



10+



60-90 хв



2-4

ТІКАЛЬ

ІСТОРИЧНА ДОВІДКА

Тікаль розташований серед непрохідних джунглів на півночі Гватемали. Це найбільш віддалене і значуще із міст Майя. Майя населяли Тікаль півтори тисячі років, з 600 року до н.е. по 900 рік н.е., але мало що достовірно відомо про цю цивілізацію. Нині лише незначна частина міста вивчена археологами. Декілька експедицій плануються в найближчому майбутньому, щоб спробувати відкопати занедбані піраміди і витягти безцінні скарби, приховані вже понад тисячу років. Національний парк Тікаль став частиною культурної спадщини ЮНЕСКО у 1979 році. Тоді ж уряд Гватемали організував масштабний археологічний проєкт у Тікалі, роботи продовжуються.

ВМІСТ КОРОБКИ

Ігрове поле **1**
 Жетони скарбів – 24 шт. **2**
 Жетони Територій – 36 шт. **3**
 Щаблі пірамід – 48 шт. **4**
 Картки-підказки гравців – 4 шт.
 Тотем (для тактичної версії) – 4 шт.
 Правила гри

Дерев'яні фішки 4-х кольорів: **5**
 Лідер експедиції – 4 шт.
 Дослідники – 72 шт.
 Наметовий табір – 8 шт.
 Жетон підрахунку переможних очок – 4 шт.

МЕТА ГРИ

Кожен гравець керує експедицією і сподівається зробити велике археологічне відкриття у занедбаному місті стародавньої цивілізації Майя – Тікаль. Під час дослідження територій експедиції неодмінно наткнуться на руїни, тисячу років приховані під буйним покривом диких джунглів і добудуть для музеїв безцінні скарби, які залишили Майя. Гравці отримуватимуть переможні очки за знайдені скарби та за кожен піраміду під їх контролем протягом 4 ігрових раундів. Будьте пильні – і піраміди, і скарби можуть переходити з рук до рук у процесі гри. Той, хто набере найбільше переможних очок, стане переможцем.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

• Покладіть ігрове поле **1** у центр столу. Це дики джунглі, що ховають безліч секретів. У процесі дослідження гравці викладатимуть шестикутні жетони територій на ігрове поле та виявлятимуть нові піраміди та місця прихованих скарбів. Для підрахунку переможних очок на краю ігрового поля розташована спеціальна шкала **1a**.

На початку гри досліджено лише 4 ділянки місцевості – базовий табір **1a**, 2 піраміди **1c** та вільну ділянку джунглів, на якій піраміди чи скарбів не виявлено **1b**.

• Перемішайте круглі жетони скарбів **2** і покладіть їх двома стосами поруч із полем.



• Переверніть жетони територій **3**, відсортуйте їх, відповідно до літер на звороті і складіть у стопки. Перемішайте кожен стопку. Складіть всі стопки в одну так, щоб жетони А були зверху, а під ними по порядку лежали, С, D, E, F і G.



• Відсортуйте щаблі пірамід **4** за їхніми номерами та покладіть поруч із ігровим полем так, щоб їх було легко знайти. Ви знайдете 3 щаблі з цифрою 2, 6 з цифрою 3, 9 з цифрою 4, 11 із цифрою 5, 8 із цифрою 6, 5 із цифрою 7, 3 з цифрою 8, 2 із цифрою 9 і лише одну з 10.



• Кожен гравець отримує картку-підказку, в якій написано, які дії гравець може вчинити у грі та їхню ціну в очах дій (ОД). Фіолетова сторона призначена для базової гри, а жовта для тактичної версії (див. стор. 5). Тепер гравці вибирають колір, яким хочуть грати, і отримують комплект фішок свого кольору **5**: лідера експедиції , 18 дослідників , 2 наметові табори , жетон підрахунку переможних очок , який ставлять на клітку 0 шкали підрахунку переможних очок **1a** і, якщо грають у тактичну версію, тотем. 

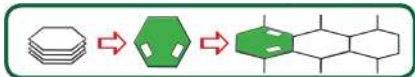
Компоненти, які не використовуються, поверніть у коробку.

ПРОЦЕС ГРИ

Гру розпочинає найстарший гравець. Хід передається за годинниковою стрілкою (гравець ліворуч). У свій хід гравець робить таке:

- бере верхній жетон території і розміщує його на полі обличчям догори (див. Як розміщувати жетони території?);
- проводить дослідження Тікаля. У кожного гравця є 10 очок дій (ОД) і у свій хід їх можна витратити на переміщення дослідників, вивчення пірамід, будівництво наметових таборів та пошук скарбів.

ЯК РОЗМІЩУВАТИ ЖЕТОНИ ТЕРИТОРІЙ?



На кожному жетоні території біля однієї або кількох граней намальовано каміння **А**.

Це дороги, якими можна переміщати дослідників і лідерів експедиції з жетону на жетон. Кількість каменів показує складність переміщення: саме стільки ОД доведеться витратити для пересування однієї фішки на сусідній жетон. Якщо жетони зістиковані гранями, на яких немає жодного каменю, то дороги там немає і пройти на сусідню територію безпосередньо не можна **В**.

Коли жетон території викладено на полі, його відкрито для будь-якої експедиції. Не забувайте правильно розміщувати жетони- вони обов'язково повинні бути пов'язані з хоча б одним сусіднім жетоном дорогою хоча б з одного каменю.

При розміщенні жетону території пам'ятайте:

- кожен новий жетон території повинен межувати з уже розвіданими територіями чи базовим табором.
- кожен жетон повинен бути пов'язаний з іншими хоча б однією дорогою (камінням). Складність переміщення дорогами може варіюватися від 1 до 6 (якщо гравець зістиковує 2 жетони гранями, на яких намальовані по 3 камені).

Виняток:

Вулкани – непрохідні, тому їх можна пристиковувати до вже досліджених територій, незалежно від наявності каміння на гранях жетонів.



ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ОЧКИ ДІЙ (ОД)?

Після розміщення жетону території, гравець має 10 очок дій (ОД). З їхньою допомогою можна робити дії та досліджувати Тікаль.

За бажанням гравець може використовувати не всі ОД, але невикористані згорять наприкінці ходу і на наступний хід не перенесуться.

Дії можна повторювати та комбінувати за бажанням гравця доти, доки їх сума не перевищила 10 ОД.

На допомогу гравцям надається картка-підказка, на якій перераховані всі можливі у грі дії та їхня вартість в ОД.

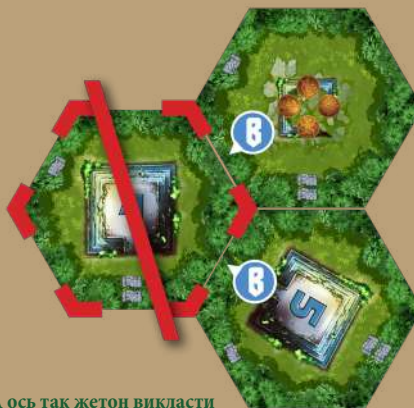
РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНІВ ТЕРИТОРІЙ



Жетон із пірамідою 4 пов'язаний дорогою з пірамідою 3, а дороги на жетон галявини немає. Переміщати експедиції між поляною та пірамідою 4 не можна.



Тут із жетону піраміди 3 можна потрапити на жетон галявини, але не можна до піраміди 4.



А ось так жетон викласти не можна – бо він не пов'язаний дорогами ні з пірамідою 5, ні з руїнами.

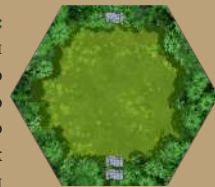
ЯКІ ТЕРИТОРІЇ НАЛЕЖИТЬ ДОСЛІДЖУВАТИ?

Є 4 різновиди територій:

• **Піраміди:** Їх майже поглинули дикі зарості, але деякі щаблі ще видно. Піраміди можна розчищати та вивчати, додаючи зверху нові щаблі. Ціна за вивчення нового ступеня – 2 ОД.



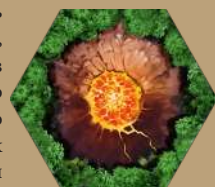
• **Поляна у джунглях:** Це чудове місце для розгортання наметового табору. Пам'ятайте, що всі табори однакового кольору пов'язані між собою та базовим табором таємними стежками. Гравець може переміщати учасників експедиції між наметовими таборами або базовим табором, якщо витратить 1 ОД за кожного переміщаного.



• **Руїни:** Коли гравець викладає цей жетон території, він повинен порухати намальовані на ньому золоті маски і викласти зверху стільки ж скарбів. Не піддивляйтеся у скарби, поки ніхто не знає, що тануть руїни. Будь-який гравець може знайти скарб, якщо на цій території присутні його дослідник або лідер експедиції, але більше двох скарбів у хід видобути не можна. Коли всі скарби з жетону будуть видобуті, на жетоні руїн можна засновувати наметовий табір, як і на жетоні галявини.



• **Вулкани:** Коли гравець відкриває жетон вулкана, він кладе його поруч із собою, а у грі негайно настає етап проміжного підрахунку переможних очок. Гравці, починаючи з вулкан, що дістають, роблять по 10 ОД і підраховують зароблені переможні очки. Коли все враховано, гравець розміщує вулкан на ігровому полі (а не бере наступний жетон) та робить звичайний хід – витрачає 10 ОД та передає хід. Пам'ятайте, вулкани – непрохідні, тому байдуже, чи будуть вони пристиковані до меж сусідніх жетонів з камінням або без. Усього в грі 3 вулкани в В, D і F блоках.



Дія	Вартість
• Новий дослідник в експедиції	1 ОД
• Переміщення між таборами	1 ОД
• Переміститися через 1 камінь дороги	1 ОД
• Вивчити 1 ступінь піраміди	2 ОД
• Виявити скарб	3 ОД
• Обмінюватися скарбом	3 ОД
• Заснувати наметовий табір	5 ОД
• Призначити наглядача піраміди	5 ОД

НОВИЙ ДОСЛІДНИК В ЕКСПЕДИЦІЇ

 = 1 ОД

Ентузіасти та студенти вирушають на розкопки.

Поява у грі нового дослідника чи лідера експедиції коштує 1 ОД. Дослідники потрібні для вивчення нових територій, щаблів пірамід та виявлення скарбів. Візьміть відповідну фішку і поставте її в базовий або ваш наметовий табір за бажанням.



Лідер експедиції по суті такий самий дослідник. Якщо надалі у правилах згадуються дослідники, це означає, що можна використати також і лідера експедиції.

Кількість нових дослідників обмежена лише кількістю ОД гравця за хід.

Чужі наметові табори та дослідники не можуть завадити переміщенню ваших дослідників.

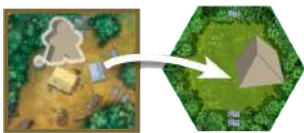
При розміщенні дослідників не закривайте фішками каміння, піраміди та руїни.

ПЕРЕМІЩЕННЯ МІЖ ТАБОРАМИ

 = 1 ОД

Досвідчені дослідники знають таємні стежки у непрохідних джунглях.

Переміщення будь-якого дослідника між таборами коштує 1 ОД. Можна переміщатися між базовим табором та наметовими таборами свого кольору у будь-якій комбінації. У чужі наметові табори не можна переміщатися.



ПЕРЕМІСТИТИСЯ ЧЕРЕЗ 1 КАМІНЬ ДОРОГИ

 = 1 ОД / 

Ваші дослідники мужньо долають дорожні перешкоди.

Переміщення одного дослідника на сусідній жетон території коштує 1 ОД за кожен камінь дороги на межі цих жетонів. Переміщення - єдина дія: не можна провести дослідника через частину каміння дороги в поточному ході і відкласти перехід через камінь, що залишилися, до наступного. Не можна заходити на жетони вулканів чи проходити крізь них.



 = 3 ОД

ДОРОГИ ЖЕТОНІВ ТЕРИТОРІЙ

Намальовані камені одночасно відзначають шлях та показують його складність. Для переміщення одного дослідника гравцеві доведеться витратити таку ж кількість ОД, скільки каменів намальовано на межі прилеглих один до одного жетонів територій.

Вулкани небезпечні. На їх жетони не можна заходити і тим більше не можна проходити крізь них.



- Можна відправити дослідника до піраміди 3 за 3 ОД, оскільки шлях складається з трьох каменів **А**.
- Можна вибрати альтернативний маршрут **В** і витратити лише 2 ОД, відправивши дослідника в обхід через піраміду 4, тому що там доведеться подолати лише 2 камені дороги.
- Шляхів, позначених стрілкою **С** не існує: з одного боку розташувалася непрохідний вулкан, з другого жетони територій не пов'язані камінням доріг.

ВИВЧИТИ 1 ШАБЕЛЬ ПІРАМИДИ

 = 2 ОД

Багато часу і сил йде в експедиції на розчищення пірамід, які поступово піднімаються над джунглями.

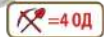
Спочатку піраміди приносять від 1 до 6 переможних очок (цифра вказана на верхньому щаблі), але гравці можуть вивчати піраміди, розчищаючи від чагарників, що поглинули їх, і збільшувати їх цінність. Чим вище вивчена гравцем піраміда – тим більше переможних очок вона приносить при їх підрахунку. Гравець може вивчити до 2 рівнів піраміди, якщо заплатити по 2 ОД за кожен.



 = 2 ОД

На жетоні піраміди має знаходитися по одному досліднику для кожного рівня, що вивчається. Тобто, якщо гравець хоче вивчити два рівні піраміди, він повинен розмістити 2 дослідників на жетоні піраміди та заплатити 4 ОД.



 = 4 ОД

Коли дослідник вивчає новий рівень піраміди, гравець бере одну з сходів піраміди, що лежать поруч з ігровим полем, і кладе її на піраміду зверху. Цифра ступеня має бути на один більший, ніж верхня цифра піраміди. Якщо вивчені два ступені однієї піраміди, то цифри на двох щаблях повинні бути відповідно більшими на одиницю та двійку. Номери ступенів повинні йти послідовно. Більше двох щаблів однієї піраміди вивчити за один хід не можна, але можна вивчати щаблі в різних пірамідах.

Якщо поруч із полем не залишилося ступенів пірамід із відповідною цифрою, то вивчати цю піраміду більше не можна. Роботи над нею закінчено.

ЗНАЙТИ СКАРБ

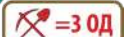
 = 3 ОД

Цінність стародавніх скарбів постійно зростає.

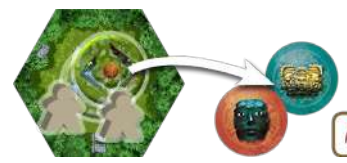
Витративши 3 ОД гравець може виявити скарб, забрати його жетон і покласти у відкриту поряд із собою на столі так, щоб усім було видно.

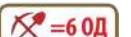
Гравець може виявити до 2 скарбів, якщо заплатити по 3 ОД за кожен.



 = 3 ОД

На жетоні руїн повинно бути по одному досліднику для кожного скарбу. Якщо гравець хоче знайти два скарби, він повинен розмістити 2 дослідників на жетоні руїн та заплатити 6 ОД.



 = 6 ОД

Більше двох скарбів на одному жетоні руїн за один хід не можна викопати, але можна викопати їх на різних жетонах руїн. Якщо жетонів скарбів більше не залишилося, значить все викопано.

ОБМІНЯТИСЯ СКАРБАМИ



Коллекція цінується дорожче за один артефакт.

У свій хід гравець може витратити 3 ОД та обмінятися скарбом з іншим гравцем. Відмовитися від обміну не можна.

Кожен скарб має власну цінність у переможних очках, але краще зібрати колекцію. Якщо гравець має 2 або більше скарбів одного типу, обмінювати їх не можна.

ЗАСНУВАТИ НАМЕТОВИЙ ТАБІР



Наметові табори прискорять перекидання людей у важкодоступні райони Тікаля.

На жетоні галявини, де гравець хоче розмістити наметовий табір, обов'язково має бути його дослідник. На одному жетоні території можна розмістити лише один наметовий табір.



Коли всі скарби з жетону руйн викопані, на ньому також можна розмістити наметовий табір.



За 1 ОД можна переміщатися між базовим табором та наметовими таборами свого кольору у будь-якій комбінації. У чужі наметові табори не можна переміщатися. Чужі наметові табори не є перешкодою для переміщення дослідників: у них можна входити, проходити наскрізь чи зупинятися.

ПРИЗНАЧИТИ НАГЛЯДАЧА ПІРАМИДИ



Доглядач забезпечить порядок на підконтрольній території.

Для призначення наглядача гравцеві треба, щоб на жетоні цієї піраміди у нього було більше дослідників, ніж у інших гравців. За підрахунком кількості дослідників (і лише в цьому випадку) цінність лідера експедиції дорівнює цінності трьох звичайних дослідників. (Дослідник = 1, лідер експедиції = 3.) Гравець з найбільшою кількістю дослідників отримує контроль над пірамідою і може розмістити там наглядача.

Гравець витрачає 5 ОД і розміщує одного з дослідників, що стоять на жетоні, на вершину піраміди. Цей дослідник назавжди стає доглядачем і більше не переміщається.

Піраміда з наглядачем повністю вивчена і закінчена, більше вивчати її щаблі не можна, а наглядач залишається на ній до кінця гри, як нагадування. Решту своїх дослідників цього жетона піраміди гравець знімає з ігрового поля і повертає в коробку – вони більше не беруть участь у грі і не можуть бути виставлені на полі.

Дослідники інших гравців, які брали участь у підрахунку, залишаються у грі. Гравець може призначити лише двох доглядачів пірамід.

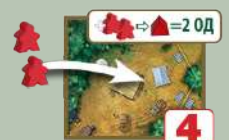
Жетони піраміди з доглядачем не є перешкодою для переміщення дослідників: у них можна входити, проходити наскрізь чи зупинятися, як у звичайному жетоні галявини у джунглях.

Приклад першого ходу гри: Віктор (грає за червоних) взяв жетон території та перевернув його – це жетон руйн. Він розміщує його на ігровому полі та кладе зверху 4 жетони скарбів, не підглядаючи і нікому не показуючи.



На свої 10 ОД він робить таке:

1. За 1 ОД Віктор ставить лідера експедиції у базовий табір.
2. Він переміщує лідера на жетон руйн. Це коштує 2 ОД, тому що жетони руйн та базового табору пов'язані дорогою з 2 каменів. У Віктора залишилися 7 ОД.
3. Він бере 1 жетон скарбу за 3 ОД. Тепер у Віктора залишилося 4 ОД.
4. Оскільки в Віктора лише один дослідник на жетоні руйн, він не може взяти ще скарбів. Він ставить ще двох дослідників до базового табору і в нього залишається 2 ОД.
5. Віктор переміщає одного з дослідників на жетон Піраміди, дорога складається з двох каменів, тому переміщення займає останні 2 ОД.

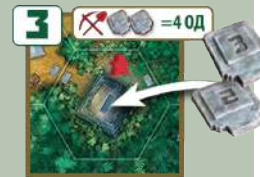


Хід переходить до Софії (грає жовтими).

Вона дістає і розміщує на полі жетон галявини і приступає до дій на 10 ОД.

1. Софія витрачає 2 ОД і ставить одночасно 2-х дослідників у базовий табір.
2. Вона відразу ж пересуває їх на жетон піраміди, дорога займає по 2 ОД за кожного дослідника, так що у Софії пішло 4 ОД.

3. На 4 ОД, що залишилися Софія вирішує вивчити щаблі піраміди. Оскільки поряд з пірамідою у неї 2 дослідники, вона може вивчити 2 рівні піраміди, що й робить. Для цього Софія викладає два щаблі піраміди.



ТАКТИЧНА ВЕРСІЯ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛІВ СЕРЬОЗНОГО ПЛАНУВАННЯ



Якщо ви віддаєте перевагу гри, де чистого везіння буде менше, а тактичного планування – більше, спробуйте версію з аукціоном. Усі основні правила залишаються в силі, але жетони територій не витягуються випадковим чином, а заявляються на імпровізованні торги та можуть бути викуплені гравцями за переможні очки.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Гравці виставляють свої жетони підрахунку переможних очок на цифру 20 шкали підрахунку очок. Ці 20 переможних очок – стартовий капітал, за допомогою якого можна вести перші торги за бажані території.

Кожен гравець отримує тотем свого кольору і кладе обличчям вгору біля себе.

ПРОЦЕС ГРИ



1. Взяти зі стопки стільки ж жетонів територій, скільки бере участь гравців, і покласти їх на стіл обличчям вгору так, щоб усім добре їх було видно.



2. Починається боротьба між гравцями: вони роблять ставки за право стати першим гравцем та першим вибрати один із запропонованих жетонів територій.

Починає гравець, який останнім брав участь у будь-яких розкопках. Він називає свою стартову ставку, інші гравці за годинниковою стрілкою або роблять свої ставки (ставка обов'язково має бути вищою за озвучену попереднім гравцем), або кажуть «пас» і в торгах за право стати першим гравцем більше не беруть участі. Гравець, який зробив найвищу ставку, і залишився останнім (бо інші пасували) робить свій хід. Він зсуває назад свій жетон підрахунку переможних очок на шкалі підрахунку очок на рівню своїй ставці кількість клітин. Тепер він вибирає один із відкритих жетонів територій, розміщує його на полі і витрачає 10 ОД на свій розсуд (тобто повністю здійснює свій хід).



Закінчивши всі дії, гравець перевертає свій тотем і поки що в подальших торгах участі не бере. Гравці, що вибули з торгів на витрачають свої переможні очки. 3. За тією самою схемою розігрується право стати другим гравцем. Першу ставку пропонує гравець, що сидить ліворуч від першого гравця, який щойно завершив свій хід. Гравець, який виграв право ходити другим, зсуває назад свій жетон переможних очок, вибирає жетон територій з викладених відкритими та розміщує його на полі, робить свій хід та перевертає тотем. 4. Тепер, якщо дозволяє кількість учасників, розігрується право стати третім гравцем.

Якщо всі гравці відмовилися від участі в торгах і кажуть «пас», то жетон території безкоштовно дістанеться першому спасувашому.

5. Останній гравець ходить, не витрачаючи переможних балів, але й вибору жетонів території йому не залишається. Після того, як він завершить свій хід, розпочинається новий раунд.

НОВИЙ РАУНД

Коли всі відкриті жетони територій розібрані гравцями, розпочинається новий раунд. Тотемі гравців перевертаються обличчям вгору, знову викладаються жетони територій за кількістю гравців і повторюється аукціон. Тепер стартову ставку робить гравець, що сидить ліворуч від останнього гравця, що ходив, і т.д.

ЯК ПРАЦЮЮТЬ ВУЛКАНИ?

У тактичній версії гри з аукціоном жетони вулканів зберігають свої функції: ініціюють підрахунок переможних очок. Підрахунок переможних очок починається після того, як гравець, що виграв аукціон, візьме жетон вулкана. На полі жетон поки ставити не потрібно, гравець тратить 10 ОД та підраховує переможні очки від пірамід і скарбів, що у його розпорядженні. Тепер гравець зліва тратить свої 10 ОД і підраховує переможні очки. Так триває доти, доки всі гравці не підрахують свої переможні очки. Тотемі ніхто з гравців поки що не перевертає. Коли хід повертається до гравця, що взяв жетон вулкана, він розміщує його на полі та робить звичайний хід – витрачає 10 ОД. Перевертає тотем і передає хід іншим гравцям.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК ДЛЯ ТАКТИЧНОЇ ВЕРСІЇ

Коли останній жетон території викладено на полі і гравець завершить свій хід, починається підсумковий підрахунок: тобто всі гравці отримують по 10 ОД для перебігу підрахунку переможних очок. Відмінність від основної версії полягає в тому, що порядок ходу при підрахунку визначається вже набраною кількістю переможних очок: гравець з найменшою кількістю підраховуватиметься першим, а з найбільшим – останнім.

Після того, як усі гравці підраховували свої переможні очки, гра закінчується. Про підрахунок переможних очок та визначення переможця основної гри див. наступну сторінку.

Приклад перебігу тактичної версії для 4 гравців. Грають Сергій, Марія, Андрій, Анастасія.

На початку ходу треба відкрити і викласти на загальний огляд 4 жетони територій

зі стопки. Андрій позавчора скопував грядки на дачі і знайшов там втрачену торік згубу - він і починає аукціон. Андрій ставить 1, Анастасія 2, Сергій пасує, а Марія піднімає ставку до 3. Андрій, подумавши, ставить 4, Анастасія – 5, Марія пасує. Андрій теж пасує, Анастасія стає першим гравцем цього ходу.

Анастасія переміщає свій жетон підрахунку переможних очок на 5 клітинок назад (до 15), вибирає жетон території, що найбільше сподобався із відкритих, розміщує його на ігровому полі та витрачає 10 ОД на потреби експедиції. Тепер їй залишилося тільки перевернути свій тотем обличчям донизу, щоб показати, що вона вже взяла участь в аукціоні і до зміни жетонів більше не може робити ставки.

Сергій сидить ліворуч від Анастасії, тому починає аукціон за право стати другим гравцем. Він ставить 1, Марія відразу піднімає до 3, Андрій пасує та Сергій теж. Марія перемогла. Вона зміщує свій жетон підрахунку переможних очок на 3 клітинки назад (до 17), вибирає один із

трьох жетонів території, що залишилися, розміщує його на полі і витрачає 10 ОД на потреби експедиції. Тепер їй треба перевернути тотем і дочекатися, поки свої ходи зроблять Андрій та Сергій.

Ліворуч від Марії сидить Андрій. Він ставить 2, Сергій – 4, Андрій пасує. Сергій переміщає свій жетон переможних очок до позначки 16 (на 4 клітинки назад), вибирає один з двох жетонів території, що залишилися, і т.д.

Андрій не зміг жодного разу перемогти в аукціоні і отримує жетон території безкоштовно. Він не витрачає свої переможні очки, але і вибрати жетон території він не може, грає чим дісталось. Коли Андрій викладе цей жетон на поле та здійснить свій хід, розпочнеться новий аукціон.

Усі гравці перевернуть свої тотемі обличчям вгору, відкриють 4 нових жетони територій, і процес повториться. Торги почне Анастасія, тому що вона сидить ліворуч від Андрія, останнього гравця, що ходив.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Підрахунок переможних очок відбувається не лише наприкінці гри, а й після того, як будь-який гравець відкриє жетон вулкана.

ЖЕТОН ВУЛКАНУ ВІДКРИТО



Коли гравець відкриває жетон вулкана, перебіг гри переривається на особливий раунд – підрахунок переможних очок. Жетон вулкана гравець поки що тримає у себе. Кожен гравець, починаючи з того що відкрив вулкан, робить наступне:

- Здійснює ігрові дії на 10 ОД.
 - Підраховує очки за скарби та піраміди під своїм контролем і переміщує жетон підрахунку переможних очок на шкалі підрахунку.
- Коли всі гравці підраховують свої переможні очки, гравець, який відкрив вулкан, викладає цей жетон на поле, використовує свої 10 ОД і передає хід наступному гравцю.

ПІДСУМКОВИЙ ПІДРАХУНОК

ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК В КІНЦІ ГРИ

Коли будь-який гравець викладе на поле останній жетон території та завершить свій хід, починається підсумковий підрахунок переможних очок.

Кожен гравець, починаючи з сидячого ліворуч від цього гравця, робить таке:

- Здійснює ігрові дії на 10 ОД.
- Підраховує переможні очки за скарби та піраміди під своїм контролем та переміщує жетон підрахунку переможних очок на шкалі підрахунку. Гравець, який зіграв останній жетон території - переможні очки підраховує останнім!

Переможцем стає гравець, який набрав найбільше переможних очок за всю гру. У разі нічиєї перемагає гравець, під контролем якого знаходиться найвища піраміда.

Якщо знову нічия, то перемагає той, у якого більше жетонів скарбів. Якщо ж і жетонів скарбів порівну, то перемагають обидва гравці.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Потративши свої 10 ОД у раунді підрахунку переможних очок гравець починає підрахунок:



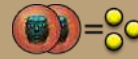
За піраміди: Якщо гравець має піраміду із доглядачем або перевагу за кількістю дослідників біля якоїсь із пірамід (пам'ятайте, що лідер експедиції дорівнює за цінністю трьом звичайним дослідникам), то він отримує стільки переможних очок, скільки написано на верхньому щаблі піраміди.

Оскільки кожен гравець перед підрахунком своїх переможних очок може потратити 10 ОД, то перевага за дослідниками біля пірамід може змінюватись, і одна піраміда може принести переможні очки декільком гравцям.

ЗА СКАРБИ:



Одинарний жетон скарбів принесе його власнику переможне очко



Пара однакових жетонів скарбів – 3 переможні очки



Три однакові жетони скарбів – 6 переможних очок

КОРОТКІ ПРАВИЛА

Починає гравець, який останнім брав участь у будь-яких розкопках. Йому потрібно:

- Викласти на ігрове поле один жетон території.
- Витратити на свій вибір 10 очок дій на дослідження Тікаля.

Гравець не повинен використовувати всі ОД. Невикористані ОД наприкінці ходу згорають.

Нижче наведено можливі дії гравця та їх вартість в ОД. Після того як гравець здійснив усі бажані дії, хід передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

Щоразу, коли хтось із гравців відкриває жетон вулкана починається раунд проміжного підрахунку переможних очок. Коли всі жетони території зіграні настає кінець гри та підсумковий підрахунок переможних очок. Починайте змагання за почесне звання найкращого археолога Тікаля.

Дія

Вартість

• Новий дослідник в експедиції		1 ОД
• Переміщення між таборами		1 ОД
• Переміститися через 1 камінь дороги		1 ОД
• Вивчити 1 ступінь піраміди		2 ОД
• Виявити скарб		3 ОД
• Обмінюватися скарбом		3 ОД
• Заснувати наметовий табір		5 ОД
• Призначити наглядача піраміди		5 ОД