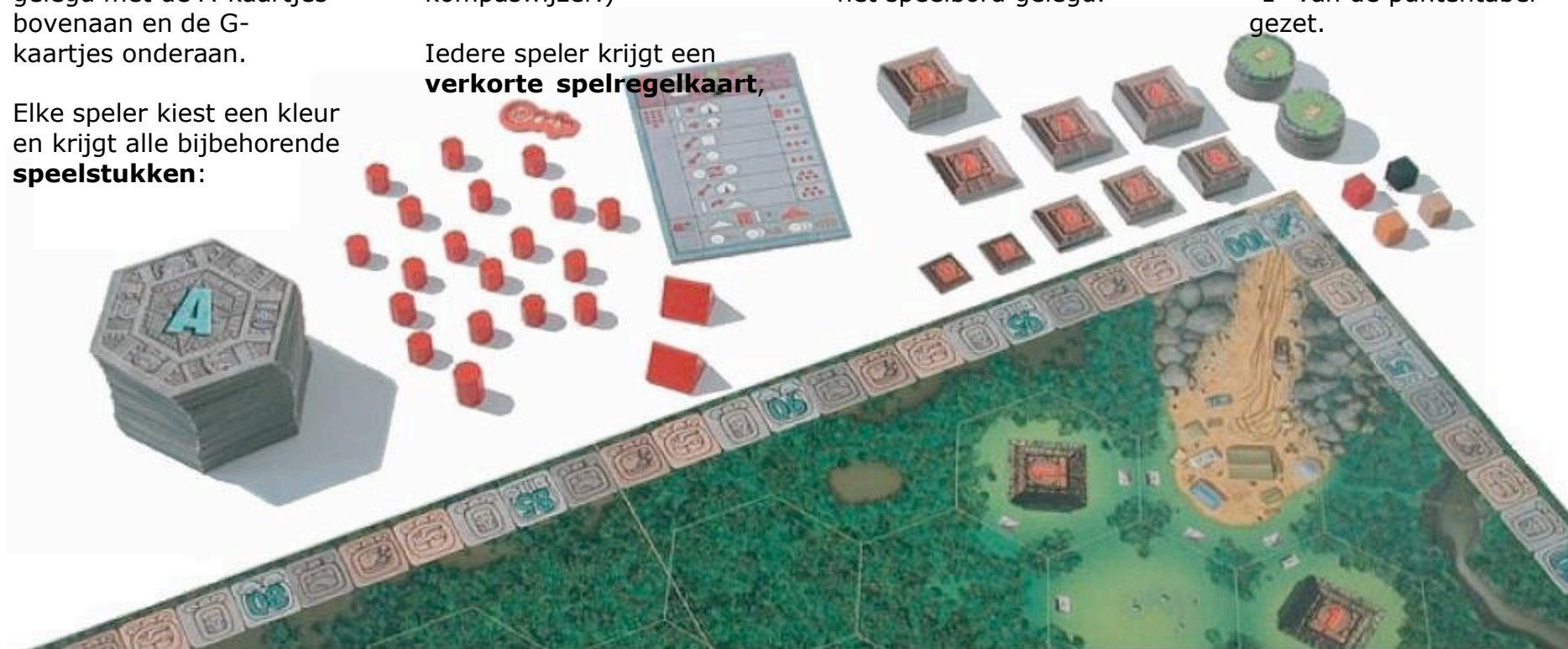
Iedere speler krijgt een **verkorte spelregelkaart**,

waarvan de blauwe kant voor de basisversie is.

De **vierkante tempelplaatjes** worden (zichtbaar) naar puntenwaarde gesorteerd en in 9 stapeltjes naast het speelbord gelegd.

De **ronde schatfiches** worden verdekt geschud en in twee stapels eveneens naast het speelbord geplaatst.

De **waarderingsblokjes** worden naast het vakje "1" van de puntentabel gezet.





## SPELVERLOOP

Bepaal, met bv. een dobbelsteen, wie er mag beginnen. De speler die aan de beurt is voert de volgende handelingen uit:

- Neem de bovenste terreintegel van de stapel en leg deze aan op het speelbord.
- Voer acties uit met een totaalwaarde van 10 actiepunten (AP).

De volgende spelers zijn met de richting van de klok mee aan de beurt en voeren dezelfde handelingen uit als hierboven beschreven.

### Aanleggen van een terreintegel

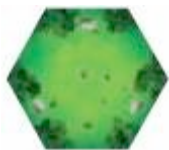


Terreintegels moeten steeds aan een al

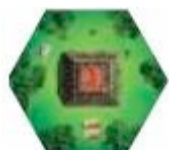
bekend gebied aangelegd worden. Op elke tegel staan aan één of meer zijden (1 tot 3) stapstenen getekend. Deze stapstenen geven de richting aan waarlangs expeditieleden naar een aangrenzend gebied kunnen gaan. Elke nieuwe terreintegel moet zo aangelegd worden dat deze via minstens één zijde betreden kan worden. Dat wil zeggen dat de terreintegel via minstens één stapsteen bereikbaar moet zijn. Hierbij speelt het geen rol op welke terreintegel de stapsteen afgebeeld staat: de nodige stapsteen mag op de nieuwe tegel staan, op de al aanwezige tegel of op beide tegels. Vulkaantegels mogen niet betreden worden en mogen zomaar aangelegd worden.



Kenmerken van de verschillende terreintegels:



**Oerwoud:** Hier kan een eigen kamp opgericht worden. Dit kamp is via een geheime doorgang verbonden met het basiskamp en met het tweede eigen kamp.



**Tempel:** Wie minstens één expeditielid op een dergelijk veld heeft staan, kan de door jungle overwoekerde tempel verder vrijmaken en de waarde ervan daardoor doen stijgen.



**Schat:** Op een schatveld worden onmiddellijk na het aanleggen op het speelbord enkele schatfiches verdekt neergelegd. Het aantal schatfiches wordt bepaald door het aantal gouden maskers in het midden van het schatveld. Deze schatten kunnen dan verder tijdens het spel opgehaald worden. Een schatveld waarvan alle schatfiches al zijn weggenomen, kan ook gebruikt worden om een kamp op te richten.



**Vulkaan:** Zodra een vulkaan door een speler omgedraaid wordt, start onmiddellijk een waarderingronde voor alle spelers. Pas na de volledige waarderingronde wordt de vulkaan door de betreffende speler op het speelbord gelegd en mag deze speler zijn verdere beurt afwerken door het uitvoeren van verschillende acties naar keuze. Een vulkaanveld mag niet betreden worden.





## Actiepunten inzetten

Na het aanleggen van een terreintegel mag een speler acties uitvoeren met een totaalwaarde van 10 actiepunten (= AP). Een speler is niet verplicht alle AP te gebruiken. Overblijvende AP komen te vervallen.

Elke speler beschikt over één expeditieleider en 18 (gewone) expeditieleden. Alleen in de waarderingsronden krijgt de expeditieleider een meerwaarde: bij het bepalen van meerderheden, heeft een expeditieleider een waarde van 3 punten i.p.v. 1 punt.



### Expeditielieden inzetten of van kamp naar kamp bewegen

Een nieuw expeditielid in het spel brengen, kost 1 AP. Dit geldt eveneens voor de expeditieleider. Dit expeditielid wordt uit de eigen voorraad genomen en in het basiskamp of in een eigen al opgericht kamp geplaatst. Per beurt mogen om het even hoeveel nieuwe expeditieleden (maximaal 10) ingebracht worden. Ook tussen het basiskamp en een eigenkamp of tussen twee eigen kampen kan een expeditielid verplaatst worden. Elke verplaatsing kost 1 AP. Voor deze verplaatsingen gebruikt elk expeditieteam een geheime gang waardoor ze hun doel vaak veel sneller kunnen bereiken.



### Expeditielieden verplaatsen

Om een expeditielid naar een aangrenzende terreintegel te verplaatsen moet per overschreden stapsteen één AP

betaald worden. Dit geldt eveneens voor de expeditieleider. Een expeditielid kan niet op een stapsteen blijven staan. Bij het overgaan naar een andere terreintegel moeten alle aanwezige stapstenen ineens overschreden worden. Per beurt mogen meerdere verplaatsingen doorgevoerd worden (maximum 10 AP). Daarbij kan eenzelfde expeditielid meerdere velden verplaatst worden. Om het overzicht te behouden, mogen de expeditieleden niet op stapstenen of tempelwaarden geplaatst worden.



De overgang van tempel 2 naar de schattegelt is niet direct mogelijk en kost 6 AP, via de oerwoudtegel. Van tempel 2 naar tempel 1 kost 1 AP.



### Tempel gedeeltelijk vrijmaken

De waarde van een tempel is bij een waardering gelijk aan de getalwaarde bovenaan de piramide. Om een piramide waardevoller te maken, moet hij vrijgemaakt worden. Om de tempelwaarde te kunnen verhogen, moet minstens één expeditielid of de expeditieleider van de eigen kleur op het veld met de tempel staan. Staan er twee of meer eigen expeditieleden, dan kunnen er per ronde maximaal 2 niveaus vrijgemaakt worden. Het vrijmaken kost 2 AP per niveau. Daarbij wordt het vierkante tempelplaatje met de eerstvolgende getalwaarde uit de reserve genomen en bovenop de vrijgemaakte tempel gelegd. Alle al aanwezige tempelplaatjes blijven liggen.



Tempels kunnen zolang vrijgemaakt worden als dat er passende tempelplaatjes aanwezig zijn in de reserve. Heeft een speler bij meerdere tempels expeditieleden staan, dan mag hij ook op meerdere plaatsen tempels vrijmaken.



### Schat opgraven

Wie schatten wil verzamelen, moet met minstens één expeditielid aanwezig zijn op een schatveld waar nog schatfiches voorradig zijn. Per genomen schatfiche moeten 3 AP betaald worden. Daarbij wordt het bovenste schijfje van het veld genomen en zichtbaar voor de speler op de tafel gelegd. Staan er meerdere expeditieleden van eenzelfde speler op een schatveld, dan mag deze speler maximaal 2 schatfiches wegnemen. Ook hier telt de expeditieleider als een gewoon expeditielid. Staat een speler ook nog op andere schatvelden, dan mag hij ook daar eventueel schatten opgraven.

### Waarde schatten

Er zijn 8 verschillende schatten. Elke schat komt 3 keer voor. Bij een waardering geldt de volgende puntentelling:

1 enkele schat	= 1 punt
1 paar (2 dezelfde schatten)	= 3 punten
1 trio (3 dezelfde schatten)	= 6 punten



### Schat ruilen

Tegen betaling van 3 AP kan de speler aan beurt met een andere speler een schat ruilen. Hiervoor zoekt hij bij een tegenspeler een schatfiche naar keuze uit, neemt het weg en legt het bij zichzelf neer. Daarna geeft hij één van de eigen schatfiches terug. De tegenspeler kan deze ruil niet verhinderen. Fiches die deel uitmaken van een paar of een trio kunnen echter niet geruild worden.



### Kamp opzetten

Op een oerwoudveld of een schatveld zonder schatfiches kan een kamp van de eigen kleur opgericht worden, voor 5 AP. Het is hierbij niet nodig om eerst een eigen expeditielid op dit veld te hebben. Er werd namelijk een geheime gang ontdekt dat vanuit het basiskamp direct naar dit veld heeft leidt. Nieuwe expeditieleden kunnen nu onmiddellijk in dit kamp ingezet worden of overgebracht worden vanuit het basiskamp (of uit het tweede eigen kamp). Ook hier kost het inzetten (of overbrengen) van een expeditielid telkens 1 AP. Vreemde expeditieleden kunnen hier niet ingebracht worden. Dit kan alleen bij een kamp van hun eigen kleur. Op elke oerwoud- of schattegel kan slechts één kamp opgericht worden. Expeditieleden mogen wel een vreemd kampveld betreden. Per speler kunnen slechts twee kampen opgericht worden.



### Tempel met wachter beschermen

Wie bij een tempel de meerderheid bezit, kan deze tempel beschermen. Hiervoor krijgt deze speler bij alle volgende waarderingen met zekerheid de punten van die tempel.

Bij het bepalen van de meerderheid heeft een expeditieleider waarde 3, gewone expeditieleden telen voor 1. Na het betalen van 5 AP plaatst de speler één van de eigen expeditieleden bovenop deze tempel. Alle andere eigen expeditieleden worden daarna weggenomen en verdwijnen uit het spel. Deze expeditieleden kunnen niet meer opnieuw ingezet worden. Alle aanwezige vreemde expeditieleden blijven staan en kunnen door de betreffende spelers bij hun beurt verplaatst worden. Het speelveld met de beschermde tempel mag tijdens het verdere spel gewoon betreden worden. Een tempel die beschermd wordt, kan niet meer verder vrijgemaakt worden. De puntenwaarde ligt vast.

Elke speler kan maximaal twee tempels beschermen.



## WAARDERINGSRONDE

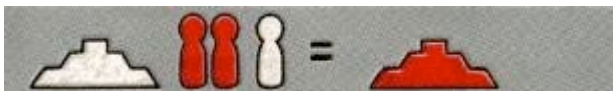
---



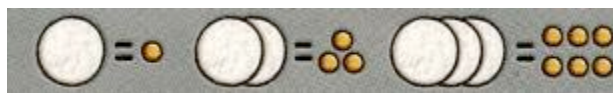
Zodra iemand een vulkaanveld omdraait, start er onmiddellijk een waarderingssronde.

Elke waardering verloopt op dezelfde wijze:

- De speler die het vulkaanveld trok, legt dit voor zich neer op tafel en start zijn waarderingssbeurt, waarin hij acties mag uitvoeren met een totaalwaarde van 10 AP.
- Na deze acties telt de speler zijn punten op het speelbord en duidt ze aan op de waarderingsschaal langs het bord:



Voor elke tempel waarbij hij een meerderheid heeft, krijgt hij de volledige tempelwaarde. Ook voor elke beschermde tempel krijgt hij de tempelwaarde. Zijn er bij een tempel 2 of meer expedities even sterk vertegenwoordigd, dan krijgt niemand punten voor die tempel.



Elke enkelvoudige schat levert 1 punt op, twee dezelfde 3 punten en drie dezelfde 6 punten.

Na de waardering is de volgende speler aan de beurt, deze voert op dezelfde wijze de waardering uit. Wanneer alle spelers hun waarderingssbeurt uitgevoerd hebben is de speler weer aan de beurt die de vulkaantegel omdraaide, hij mag de vulkaantegel plaatsen en de 10 AP uitspelen die hij in eerste instantie uit mocht spelen.

Alle volgende spelronden verlopen weer normaal totdat een speler opnieuw een vulkaanveld omdraait en er een volgende waarderingssronde plaatsvindt.

## EINDE VAN HET SPEL

---

Nadat de laatste terreintegel is omgedraaid en aangelegd, mag de betreffende speler nog zijn 10 AP verbruiken, waarna de laatste waarderingssronde volgt. Deze laatste waarderingssronde verloopt volledig zoals alle tussentijdse waarderingen: elke speler zet om beurt 10 AP in en bepaalt onmiddellijk daarna de eigen score.

Wanneer alle spelers de ronde hebben uitgevoerd is het spel afgelopen, winnaar is de speler met de meeste punten.

In de laatste waarderingssronde kan ook, als in de variant voor gevorderden ervoor worden gekozen om degenen met de minste punten te laten beginnen.

## VARIANT VOOR GEVORDERDEN

---

Met deze variant kan men tactischer spelen en wordt 'geluk' tot een minimum beperkt. De spelregels van de basisversie worden daarbij volledig overgenomen, het 'toevallig' trekken van terreintegels wordt echter vervangen door een veilingstelsel.

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

---

Elke speler krijgt aan het begin van het spel 20 punten op de waarderingsschaal. Deze vormen het startkapitaal waarmee spelers kunnen bieden bij het veilen van terreintegels. Alle spelers krijgen hetzelfde spelmateriaal als bij de basisversie aangevuld met de kompaswijzer van de eigen kleur. Het overzichtskaartje wordt nu met de rode zijde naar boven gelegd.

## SPELVERLOOP

---



**Openleggen van de terreintegels**

Er worden evenveel terreintegels van de stapel genomen als er spelers zijn, deze tegels worden open gelegd.



**Veiling van de eerste beurt**

Hierbij gaat het niet om een bepaalde terreintegel, maar om het recht als eerste een terreintegel te mogen kiezen, het aan te leggen en de beurt volledig te mogen afwerken. In het begin van het spel doet de beginnende deelnemer (bepaal met dobbelsteen) het eerste bod of past, daarna is degene die links van hem zit aan de beurt. Na elkaar verhogen de spelers dan dit bod of passen. Een bod moet wel steeds hoger zijn dan het voorgaande hoogste bod. Een speler die gepast heeft, kan aan deze veilingronde niet meer meedoen. Het opbieden gaat door tot er een speler overblijft met het hoogste bod.



**Ronde van de hoogstbiedende**

De speler die het hoogste bod deed, betaalt dit door het achteruitschuiven van zijn waarderingblokjes. Hierna kiest hij een terreintegel, legt het aan op het speelbord en voert zijn acties (max. 10 AP) uit. Na zijn volledige beurt draait hij zijn 'kompaswijzer', om aan te duiden dat hij niet meer mag deelnemen aan de lopende veilingronde.

### **Veiling van de 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> beurt**

Degene links van de speler die de eerste, respectievelijk tweede, beurt uitvoerde, begint telkens de volgende veilingronde. Deze verloopt steeds op dezelfde manier. Na elke veiling betaalt degene die het meest geboden heeft en voert zijn beurt volledig uit.

Indien alle spelers die aan een veiling deelnemen, passen, dan gaat de beurt naar de speler die als eerste gepast heeft. Hij mag dan gratis een terreintegel uitkiezen en zijn beurt uitvoeren.

### **De laatste beurt van een ronde**

De laatste openliggende terreintegel gaat gratis naar de speler die nog geen terreintegel had neergelegd. Ook hij mag daarna zijn 10 AP inzetten.

Na deze beurt draaien alle spelers hun kompaswijzer weer naar de beeldzijde.

### **Nieuwe ronde**

Hebben alle spelers hun beurt afgewerkt, dan worden opnieuw evenveel terreintegels omgedraaid als er spelers zijn.

Degene links van de speler die in de vorige ronde als laatste een terreintegel heeft aangelegd, start de nieuwe veiling.

Alle andere spelfasen verlopen zoals hierboven beschreven.

## **WAARDERINGSRONDE**

---



Bij de uitbreidingsregels start een waarderingsronde onmiddellijk nadat een speler een vulkaantegel heeft uitgekozen.

Deze speler voert dan als eerste zijn waarderingsbeurt uit voor 10 AP en telt daarna zijn punten, gevolgd door de andere spelers met de richting van de klok mee.

Na de volledige waarderingsronde mag de speler aan de beurt de vulkaantegel aanleggen en zijn beurt met zijn 10 AP afwerken, hierna draait hij zijn kompaswijzer om.

## **EINDE VAN HET SPEL**

---

Nadat de laatste terreintegel is omgedraaid en aangelegd, mag de betreffende speler nog zijn 10 AP verbruiken, waarna de laatste waarderingsronde volgt.

Deze laatste waarderingsronde verloopt anders dan de tussentijdse waarderingsronden, degene met de minste punten mag de waarderingsronde beginnen gevolgd door degene die daarna het minste punten had, als laatste mag degene die het meeste punten had de waarderingsronde uitvoeren. Bij gelijkstand van de punten voor aanvang van de waardering begint degene die het dichtst achter degene zit die de laatste terreintegel had aangelegd.

Wanneer alle spelers de ronde hebben uitgevoerd is het spel afgelopen, winnaar is de speler met de meeste punten.