

TIKAL

Desková hra pro odvážné dobrodruhy s chladnou hlavou
č e s k ý n á v o d

Počet hráčů: 2 - 4

Věk hráčů: 10 - 99 let

Hra obsahuje:

- 1 herní plán
- 36 šestiúhelníkových tabulek, znázorňujících prostor, odhalovaný expedicí (dále jen prostorové tabulky)
 - z toho: 15 tabulek chrámů
 - 10 tabulek pralesa
 - 8 tabulek pokladů
 - 3 tabulky sopek (vulkánů)
- 24 kulatých žetonů s pokladem (3x8 motivů)
- 48 čtvercových destiček chrámů, v hodnotách:
 - 3x2, 6x3, 9x4, 11x5, 8x6, 5x7, 3x8, 2x9, 1x10
- 4 vůdce expedice v různých barvách
- 72 figurek účastníků expedice ve čtyřech barvách (4x18 ks)
- 8 kempů (expedičních táborů) ve čtyřech barvách
- 4 hodnotící kameny v různých barvách
- 4 kartičky se stručnými pravidly hry
- 4 ukazatele pro obtížnější „profiverzi“



TIKAL je nejvýznamnějším a největším starobylým sídlištěm Mayů. Nachází se uprostřed neproniknutelného pralesa v severní části dnešní Guatemally (Latinská Amerika). Toto posvátné místo dříve skryto pod stromy, dosahujícími výšky až padesáti metrů.

Tikal byl osídlen lidmi v období přibližně od roku 600 před naším letopočtem až do roku 900 našeho letopočtu. Doposud byly provedeny vykopávky pouze ve zlomku tohoto rozsáhlého historického areálu, jehož rozloha se odhaduje na 16 km².

Vraťte se do současnosti. Troufáte si poodhalit další díl tajemství, jehož kořeny sahají velmi hluboko do historie? Jste připraveni na těžkosti a nástrahy, které Vám prales dozajista připraví? Pokud ano, zde je Vaše příležitost: na cestu za objevy a záchranu starobylých chrámů a pokladů se právě vydávají až čtyři expedice, které čekají na své vůdce.

Cíl hry:

Každý hráč se stává vedoucím jedné expedice, která pátrá v pralesě po posvátných chrámech (svatyních) vypělých Mayů, vyzvedává jejich cenné poklady a odhaluje tajné stezky. Expedice, která získá nejvíce bodů, je vítězem hry. Body dostává hráč během čtyř kol hodnocení, a sice za každý vyzvednutý poklad a za každý chrám, u něhož stojí většina účastníků jeho expedice.

Příprava na hru:

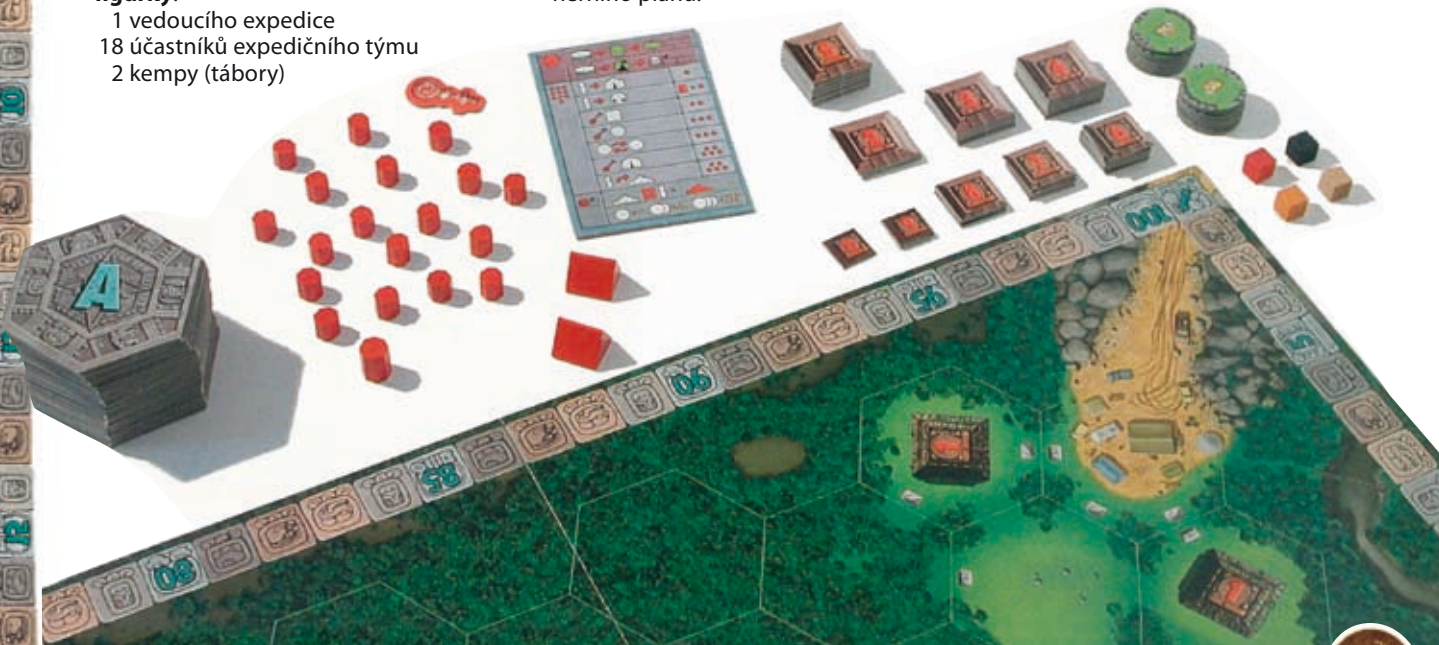
Herní plán rozloží hráči doprostřed stolu. Na plánu jsou již vyznačeny čtyři tabulky areálů: základní tábor (nejblíže v rohu), dva chrámy a jeden dílek již prozkoumaného pralesa.

Šestihranné tabulky, zobrazující prozkoumaný prostor (prostorové tabulky) se srovnají podle písmen, nacházejících se na zadní straně tabulky. Tabulky, označené stejným písmenem, se promíchají a naskládají se na sebe písmenem vzhůru tak, aby tabulky s písmenem A byly zcela nahoře, pod nimi tabulky B a tak dále až k písmenu G (zcela vespod). Každý hráč si zvolí jednu barvu (přírodní, oranžová, červená, černá) a obdrží příslušné **hrací figurky**:

- 1 vedoucího expedice
- 18 účastníků expedičního týmu
- 2 kempy (tábory)

jakož i ukazatele, dohodli-li se hráči na verzi, určené pro pokročilé (profiverzi). Každý z hráčů dostane ještě **kartičku se stručnými pravidly hry**. Modrá strana kartičky je určena pro základní verzi, červená strana slouží pro složitější profiverzi (viz dále heslo „stručná pravidla pro profiverzi“). Čtvercové destičky chrámů se roztřídí podle jejich hodnot. Potom se poskládají do komínek, vždy jeden komínek pro příslušnou hodnotu a položí se vedle herního plánu.

Kulaté destičky pokladů se promíchají a poskládají se rubovou stranou nahoru do dvou sloupků vedle herního plánu. **Čtyři hodnotící kameny** se položí vedle herního plánu u místa na číselné liště po obvodu herního plánu, označené číslicí „1“. Pro lepší přípravu je praktické sledovat vyobrazení v návodu, abyste jednotlivé prvky uložili ve správné podobě na správné místo!



POSTUP HRY:

Nejstarší hráč zahajuje hru. Ten, který je na řadě, provede následující úkony:

- zvedne vrchní prostorovou tabulku z balíku a přiloží ji správným způsobem na hrací plán
- za pomoci návodu k 10 akčním bodům provede příslušné operace (akce)

Potom postupuje hra dále ve směru hodinových ručiček, přičemž každý hráč přiloží vrchní prostorovou tabulku z balíku a realizuje (využije) svých 10 akčních bodů.



Příkladání prostorových tabulek:

(viz kartička s návodem pro základní verzi – zcela nahoře)

Prostorové tabulky musí být přikládány vždy k již položeným prostorovým tabulkám, znázorňujícími odhalený areál. Na každé tabulce se nacházejí po obvodu na jedné nebo i více stranách jedna až tři kamenné destičky. Přes tyto kamenné destičky se účastníci expedice dostávají z jedné prostorové tabulky na druhou. Každá tabulka musí být tedy přiložena takovým způsobem, který dovoluje, aby se na ni účastníci dostali nejméně přes jednu stranu, tedy aby k této tabulce vedla minimálně jedna kamenná destička. Přitom je důležité, zda se spojující kamenná(-é) destička(-y) nachází(-ejí) na tabulce, která již na hracím plánu leží, či na tabulce, kterou právě hráč přikládá a nebo dokonce na obou prostorových tabulkách. Jedinou výjimku tvoří vulkány (sopky).

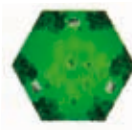


Přiložení tabulky tímto způsobem je přípustné, protože na tuto prostorovou tabulku lze vstoupit dokonce ze dvou stran.

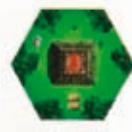


Přiložení prostorové tabulky s vyobrazením pralesa tímto způsobem je nepřipustné, protože na tuto novou prostorovou tabulku nevede žádná cesta.

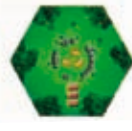
Tabulky mohou znázorňovat následující motivy:



- **Prales** – zde lze zařídit vlastní kemp, který je spojen tajnou stezkou se základním táborem, popř. druhým vlastním kempem.



- **Chrást (svatyně)** – kdo má na tabulce s chrámem umístěnou alespoň jednu figurku, může zbavit zarostlý chrám rostlin („odkryt ho“) a tím ho pro sebe zhodnotit.



- **Poklad** – na tuto tabulku se ihned po jejím přiložení naskládají obrazem dolů destičky pokladů. Jejich počet se řídí počtem zlatých masek, vyobrazených na tabulce s motivem pokladu. Poklady lze v průběhu hry kdykoliv vyzvednout. Prostorová tabulka s pokladem, na níž se již nenacházejí žádné poklady, může být využita rovněž ke zřízení kempu.



- **vulkán (sopka)** – jakmile dojde k otočení tabulky s motivem vulkánů, proběhne ihned pro všechny hráče tzv. hodnotící kolo (viz heslo „Hodnocení“). Po hodnotícím kole přiloží hráč, který je na tahu, tabulku s vulkánem na hrací plán a provede svůj vlastní tah 10 akčních bodů. Tabulka s vulkánem není nikdy přístupná. Nesmí na ni nikdo vstoupit ani když k ní vedou kamenné destičky.

Realizace 10 akčních bodů:

Poté, co hráč na tahu přiložil odkrytou prostorovou tabulku správným způsobem na herní plán, má k dispozici pro svůj tah 10 akčních bodů. Celý počet 10 akčních bodů nemusí být nutně vyčerpán, Nevyužité akční body propadají. Akční body lze použít k následujícím operacím (akcím). Konfrontuj rovněž s kartičkou se stručnými pravidly hry!



SYMBOL	AKCE	CENA v akčních bodech	Na co je potřeba dávat pozor
	Nasazení 1 figurky v základním nebo vlastním táboře, popř. pohyb figurkou z kempu do kempu.		Posledně jmenovaná operace je přístupná pouze mezi vlastními kempy, popř. základním a vlastním kempem.
	Posunutí 1 figurky o jednu kamennou destičku.		Figurka nemůže zůstat stát na jedné kamenné destičce. Všechny kamenné destičky musí být vždy zcela překonány.
	Odkrytí 1 úrovně chrámu.		V rámci jednoho tahu smí být odkryty max. 2 úrovně za každý chrám. Pro každou odkrytou úroveň tam musí být minimálně 1 vlastní figurka.
	Vyzvednutí pokladu.		V rámci 1 tahu smí být vyzvednuty max. 2 poklady na tabulku. Pro každý poklad tam musí být minimálně 1 vlastní figurka.
	Výměna pokladu.		Výměnu nelze odmítnout. Vzniklé dvojice a trojice stejných pokladů se nesmí znovu rozdělit.
	Zřízení 1 kempu (tábora).		Tato operace je možná jen na tabulkách pralesa nebo pokladu bez žetonů s pokladem.
	Obsazení 1 chrámu prostřednictvím strážce.		Je třeba mít u tohoto chrámu většinu. Každý hráč může obsadit pouze 2 chrámy.

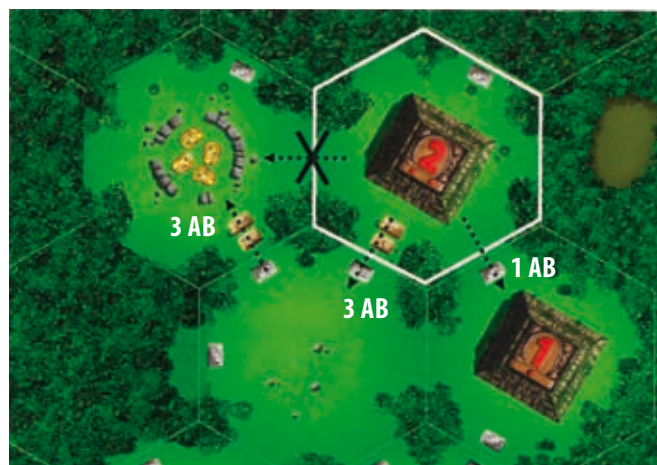
Účastníci expedice:

Každý hráč má k dispozici 1 vedoucího expedičního týmu a dalších 18 účastníků expedice. Při jakékoli činnosti např. vyzvedávání pokladů nebo odhalování chrámů je vedoucí expedice rovnocenný s ostatními členy týmu. Pouze v případě „Hodnocení“, kdy se jedná o určení většiny, má vedoucí expedice hodnotu 3 bodů namísto běžného 1 bodu. Popis jednotlivých akcí (kroků) podle výše uvedené tabulky.

z jedné prostorové tabulky na jinou musí být vždy překonány kompletně kamenné destičky obou tabulek. V každém tahu lze v přípustném rámci 10 AB posunout libovolné množství figurek libovolně daleko. V zájmu udržení přehledu by figurky neměly zakrývat kamenné destičky a hodnoty chrámů na destičkách.

Nasazení figurek; tah figurkou z kempu do kempu

K zapojení figurky zvenčí do hry musí být zaplacen 1 akční bod (v dalším textu AB). Toto pravidlo platí i pro vedoucího expedice. Figurka je umístěna ze zásoby do základního tábora, popřípadě do vlastního kempu. V každém tahu lze nasadit libovolné množství figurek (tedy maximálně 10 figurek = 10 AB). Rovněž mezi základním táborem a některým vlastním kempem anebo mezi dvěma vlastními tábory lze figurkou táhnout za cenu 1 AB. Zde byla objevena tajná stezka, umožňující účastníkům expedice dosáhnout cíle rychleji.



Pohyb (posun) figurek

Za účelem posunu figurek z jedné prostorové tabulky na jinou musí být za každou kamennou destičku zaplacen 1 AB. Toto pravidlo se vztahuje i pro vedoucího expedice. Figurka nemůže zůstat stát na jedné kamenné destičce. Při tahu

Příklad:
Přechod z tabulky s motivem dvojitého chrámu (označeno destičkou s dvojkou) na prostorovou tabulku s motivem pralesa stojí 3 AB. Přechod mezi tabulkami s dvojitým chrámem a pokladem není přímou cestou možný (nejsou tam kamenné destičky). Tabulky s pokladem (ze dosáhnout přirozeně přes pralesní tabulku, cesta ovšem hráče stojí 6 AB. Přechod mezi tabulkami s chrámem „2“ a jednoduchým chrámem (označený číslicí 1) stojí 1 AB.



Odkrytí úrovně (hodnoty) chrámu (zhodnocení chrámu)

Hodnota chrámu je určena číslem, které je na vrchu. Hodnota chrámu se může zvýšit „odkrytím“, tj. přiložením čtvercové destičky chrámu na tabulku s motivem chrámu. Tento krok může hráč udělat jen v případě, že stojí nejméně 1 jeho účastník expedice nebo vedoucí výpravy příslušné barvy na tabulce s chrámem. Stojí-li na prostorové tabulce s chrámem více figurek jednoho hráče, může tento v každém kole odkrýt maximálně Z úroveň chrámu. K „odkrytí“ hodnoty chrámu je třeba vzít destičku chrámu z hromádky vedle herního plánu, jejíž číslo – úroveň – je o jednu vyšší a položit ji na tabulku chrámu na destičku s nejbližším nižším číslem. Odkrytí jedné úrovně chrámu stojí 2 AB.



Výměna pokladů

Proti zaplacení 3 AB může hráč, který je na tahu, měnit poklady se spoluhráči. Cílem výměny je vytvořit nebo získat dvojice nebo trojice pokladů se stejným motivem. Hráč si tedy vytupuje potřebné žetony s pokladem. Tyto žetony pak vymění za jiné své poklady, které se mu nehodí. Získané žetony položí před sebe obrázkem nahoru. Spoluhráč nemůže výměnu odepřít. Není dovoleno dělit již jednou vzniklé dvojice a trojice stejných motivů.



Zřízení kempu

Na prostorové tabulce s motivem pralesa a tabulce pokladu bez žetonů s poklady lze za 5 AB zřídit kemp. K tomu není nutné, aby se na této prostorové tabulce nacházel nějaký člen expedice.

Zde byla odhalena **tajná pěšina**, která vede ze základního tábora rovnou do vlastního tábora. Figurky tak mohou být nasazovány přímo v tomto táboře. Také zde stojí nasazení účastníka výpravy 1 AB.

Na jedné prostorové tabulce je možné zřídit vždy pouze 1 kemp. Cizí členové výprav zde nemohou být nasazováni. Smějí však tudy kdykoliv procházet nebo zde zůstat stát. Každý hráč smí zřídit maximálně 2 kempy.



Hodnotu chrámu lze zvyšovat tak dlouho, dokud jsou k dispozici chrámové destičky s nejbližším vyšším číslem. Má-li některý hráč postaveny své účastníky expedice u různých chrámů, lze v rámci přípustných 10 AB odkrývat jednotlivé úrovně u více chrámů.



Vyzvednutí pokladu

Ten, kdo hodlá vyzvednout poklad, musí mít nejméně jednu svoji figurku na tabulce s pokladem, na níž se nacházejí žetony s poklady. Za každý poklad zaplatí hráč 3 AB. Potom odebere vrchní žeton z prostorové tabulky a položí ho před sebe na stůl obrázkem nahoru. Stojí-li na prostorové tabulce pokladu více figurek jednoho hráče, může v jednom kole vyzvednout maximálně 2 poklady. I v tomto případě platí vedoucí expedice jako normální člen výpravy. Má-li hráč zastoupení na více pokladových tabulkách, může i na nich v průběhu jednoho kola vyzvedávat poklady.

Hodnocení pokladů:

1 žeton s pokladem	1 bod
2 žetony s pokladem (stejný motiv)	3 body
3 žetony s pokladem (stejný motiv)	6 bodů



Obsazení chrámu prostřednictvím strážce

Hráč, který je na tahu, se může rozhodnout obsadit chrám. Aby ho mohl obsadit, musí stát na prostorové kartičce chrámů a musí mít větší počet figurek („většinu“) než jeho spoluhráči. Při zjišťování „většiny“ platí vedoucí expedice za 3 body. Po zaplacení 5 AB postaví hráč jednu vlastní figurku, která je již na prostorové tabulce chrámu, na jeho vrchol. Všechny ostatní figurky vlastní barvy na této tabulce jsou vyřazeny ze hry a nelze je znovu nasadit! Za takto obsazený chrám si hráč nárokuje ve všech hodnotících kolech body jen pro sebe. Členové cizích expedic nejsou tímto krokem nijak postiženi a mohou kdykoliv postupovat dále. Na prostorovou tabulku s motivem chrámu, která je nyní chráněna, lze zcela normálně vstupovat a opouštět ji. Strážce zůstává stát na vrcholu chrámu až do konce hry. Tento chrám již nelze dále zhodnocovat. Každý z hráčů smí během hry obsadit maximálně 2 chrámy.

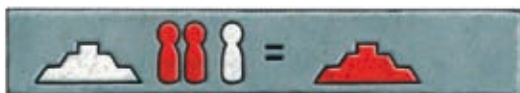


POSTUP HRY:



Jakmile dojde k odkrytí tabulky s motivem vulkánu, nastává hodnotící kolo. Všechna hodnotící kola probíhají stejně:

- Hráč, který odkryl z balíku prostorových tabulek motiv vulkánu, položí tuto tabulku nejprve před sebe na stůl a provede svůj tah s 10 AB (tzv. „hodnotící tah“).
- Potom provede sám za sebe hodnocení:



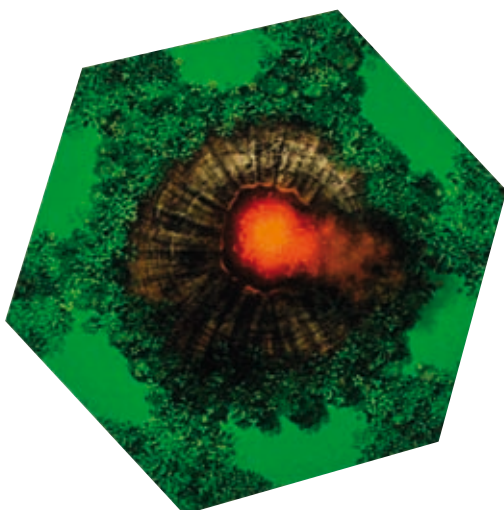
Sečte body chrámů u nichž má „většinu“ a body za své obsazené chrámy a posune svůj hodnotící kámen na bodové liště na místo, odpovídající součtu těchto bodů. Jsou-li u některého chrámu zastoupeny dvě expedice stejně silně, tyto chrámy se do hodnocení nezapočítávají.



Potom sečte hráč body za poklady, které před ním leží a posune znovu hodnotící kámen o příslušný počet bodů. Hodnocení potom pokračuje ve směru hodinových ručiček: soupeř po levé ruce provede své hodnocení. Po každém „hodnotícím tahu“ (spotřeba 10 AB) dojde okamžitě k hodnocení u příslušného hráče.

- Provedli již všichni hráči operace, spojené s jejich 10 AB a následně posunuli na základě hodnocení svůj hodnotící kámen na hodnotící liště na obvodu herního plánu o příslušný počet bodů? Pokud ano, přiloží hráč, který hodnocení vyvolal, tabulku s motivem vulkánu a provede nakonec ještě normální tah za 10 AB, které má k dispozici. Neodkrývá již žádnou další hodnotící tabulku.

Následující kola hry probíhají znovu zcela normálně až do okamžiku, kdy dojde k odkrytí další tabulky s motivem vulkánu. Tato tabulka spustí nové hodnotící kolo.



Příklad hodnotícího kola:

Hráč, který vytáhnul tabulku s motivem vulkánu, si tuto tabulku položí před sebe na stůl. Potom provede svůj hodnotící tah 10 AB. Poté přistoupí tento hráč k hodnocení své vlastní hry.

Má například většinu u chrámů, hodnocených známkou 3 (1 chrám), 5 (2 chrámy), 8 (1 chrám). Na bodové liště se posune jeho hodnotící kámen celkem o 21 políček. Kromě toho „vlastní“ tento hráč dvě dvojice pokladů (6 bodů) a 2 jednoduché poklady (2 body). To znamená, že se jeho hodnotící kámen posune o dalších 8 bodů kupředu. Potom je na řadě jeho levý soused. „Spotřebuje“ svých 10 AB, které má k dispozici a provede vlastní hodnocení. Po hodnotícím tahu všech zúčastněných hráčů přiloží hráč na tahu tabulku s motivem vulkánu na herní plán a realizuje svůj normální tah s 10 AB.

POZOR! Bodová lišta na obvodu herního plánu se skládá ze 100 políček. Dosáhne-li některý z hráčů více než 100 bodů, začíná znovu u políčka „1“ a nakonec si připočte 100 bodů.

KONEC HRY:

Po odkrytí poslední prostorové tabulky a realizaci posledního tahu dojde ještě na poslední hodnotící kolo. Stejně jako u předchozích hodnotících kol využije každý hráč znovu 10 AB a sám vyhodnotí svoji vlastní hru. Po provedení hodnotících tahů u všech hráčů hra končí. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem dosažených bodů z hodnocení (jeho kámen leží na políčku nejvyšší bodové hodnoty).

PROFIVERZE HRY TIKAL

Chcete-li hru pozměnit tak, aby větší roli hrála taktika hráčů a menší vliv mělo hráčské štěstí, zahrajte si podle profesionálních pravidel.

Pravidla pro základní verzi platí i zde. Namísto náhodného odkrývání prostorových tabulek však probíhá jejich **VEŘEJNÉ VYDRAŽOVÁNÍ!!**

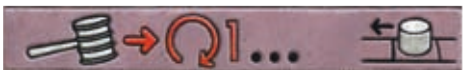
PŘÍPRAVA NA HRU

Příprava je stejná jako u základní verze. Hodnotící kameny se však položí na políčko „20“ na bodové liště. Těchto 20 bodů je hráčům k dispozici jako jejich startovní kapitál. Kromě toho obdrží každý z hráčů ukazatel pro profiverzi v barvě hracích figurek. Ukazatele položí před sebe vyobrazením nahoru.

POSTUP HRY



Odkrytí prostorových tabulek
Odkryje se tolik prostorových tabulek, kolik hráčů se zúčastní hry.



Vydražení prvního tahu

Následně dochází k vydražení 1. tahu. Zde nejde o nějakou určitou prostorovou tabulku, nýbrž o právo smět si zvolit jako první tabulku a provést první tah. Jako první zahajuje nabídkou nejstarší hráč, potom následují ostatní ve směru hodinových ručiček. Postupně vyslovují svoje nabídky a nebo se dražení nezúčastňují. Nabídka musí být vždy vyšší než předchozí hráč. Hráč, který jednou vynechal, nemůže již do vydražování v tomto kole vstoupit. Vydražení tahu končí v okamžiku dosažení nejvyšší nabídky.



Tah hráče s nejvyšší nabídkou

Hráč, který při vydražení vyslovil nejvyšší nabídku, posune svůj hodnotící kámen o tolik políček zpět na bodové liště, na kolik bodů zněla nabídka. Potom si vybere některou prostorovou tabulku, přiloží ji na herní plán a využije svých 10 AB. Aby ukázal, že v tomto kole nemá již žádné oprávnění na další prostorovou tabulku, otočí svůj ukazatel.

Vydražení dalšího tahu

Levý soused hráče, který vydražil 1., případně 2. tah, podá svoji nabídku. Jako obvykle se vydraží tabulky, hodnotící kameny se posunou zpět o příslušný počet políček (v závislosti na výši nabídky), realizuje se 10 AB a ukazatel se otočí. Nezáčastní-li se všichni hráči (= žádné nabídky), zvolí hráč, který oznámil jako první, že se vydražení nezúčastní, některou odkrytou tabulku a provede svůj tah 10 AB zdarma (= hodnotící kámen zůstává na původním místě).

Poslední tah v rámci jednoho kola

Poslední prostorová tabulka náleží tomu hráči, který dosud žádnou nevydražil. Obdrží ji, aniž by se musel vracet se svým hodnotícím kamenem na bodové liště. Přiloží tabulku na herní plán a využije svých 10 AB, které má k dispozici. Je-li kolo u konce, otočí všichni hráči své ukazatele opět lícem nahoru.

Nové kolo

Provedli-li všichni hráči své tahy, obrátí se další prostorové tabulky. Jejich počet odpovídá počtu zúčastněných hráčů. Nové kolo hry začíná opět vydražením prvního tahu atd. Levý soused hráče, který přikládal poslední prostorovou tabulku v předchozím kole, vysloví nyní svou nabídku jako první. Tímto způsobem se uskuteční všechna hrací kola, dokud nejsou vydraženy a přiloženy všechny prostorové tabulky.

Hodnocení



Také u profiverze následuje hodnocení vždy, jakmile některý z hráčů vydraží prostorovou tabulku vulkánů. Tento hráč si nejprve položí tabulku s vulkánem před sebe. Provede svůj hodnotící tah s 10 AB a vyhodnotí svoji vlastní hru.

Po něm následují všichni ostatní hráči ve směru hodinových ručiček: také oni provedou své hodnotící tahy s 10 AB a vyhodnotí vždy svoji vlastní hru. Ukazatele se po hodnotícím tahu neobracejí. Jakmile všichni hráči spotřebovali 10 AB a posunuli svůj hodnotící kámen na bodové liště o správný počet bodů, přiloží hráč, který hodnocení vyvolal tabulku s vulkánem na herní plán a poté provede ještě svůj normální tah s 10 AB. Pak otočí svůj ukazatel lícem dolů.

Závěrečné hodnocení a konec hry

Po přiložení poslední prostorové tabulky a realizaci 10 AB začíná poslední hodnotící kolo. Každý hráč provede ještě jeden tah s 10 AB a vyhodnotí svoji vlastní hru. Pořadí tahů je nyní určeno počtem bodů na bodové liště na obvodu herního plánu. Hráč s nejnižším počtem získaných bodů provede svůj hodnotící tah jako první. Následuje hráč s předposledním počtem bodů atd. V případě rovnosti bodů začíná ten z hráčů, který sedí blíže ve směru hodinových ručiček ke hráči, který přiložil poslední prostorovou tabulku. Poté, co všichni hráči provedli své hodnotící tahy, hra končí. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem získaných bodů.

Příklad pořadí tahů se 4 hráči (A, B, C, D):

Na začátku hry se odkryjí první 4 prostorové tabulky. Počínaje nejstarším hráčem se podávají nabídky. Hráč B s nejvyšší nabídkou 5 smí provést první tah. Nejprve na bodové liště posune svůj hodnotící kámen o 5 bodů (políček) zpět.

Vybere si prostorovou tabulku, přiloží ji na herní plán, realizuje svých 10 AB a obrátí ukazatel své barvy.

Nyní se bojuje o 2. tah: protože hráč C sedí ve směru hodinových ručiček vedle hráče B (nejvyšší nabídky v 1. kole), je nyní na řadě, aby vyslovil jako první svoji nabídku. Hráči D a A zvyšují nabídku nebo vynechávají. Hráč B již nesmí nabízet, protože již v tomto kole vydražil jednu prostorovou tabulku a provedl tah. Hráč A nabídl nejvíce – 4 – a provede 2. tah

v tomto kole. První nabídku pro 3. tah musí vyslovit hráč C. Hráči A a B již nejsou ve hře. Hráč C vynechává. Hráč D rovněž vynechává. Protože hráč C vynechal jako první, smí nyní – aniž by za to musel zaplatit – provést třetí tah. Zbývá ještě odkrytá jedna prostorová tabulka na stole. Hráč D je jediný, který dosud neprovedl žádný tah v tomto kole. Vezme nyní poslední prostorovou tabulku a provede svůj tah – rovněž bez „placení“. Pro další kolo se odkryjí 4 nové prostorové tabulky.

Hráč A jako levý soused hráče D ve směru hodinových ručiček vysloví první nabídku pro první tah dalšího kola, atd. ...



Hru **TIKAL** a mnoho dalších zajímavých her distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.** Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách www.corfix.cz.

CORFIX DISTRIBUTION s. r. o.
Komárovské nábřeží 1, 617 00 Brno
Tel: 545 423 100, Fax: 545 423 110
E-mail: corfix@corfix.cz

