

TIKAL

Ravensburger, 1999

KRAMER Wolfgang & KIESLING Michaël

2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

±120 minuten

Het verhaal

Tikal is de grootste en de belangrijkste aller Maya-steden. In het midden van een ondoordringbaar oerwoud ligt zij in het noorden van Guatemala, verborgen onder meer dan 50 meter hoge bomen.

Gekoloniseerd en bewoond werd Tikal van 600 voor Christus tot 900 jaar na Christus. Slechts een klein gedeelte van de 16 vierkante kilometer grote oppervlakte werd opgegraven en onderzocht.

We schrijven het jaar 1999. Maximaal 4 expedities maken zich klaar om op weg te gaan om meer tempels en schatten bloot te leggen en mee te nemen.

Doel van het spel

Elke speler is de leider van een expeditie die in het oerwoud naar tempels zoekt, piramiden blootlegt, kostbare schatten wegneemt en geheime paden ontdekt. De expeditie die het meeste punten behaalt, wint het spel.

Punten kunnen worden behaald tijdens de vier waarderingsrondes, voor elke ingenomen stad en voor elke tempel waar een speler de meeste expeditiedeelnemers heeft staan.

Inhoud

- 1 speelbord ;
- 36 zeshoekige terreinkaartjes bestaande uit :
 - 15 tempelkaarten
 - 10 oerwoudkaarten
 - 8 schatkaarten
 - 3 vulkaankaarten
- 24 ronde schatkaarten met 3 x 8 motieven ;
- 48 vierkante tempelkaarten bestaande uit (aantal x waarde) :
3 x 2, 6 x 3, 9 x 4, 11 x 5, 8 x 6, 5 x 7, 3 x 8, 2 x 9 en 1 x 10
- 4 expeditieleiders ;
- 72 expeditiedeelnemers ;
- 8 kampen ;
- 4 waarderingsstenen in vier verschillende kleuren ;
- 4 kaarten met verkorte spelregels ;
- 4 amuletten voor de profversie.

De voorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

Op het speelbord zijn al 4 terreinkaarten getekend : het basiskamp, twee tempelplaatsen en één deel van het al onderzochte oerwoud.

De zeshoekige terreinkaarten worden geordend naar de letter op de rugzijde. Per letter worden de kaartjes goed geschud en met de letterzijde naar boven op een stapel gelegd. De stapel wordt zo gelegd dat de kaartjes met de letter A boven liggen, daaronder de kaartjes met de letter B ... en zo verder tot de letter G.

Elke speler kiest een kleur en krijgt alle daarbijbehorende spelfiguren :

- 1 expeditieleider ;
- 18 expeditiedeelnemers ;
- 2 kampen ;
- en eventueel de amulet in het geval er met de profversie wordt gespeeld.

Elke speler ontvangt een korte spelregelkaart. De blauwe kant geldt voor het basisspel, de rode kant voor de profversie.

De vierkante tempelkaarten worden per cijfer geordend en telkens op een stapel naast het speelbord gelegd.

De ronde schatkaarten worden goed gemengd en met de rugzijde naar boven in twee stapels naast het speelbord gelegd.

De 4 waarderingsstenen worden naast de '1' van de scorelijst gelegd.

Het spelverloop

De oudste speler begint. De speler die aan de beurt is, voert de volgende handelingen uit :

- de bovenste terreinkaart wordt van de stapel genomen en op het speelbord aangelegd ;
- met behulp van 10 actiepunten worden acties uitgevoerd.

Daarna wordt er, met de klok mee, verder gespeeld waarbij iedere speler een terreinkaart aanlegt en zijn 10 actiepunten inzet.

terreinkaarten aanleggen



Terreinkaarten moeten steeds aan een al gelegde kaart worden aangelegd. Op elke kaart bevinden zich op één of meerdere zijden één tot drie stenen.

Over deze stenen kunnen de expeditiedeelnemers van terreinkaart naar terreinkaart gaan. Elke kaart moet zo worden aangelegd dat ze over minstens één zijde kan worden betreden, dit betekent dat minstens één steen naar deze pas gelegde kaart moet voeren.

Daarbij speelt het geen rol of de verbindingmakende steen of stenen zich al op de kaart bevindt die al op het speelbord ligt of op de kaart die pas werd aangelegd ofwel beiden.

De vulkaankaarten vormen de enige uitzondering.



het aanleggen van deze tempelkaart op deze wijze is mogelijk aangezien deze kaart zelfs van twee zijden kan worden betreden

het aanleggen van deze
oerwoudkaart is op deze
plaats niet mogelijk
aangezien geen enkele weg
naar deze kaart leidt



De zeshoekige terreinkaarten kunnen de volgende motieven tonen :

oerwoud

Hier kan een eigen kamp worden opgericht, dat door geheime paden met het basiskamp respectievelijk het tweede eigen kamp is verbonden.



tempel

Wie ten minste één figuur op een tempelkaart heeft staan, kan de door planten overwoekerde tempel blootleggen en hem zo waardevoller maken.



schat

Onmiddellijk na het aanleggen van deze kaart worden er verdekt schatschijfjes opgelegd. Het aantal schatschijfjes wordt bepaald door het aantal gouden maskers op de zeshoekige schatkaart. Deze schatten kunnen in de loop van het spel worden geroofd. Een schatkaart waarop zich geen schatschijfjes meer bevinden kan eveneens worden gebruikt om een kamp op te richten.



vulkaan

Indien een vulkaankaart wordt omgedraaid dan volgt er onmiddellijk voor alle spelers een waardering (zie waardering).




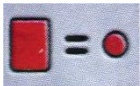



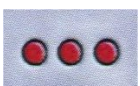






Na een waardering legt de speler die aan beurt is de vulkaankaart op het speelbord en voert daarna zijn gewone beurt uit met de hulp van de 10 actiepunten. Een vulkaankaart kan men niet betreden, zelfs niet wanneer een steen er naar toe voert.



Het inzetten van 10 actiepunten

Na het aanleggen van een terreinkaart heeft de speler 10 actiepunten (AP) ter beschikking. Niet alle actiepunten moeten worden opgebruikt. Actiepunten die overblijven, vervallen.

De actiepunten kunnen voor de volgende acties worden ingezet :

SYMBOOL	ACTIE	PRIJS	AANDACHTSPUNTEN
	een figuur in het basiskamp of het eigen kamp inzetten, ofwel een figuur van het ene naar het andere kamp bewegen		Het bewegen van een figuur is enkel mogelijk tussen de eigen kampen en tussen het basiskamp en het eigen kamp.
	een figuur over een steen bewegen		Een figuur mag niet op een steen blijven staan. Elke steen waar de figuur over moet kost telkens 1 actiepunt.
	een tempelniveau vrijmaken		In een beurt mogen maximaal 2 niveaus per tempel worden vrijgemaakt. Per vrijgemaakt niveau moet er op die locatie minstens één eigen figuur staan.
	een schat bovenhalen		In een beurt mogen maximaal 2 schatten per terreinkaart worden bovengehaald. Per schat moet er op die locatie minstens één eigen figuur staan.
	een schat ruilen		Een ruil mag niet worden geweigerd. Paren en drielingen mogen niet worden gescheiden.
	een kamp oprichten		Dit is enkel mogelijk op een oerwoudkaart of een schatkaart zonder een schatschijfje.
	een tempel door een wachter beschermen		De speler moet de meerderheid bezitten. Een speler kan maximaal 2 tempels beschermen.

De deelnemers aan de expeditie

Iedere speler bezit 1 expeditieleider en 18 expeditiedeelnemers. Wanneer de expeditieleider in het spel wordt gebracht of wordt verzet, kost dit geen extra actiepunten (maar gewoon 1 actiepunt zoals elke deelnemer).

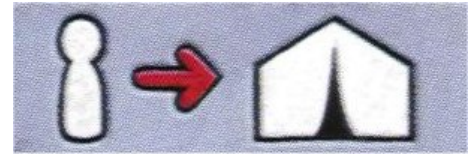
Ook bij het opgraven van een schat of het vrijmaken van een tempel telt de expeditieleider zoals de andere deelnemers.

In elk geval is de expeditieleider, wanneer het gaat om de meerderheid (zie waardering), 3 punten in plaats van 1 punt waard.

Figuren inzetten : respectievelijk van kamp tot kamp bewegen

Om een figuur in het spel te brengen betaalt men één actiepoint. Dat geldt evenzeer voor de expeditieleider. De figuur wordt uit de voorraad in het basiskamp, respectievelijk het eigen kamp, gezet.

Per beurt kan een willekeurig aantal figuren (dus tot maximaal 10) worden ingezet. Ook tussen het basiskamp en een eigen kamp of tussen twee eigen kampen kunnen figuren door 1 actiepoint worden verzet. Hier werd een geheim pad ontdekt dat het de deelnemers mogelijk maakt hun doel sneller te bereiken.



Figuren bewegen

Om een figuur van terreinkaart tot terreinkaart te bewegen, moet per steen één actiepoint worden betaald. Dat geldt ook voor de expeditieleider. Een figuur mag niet op een steen blijven staan.

Bij het bewegen van de ene terreinkaart naar de andere terreinkaart moeten de stenen van beide terreinkaarten volledig worden gebruikt. Per beurt kunnen naar keuze een willekeurig aantal figuren zo ver worden gezet als de 10 actiepunten toelaten.

Om het overzicht te kunnen bewaren mogen de figuren de stenen en de tempelwaarde niet bedekken.



voorbeeld

de overgang van de tweede tempel naar het oerwoudkaartje kost 3 actiepunten. De overgang van de 2de tempel naar de schatkaart is rechtstreeks niet mogelijk. Via de oerwoudkaart kan de schatkaart natuurlijk wel worden bereikt. Deze weg kost wel 6 actiepunten. De overgang van de 2de tempel naar de 1ste tempel kost 1 actiepoint.



Tempelniveaus blootleggen

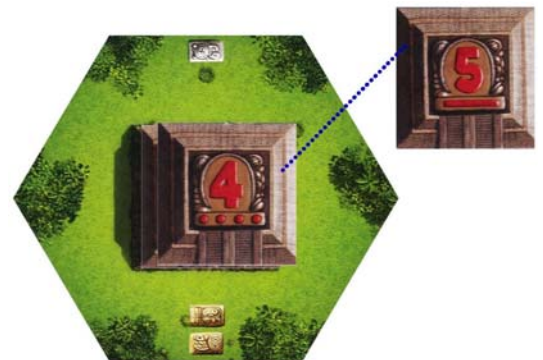
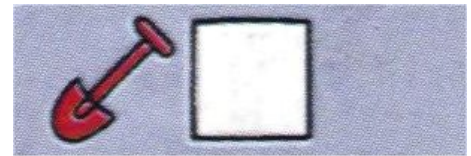
Een tempel is bij een waardering zoveel waard als het bovenste getal op de tempel aangeeft. Een tempel wordt waardevoller gemaakt door de tempel meer en meer bloot te leggen.

Daarbij moet minstens 1 deelnemer aan de expeditie of de leider van de expeditie van de eigen kleur op de tempelkaart staan. Als er meerdere figuren van een speler op een tempelkaart staan, kunnen per beurt maximaal 2 tempelniveaus worden vrijgemaakt.

Om een tempelniveau vrij te maken wordt een vierkant tempelkaartje van de stapel genomen, dat één waarde hoger toont (bijvoorbeeld 4 wordt 5, 5 wordt 6, ...) en op de tempel van de zeshoekige tempelkaart gelegd.

Het blootleggen van een tempelniveau kost 2 actiepunten.

Tempelniveaus kunnen worden blootgelegd zolang er vierkante tempelkaartjes van een hogere waarde voorradig zijn. Heeft een speler expeditiedeelname bij meerdere tempels dan kan hij zijn 10 actiepunten gebruiken om bij verschillende tempels tempelniveaus bloot te leggen.



Een schat bovenhalen

De speler die een schat wil bovenhalen, moet met minstens één eigen figuur op een schatkaart staan waarop zich nog een schatschijfje bevindt.

Per schat betaalt men 3 actiepunten. Het bovenste schatschijfje wordt van de schatkaart genomen en open voor de speler op tafel gelegd. Staan er op een schatkaart meerdere figuren van één speler, dan mag deze maximaal 2 schatten bovenhalen. Ook hier wordt de expeditieleider beschouwd als een gewone deelnemer.

Is de speler op meerdere schatkaarten aanwezig dan kan hij ook daar schatten opgraven.



De waarde van de schatten

Er zijn 8 verschillende schatten. Iedere schat is driemaal voorradig. Bij een waardering brengen de schatten de volgende punten op :

- 1 schat 1 punt
- 1 paar (= 2 identieke schatten) 3 punten
- 1 drieling (= 3 identieke schatten) 6 punten



Een schat ruilen

Tegen de betaling van 3 actiepunten kan de speler die aan de beurt is een schat met een medespeler ruilen. Hij kiest een willekeurig schatschijfje van zijn medespeler, legt het voor zich neer en geeft die speler één van zijn schatten. De medespeler mag de ruil niet weigeren. Paren en drielingen mogen niet worden gescheiden.



Een kamp oprichten

Op een oerwoudkaart en op een schatkaart zonder schatschijfje kan de speler voor 5 actiepunten een kamp van de eigen kleur oprichten. Daarbij is het niet nodig dat er zich op deze terreinkaart een expeditiedeelner bevindt.

De speler heeft hier een geheim pad ontdekt dat direct vanuit het basiskamp naar het eigen kamp voert. Figuren kunnen nu onmiddellijk in dit kamp worden ingezet. Dit inzetten kost 1 actiepunt per deelnemer.

Op een terreinkaart kan slechts één kamp worden opgericht. Vreemde expeditiedeelnemers kunnen hier niet worden ingezet. Ze mogen er wel steeds blijven staan of doorgaan.

Een speler kan maximaal 2 kampen oprichten.



Een tempel door een wachter beschermen

De speler die bij een tempel de meerderheid bezit, kan deze tempel beschermen en kan bij alle verdere waarderingsrondes aanspraak maken op de punten daarvoor. Bij het bepalen van de meerderheid telt de expeditieleider voor 3 punten. Na de betaling van 5 actiepunten zet de speler, die aan de beurt is, een eigen figuur, die zich al op deze tempelkaart bevindt, als wachter op de tempel.

Alle andere eigen figuren op deze kaart verdwijnen van het speelbord en kunnen niet meer worden ingezet.

Dit geldt niet voor vreemde expeditieleden. Zij kunnen op elk moment verder trekken.

Een tempelkaart die is beschermd, kan normaal betreden en verlaten worden. De wachter blijft tot het einde van het spel op de tempel. Deze tempel kan nu niet meer verder worden blootgelegd. Tijdens het spel kan een speler maximaal 2 tempels beschermen.



De waardering

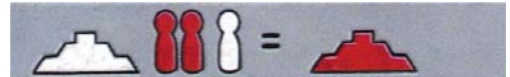


Zodra een vulkaankaart in het spel wordt gebracht, komt het tot een waarderingsronde.

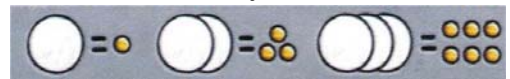
Alle waarderingsrondes verlopen identiek :

- De speler die de vulkaankaart heeft genomen, legt de kaart in eerste instantie voor zich op de tafel en voert een zet uit met 10 actiepunten (= de waarderingset).
- Daarna bepaalt hij alleen voor zich de waardering : hij telt de punten van de tempelkaarten waarop hij de meerderheid heeft samen, evenals de punten van de tempels die hij heeft beschermd en zet zijn waarderingssteen het overeenkomstige aantal punten verder op de scorelijst.

Als twee expedities bij een tempel even sterk zijn vertegenwoordigd, krijgt men hiervoor geen punten.



- Dan telt hij de punten van de voor hem liggende schatten samen en zet zijn waarderingssteen het overeenkomstige aantal punten verder op de scorelijst.



- Daarna gaat de waarderingsronde verder met de klok mee en de linkerbuurman voert zijn waarderingset uit. Na iedere waarderingset (het gebruik van de 10 actiepunten) komt het voor de betreffende speler onmiddellijk tot een waardering.
- Als alle spelers hun 10 actiepunten hebben gebruikt en hun waarderingssteen het overeenkomstige aantal punten hebben verdergezet op de scorelijst, legt de speler die de waardering heeft teweeggebracht de vulkaankaart aan en voert aansluitend zijn normale zet met 10 actiepunten uit. Hij draait verder geen kaartje meer om, kortom zijn beurt is voorbij.

De volgende speelrondes verlopen verder weer helemaal normaal tot de volgende vulkaankaart wordt getrokken en een nieuwe waarderingsronde wordt uitgelokt.

Einde van het spel

Nadat de laatste kaart is aangelegd en de zet is uitgevoerd, komt het nog tot een laatste waarderingsronde. Zoals bij de vorige waarderingsrondes zet iedere speler weer 10 actiepunten in en waardeert voor zich alleen. Wanneer alle spelers hun waarderingset hebben uitgevoerd eindigt het spel.

Winnaar is de speler met de meeste waarderingpunten.

voorbeeld van een waarderingsronde

De speler die de vulkaankaart heeft getrokken, legt ze direct voor zich op de tafel. Daarna voert hij zijn waarderingset met 10 actiepunten uit. Aansluitend komt het alleen voor deze speler tot een waardering. Hij heeft de meerderheid bij volgende tempels : een tempel van 3, 2 tempels van 5 en een tempel van 8. Op de scorelijst wordt zijn waarderingssteen 21 velden verdergezet.

Bovendien bezit deze speler twee schattenparen (6 punten) en twee afzonderlijke schatten (2 punten). Zijn waarderingssteen wordt nog eens 8 punten verdergezet.

Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt. Hij gebruikt zijn 10 actiepunten en voert daarna een waardering uit voor zich alleen. Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, legt de speler die aan zet is de vulkaankaart aan en voert zijn gewone zet met 10 actiepunten uit.

De scorelijst bestaat uit 100 velden. Bereikt een speler meer dan 100 punten dan begint hij opnieuw bij 1 en telt zijn 100 punten erbij.

De profversie

Wanneer je opteert voor meer tactiek en minder geluk, speel je het spel volgens deze profregels. De regels van het basisspel gelden hier ook. In plaats van terreinkaarten toevallig om te draaien, worden deze zichtbaar per opbod verkocht.

De voorbereiding

Zoals bij het basisspel. De waarderingstenen worden op veld 20 van de scorelijst geplaatst. Deze 20 punten vormen het startkapitaal voor de spelers om te kunnen bieden. Bovendien ontvangt iedere speler in zijn kleur de amulet voor de profversie.

Ze wordt met de afbeelding naar boven voor iedere speler zichtbaar neergelegd.



Het spelverloop

Terreinkaarten openleggen



Er worden zoveel terreinkaarten opengelegd als er deelnemers zijn.

Veiling van de eerste beurt



Nu komt het tot de veiling van de eerste zet. Het gaat nu niet om een welbepaalde terreinkaart, maar om het recht als eerste een terreinkaart uit te kiezen en de eerste zet te mogen doen. Met de klok mee bieden de spelers of passen. Een bod moet steeds hoger zijn dan het vorige. De speler die eenmaal heeft gepast, kan niet meer bieden. De veiling van een beurt wordt beëindigd zodra het hoogste bod is bepaald. Bij begin van het spel mag de oudste speler als eerste bieden. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee.

Beurt van de hoogst biedende



De speler die het hoogste bod heeft gedaan, zet zijn waarderingsteen zoveel velden terug op de scorelijst als zijn bod was. Daarna kiest hij een terreinkaart, legt ze op het speelbord en voert zijn 10 actiepunten uit. Om aan te tonen dat hij in deze ronde geen recht meer heeft op een andere terreinkaart, draait hij zijn amulet om.

Veiling van de tweede en derde beurt

De linkerbuurman van de speler die de eerste, respectievelijk tweede beurt is begonnen, mag nu het eerste bod doen.

Zoals gewoonlijk worden de terreinkaarten geveild, de waarderingstenen teruggezet, de 10 actiepunten ingezet en de amulet omgedraaid.

Indien alle spelers, die aan een veiling deelnemen, passen dan neemt de speler die als eerste heeft gepast een terreinkaart en voert zijn zet kosteloos uit.

De laatste beurt van een ronde

De laatste terreinkaart gaat naar de speler die nog geen terreinkaart heeft verworven. Deze speler ontvangt de terreinkaart, zonder op de scorelijst te worden teruggezet, legt vervolgens deze kaart aan en voert zijn 10 actiepunten uit.

Is deze ronde ten einde dan draaien alle spelers hun amulet om zodat de tekening terug zichtbaar is.

Nieuwe ronde

Nadat alle spelers hun beurt hebben afgewerkt, wordt opnieuw het passende aantal (volgens het aantal deelnemers) terreinkaarten blootgelegd. De nieuwe spelronde begint opnieuw met het veilen van de eerste beurt, en zo verder. De linkerbuurman van diegene die als laatste een terreinkaart heeft aangelegd, mag als eerste een bod doen. Op deze manier verlopen alle ronden tot alle terreinkaarten geveild en aangelegd zijn.

Voorbeeld voor de zetvolgorde bij 4 spelers A, B, C en D

Bij het begin van het spel worden de eerste vier terreinkaarten omgedraaid. Beginnende met de oudste speler wordt om beurt geboden. B biedt met 5 het hoogst en mag de eerste zet uitvoeren. Hij zet zijn waarderingssteen 5 velden terug, kiest een terreinkaart, legt ze op het speelbord aan, zet 10 actiepunten in en draait zijn amulet om.

Nu gaat het om de tweede beurt. Omdat C in uurwijzerzin naast B (de hoogst biedende van de eerste beurt) zit, mag hij als eerste bieden. D en A verhogen of passen. B mag niet mee bieden omdat hij in deze ronde al een terreinkaart heeft geveild en een zet heeft uitgevoerd. A doet met 4 het hoogste bod en voert de tweede zet in deze ronde uit. C moet het eerste bod voor de derde beurt doen. A en B mogen niet meebieden. C past en D past eveneens. Omdat C als eerste heeft gepast, mag hij, zonder daarvoor te moeten betalen, de derde beurt uitvoeren. Nu ligt er nog een terreinkaart open op tafel. D is de enige die nog geen zet heeft uitgevoerd. Hij neemt de laatste terreinkaart en voert zijn zet uit, evenzeer zonder ervoor te betalen.

Voor de volgende ronde worden opnieuw 4 terreinkaarten klaargelegd. A als linkerbuurman met de klok mee van D, mag als eerste bieden voor de volgende zet, ... enzovoort.

De waardering



Ook bij de profversie komt het tot een waardering zodra een speler een vulkaankaart heeft geveild. Deze speler legt de vulkaankaart voor zich neer. Daarna voert hij zijn waarderingszet met 10 actiepunten uit en waardeert voor zich alleen. Na hem volgen de andere spelers met de klok mee. Ook zij voeren hun waarderingszet uit en waarderen telkens voor zich alleen. De amulet wordt na een waarderingszet niet omgedraaid. Wanneer alle spelers hun 10 actiepunten hebben gebruikt en hun waarderingssteen het overeenkomstige aantal punten hebben verdergezet, legt de speler die de waardering heeft uitgelokt de vulkaankaart op het bord aan en voert aansluitend zijn normale zet met 10 actiepunten uit. Daarna draait hij zijn amulet om.

Laatste waardering en einde van het spel

Nadat de laatste terreinkaart werd aangelegd en de 10 actiepunten werden gebruikt, begint de laatste waarderingsronde. Iedere speler voert nog een zet uit met 10 actiepunten en waardeert aansluitend voor zich alleen. De volgorde van de spelers in deze laatste ronde wordt bepaald door de puntenstand op de scorelijst. De speler met de minste punten voert als eerste zijn waarderingszet uit. Dan volgt de speler op de voorlaatste plaats ... enzovoort.

Bij gelijke stand begint die speler die met de klok mee het dichtste zit bij de speler die als laatste een terreinkaart heeft aangelegd.

Hebben alle spelers hun beurt uitgevoerd, eindigt het spel.

Winnaar is de speler met de meeste waarderingspunten.