

Tikal

Mise en place

- À portée :
 - La pile de tuiles terrain face cachée, ordonnées de **G** dessous à **A** dessus.
 - Les piles de jetons temple , triés par valeur **2** à **10**.
 - Les jetons trésor face cachée.
- Chacun prend à sa couleur :
 - Le marqueur de score → près de la case **1** de la piste de score.
 - Le grand pion + les 18 pions explorateur.
 - Les 2 camps.
- Le + âgé est le 1^{er} joueur.
Chacun prend une aide de jeu, bord bleu.

15 temple
+ 10 clairière
+ 8 trésor
+ 3 volcan

Tour de jeu

1	Piocher 1 tuile terrain et la poser face visible sur le plateau. Poser la contre au moins 1 terrain déjà découvert. Avoir au moins 1 pierre entre la et les terrains voisins découverts, sauf si volcan. Si trésor ⇒ Empiler dessus autant de jetons face cachée que de masques sur la . Si volcan ⇒ Faire un décompte, puis poser la . Si pioche vide ⇒ Faire un décompte, puis Fin du jeu.																									
2	Jouer 10 Points d'Action (PA) max. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Action</th><th>Effet</th><th>Coût (PA)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td>SOIT Poser 1 pion de sa réserve sur un camp. SOIT Déplacer 1 de ses pions d'un camp à un autre. Camp = camp de base ou camp à sa couleur.</td><td>1</td></tr> <tr> <td></td><td>Déplacer 1 de ses pions sur un terrain voisin découvert. Faire le déplacement en 1 fois. Une volcan est inaccessible.</td><td>1 / pierre</td></tr> <tr> <td></td><td>Prendre 1 jeton N+1 de la réserve. Le poser sur un temple de valeur N. Faire 2 fois max / temple / tour de jeu. Avoir au moins 1 pion à soi présent / action.</td><td>2</td></tr> <tr> <td></td><td>Prendre le jeton du dessus d'une trésor. Le poser devant soi face visible. Faire 2 fois max / trésor / tour de jeu. Avoir au moins 1 pion à soi présent / action.</td><td>3</td></tr> <tr> <td></td><td>Prendre 1 jeton à un adversaire. Lui donner 1 de ses jetons en échange. Les paires ou les triplets déjà formés sont intouchables.</td><td>3</td></tr> <tr> <td></td><td>Poser 1 camp à sa couleur sur une clairière ou une trésor sans jeton . Faire 2 fois max / joueur / partie. 1 camp max / . Être présent sur la est facultatif. </td><td>5</td></tr> <tr> <td></td><td>Poser 1 gardien sur un temple. Faire 2 fois max / joueur / partie. 1 gardien max / temple. Être seul majoritaire sur la temple (1 grand pion compte pour 3). Retirer du jeu ses pions présents, sauf un, qui devient le gardien. La valeur du temple ne peut plus monter. Le gardien ne peut plus bouger.</td><td>5</td></tr> </tbody> </table>	Action	Effet	Coût (PA)		SOIT Poser 1 pion de sa réserve sur un camp. SOIT Déplacer 1 de ses pions d'un camp à un autre. Camp = camp de base ou camp à sa couleur.	1		Déplacer 1 de ses pions sur un terrain voisin découvert. Faire le déplacement en 1 fois. Une volcan est inaccessible.	1 / pierre		Prendre 1 jeton N+1 de la réserve. Le poser sur un temple de valeur N . Faire 2 fois max / temple / tour de jeu. Avoir au moins 1 pion à soi présent / action.	2		Prendre le jeton du dessus d'une trésor. Le poser devant soi face visible. Faire 2 fois max / trésor / tour de jeu. Avoir au moins 1 pion à soi présent / action.	3		Prendre 1 jeton à un adversaire. Lui donner 1 de ses jetons en échange. Les paires ou les triplets déjà formés sont intouchables.	3		Poser 1 camp à sa couleur sur une clairière ou une trésor sans jeton . Faire 2 fois max / joueur / partie. 1 camp max / . Être présent sur la est facultatif.	5		Poser 1 gardien sur un temple. Faire 2 fois max / joueur / partie. 1 gardien max / temple. Être seul majoritaire sur la temple (1 grand pion compte pour 3). Retirer du jeu ses pions présents, sauf un, qui devient le gardien. La valeur du temple ne peut plus monter. Le gardien ne peut plus bouger.	5	
Action	Effet	Coût (PA)																								
	SOIT Poser 1 pion de sa réserve sur un camp. SOIT Déplacer 1 de ses pions d'un camp à un autre. Camp = camp de base ou camp à sa couleur.	1																								
	Déplacer 1 de ses pions sur un terrain voisin découvert. Faire le déplacement en 1 fois. Une volcan est inaccessible.	1 / pierre																								
	Prendre 1 jeton N+1 de la réserve. Le poser sur un temple de valeur N . Faire 2 fois max / temple / tour de jeu. Avoir au moins 1 pion à soi présent / action.	2																								
	Prendre le jeton du dessus d'une trésor. Le poser devant soi face visible. Faire 2 fois max / trésor / tour de jeu. Avoir au moins 1 pion à soi présent / action.	3																								
	Prendre 1 jeton à un adversaire. Lui donner 1 de ses jetons en échange. Les paires ou les triplets déjà formés sont intouchables.	3																								
	Poser 1 camp à sa couleur sur une clairière ou une trésor sans jeton . Faire 2 fois max / joueur / partie. 1 camp max / . Être présent sur la est facultatif.	5																								
	Poser 1 gardien sur un temple. Faire 2 fois max / joueur / partie. 1 gardien max / temple. Être seul majoritaire sur la temple (1 grand pion compte pour 3). Retirer du jeu ses pions présents, sauf un, qui devient le gardien. La valeur du temple ne peut plus monter. Le gardien ne peut plus bouger.	5																								

Faire un décompte = À partir du joueur actif , chacun son tour joue **10 PA** max, puis marque ses points.

	+ la valeur du temple / temple, si le gardien, ou le seul majoritaire sur un temple sans gardien.
	+ 1 / 1 jeton seul, + 3 / 2 jetons identiques, + 6 / 3 jetons identiques.