



Hrací potřeby

- **1 hrací plán** - představuje mapu pralesa rozdělenou na šestiúhelníková pole. První čtyři pole už jsou odkrytá, ostatní pokrývá prales a budou odkrývána v jednotlivých tazích tím, že se na ně položí šestiúhelníkové kartičky s částí krajiny.
- **36 šestiúhelníkových kartiček s krajinou** zahrnuje 15 kartiček s obrázkem chrámu, 10 kartiček obyčejného pralesa bez zvláštních jevů, 8 kartiček s pokladem a 3 kartičky se sopkami. Na rubu jsou kartičky označeny písmeny A až G (skupiny A a B mají po šesti, C, D, E, F po pěti a ve skupině G jsou čtyři kartičky).
- **24 kulatých žetonů pokladů**, celkem 8 různých motivů po 3 žetonech.
- **48 čtvercových žetonů** - pater chrámů, označených čísly: 3x "2", 6x "3", 9x "4", 11x "5", 8x "6", 5x "7", 3x "8", 2x "9", 1x "10".
- **72 dřevěných figurek účastníků expedice** ve tvaru malého šestibokého hranolu ve čtyřech barvách (bílá, černá, oranžová a červená) po 18 účastnících.
- **4 vedoucí expedic**, každý jiné barvy - šestiboké hranoly jako účastníci expedice, ale dvakrát tak vysoké.
- **8 táborů** (dřevěné trojboké hranoly - stany), vždy po dvou od každé barvy.
- **4 ukazatele bodů** (dřevěné krychličky ve čtyřech barvách).
- **4 kartičky shrnutí pravidel**.
- **4 ukazatele tahu** pro verzi s aukcí.

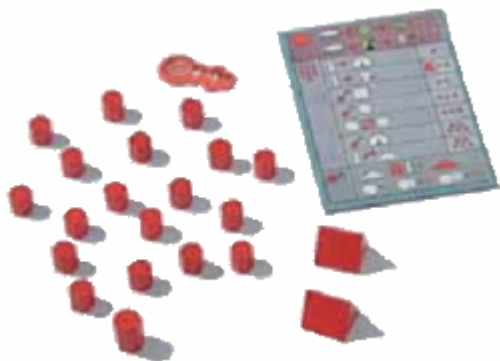
Cíl hry

Každý hráč je vedoucím jedné expedice, která hledá v pralesě chrámy, odkrývá pyramidy, vykopává drahocenné poklady a objevuje tajné stezky. Body dostává hráč během vyhodnocovacích kol za každý získaný poklad a za každý chrám, u kterého tvoří většinu účastníci jeho expedice. Chrámy a poklady ovšem mohou změnit majitele. Expedice s nejvíce body vyhraje hru.

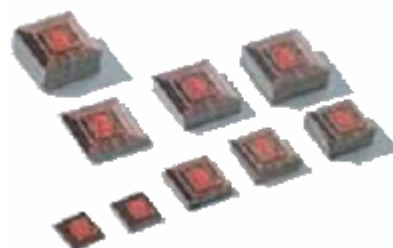
Příprava hry

Hrací plán se položí doprostřed stolu. Na plánu jsou už zobrazena čtyři odkrytá pole: základní tábor, dva chrámy a jedno volné pole prozkoumaného pralesa.

Šestiúhelníkové krajinné kartičky se uspořádají podle písmena na rubu. Po písmenech se kartičky zamíchají a postaví do sloupečku vedle hracího plánu tak, aby kartičky s písmenem A ležely nahoře, pod nimi kartičky s písmenem B a tak dále až do G.



Každý hráč si zvolí barvu a dostane všechny k ní náležející **herní figurky**: 1 vedoucího, 18 účastníků, 2 tábory a ukazatel tahu (používanou jenom ve verzi s aukcí).



Čtvercová patra chrámů se uspořádají do sloupečků podle čísel a sloupečky se vyloží vedle hracího plánu.



Kulaté žetony s poklady se zamíchají a naskládají do dvou sloupečků vedle hracího plánu, lícem dolů.

Na okraji hracího plánu je bodovací stupnice, jednička leží v rohu u základního tábora. Vedle jedničky se nachystají **čtyři bodovací krychličky**.



Průběh hry

Začíná nejstarší hráč. Ten, kdo je na řadě, provede následující operace:

- vezme ze sloupečku s krajinnými kartičkami tu nejvyšší a položí ji na plán a
- provede akce v rozsahu 10 tzv. **akčních bodů** na průzkum Tikalu



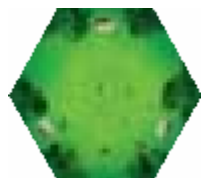
Nové kartičky se musí pokládat vždy tak, aby sousedily s již prozkoumaným kusem pralesa (tj. s jinou položenou kartičkou nebo s jedním ze čtyř polí odkrytých předem).

Na každé kartičce se nachází u jednoho nebo více okrajů jedna až tři **kamenné destičky**. Tyto destičky označují cesty v pralesě a jejich schůdnost: přes ně se dostávají účastníci expedice z jednoho pole na druhé. *Nová kartička musí být vždy položena tak, aby na ni bylo možné alespoň z jedné strany dojít*, tj. musí na ni vést nejméně jedna kamenná destička. Přitom je úplně jedno, jestli se taková destička nachází na sousedním poli, které bylo odkryto dříve, nebo na právě pokládané kartičce, nebo na obou. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla jsou **sopky**, přes které se projít nedá, tudíž neobsahují žádné kamenné destičky.

Na pravé straně vidíte správně položenou kartičku krajiny. Je na ni možné přejít z již dříve odkrytých kartiček, jak ukazují šipky.



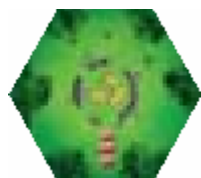
Na kartičkách se objevují následující čtyři motivy:



Prales (vypadá jako palouk, v rozích jsou stromy, na některých stranách jsou kamenné destičky, jinak nic). Tady je možné postavit vlastní tábor, který je spojen se základním táborem a případně s druhým vlastním táborem tajnými stezkami.



Chrám (od obyčejného pralesa se liší čtvercovým symbolem představujícím pyramidu při pohledu shora; na pyramidě je číslo). Komu stojí na poli s chrámem alespoň jedna figura, ten může rostlinami zarostlý chrám odkrýt a zvýšit tak jeho cenu.



Poklad (od obyčejného pralesa se liší kruhem z kamenů, který má uprostřed 2 až 4 zlaté masky). Na tuto kartičku se ihned po jejím umístění položí lícem dolů žetony s poklady. Jejich počet se řídí počtem zlatých masek na kartičce. Poklady mohou být během hry vyzvednuty hráči. Kartička, na které už se žádné poklady nenacházejí, může být rovněž použita ke stavbě tábora.



Sopka (vypadá jako sopka; nemá po stranách kamenné destičky). Jakmile je odkryta sopka, začíná ihned pro všechny hráče vyhodnocovací kolo (viz Bodování). Po vyhodnocovacím kole položí hráč, který byl na tahu, sopku na hrací plán a provede svůj vlastní tah s pomocí svých 10 akčních bodů. Na pole se sopkou nesmí nikdo vstoupit, ani pokud k ní vedou kamenné destičky.

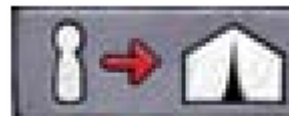
Po položení odkryté kartičky s krajinou má hráč k dispozici **10 akčních bodů (AB)**. Nemusí je spotřebovat všechny, ale ty, které mu zbudou, propadnou. Akční body lze využít pro následující akce (v originální hře má každý hráč tahák, na kterém jsou akce a příslušný počet bodů nakresleny; zde zachováváme pořadí akcí, jak je uvedeno na tomto taháku).

Členové expedice

Každý hráč vlastní 1 vedoucího expedice a 18 účastníků expedice. Nasazení nebo tah vedoucím expedice nestojí žádné AB navíc. Také při vykopávání pokladů a odkrývání chrámů platí vedoucí jako normální účastník. Když však dojde na zjišťování, která expedice má někde většinu, vedoucí expedice vydá za 3 normální účastníky (viz též Bodování).

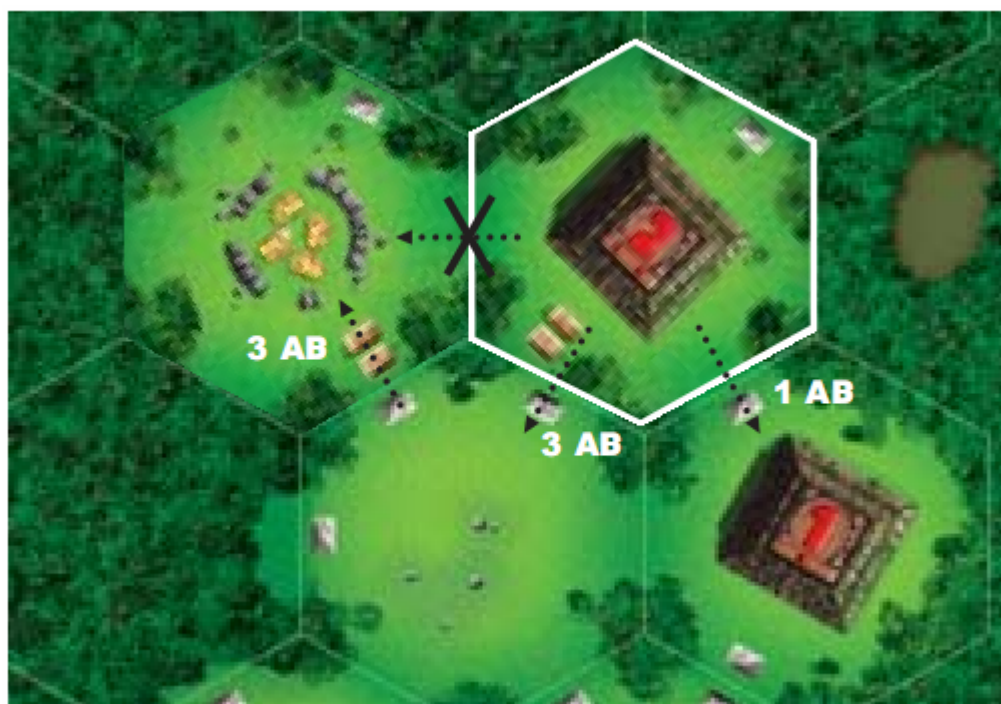
Nasazení figurky a pohyb mezi tábory

Na začátku jsou všechny figurky vně hracího plánu. Za jejich nasazení do hry se platí **1 AB**. To platí i pro vedoucího expedice. Figurka se postaví do základního tábora, případně do některého tábora této expedice. V jednom tahu je možné nasadit libovolný počet (tedy nejvýše 10) figurek. Je také možné za 1 AB přesunovat figurky mezi základním táborem a vlastním táborem nebo mezi dvěma vlastními tábory. Tento pohyb je umožněn tajnými stezkami, které daná expedice v džungli objevila. Tábor mohou navštívit i figurky jiných hráčů, ovšem ne po tajných stezkách.



Pohyb figurek

Za pohyb figurky z jednoho pole na druhé se platí 1 AB za každou kamennou destičku, která na hranici těchto polí leží. To platí i pro vedoucího expedice. Hranice polí, u kterých neleží žádná destička, se nesmějí přecházet vůbec; mezi takovými dvěma poli je nutné hledat cestu oklikou. Při tahu z pole na pole se musejí zdolat všechny destičky z obou stran hranice, kterou přecházíme (za každou projetou destičku platíte 1 AB), tedy za tři destičky zaplatíte 3 AB. V jednom tahu se může v rámci 10 AB pohnout libovolný počet figur. Kvůli zachování přehledu by neměly figury zakrývat kamenné destičky ani hodnoty chrámů.



Příklad dostupných tahů a cena projetí kamenných destiček

Odkrytí dalšího patra chrámu

Chrám má při vyhodnocování vždy takovou hodnotu, jakou ukazuje číslo na jeho nejvyšším odkrytém patře. Zhodnocuje se tím, že se odkryje další patro. K tomu se musí na poli s chrámem nacházet nejméně jeden účastník nebo vedoucí dané expedice. Pokud na jednom poli s chrámem stojí více figur jednoho hráče, mohou v jednom tahu odkrýt nejvýše 2 patra jednoho chrámu. Odkrytí patra se provádí tak, že se vezme čtvercový žeton představující patro, na kterém



je číslo o jedničku vyšší, než je dosavadní hodnota chrámu, a položí se na chrám. Odkrytí patra chrámu stojí 2 AB. Pokud už došly žetony s patrem potřebné hodnoty, není možné tento chrám dále odkrývat. Čísla chrámů se musí zvyšovat v řadě, není možné některé číslo přeskočit, ani když hráč najednou odkrývá dvě patra.

Tatáž expedice však může ve stejném tahu odkrýt patra v libovolném počtu jiných chrámů, až do maxima 10 AB.



Příklad zvýšení hodnoty chrámu ze 4 na 5 odkrytím dalšího patra

Vykopání pokladu

Kdo chce vykopat poklad, musí mít alespoň jednu figurku na poli, na kterém se ještě nacházejí žetony s poklady. Za každý poklad se platí 3 AB. Hráč si vezme horní poklad ze sloupečku na daném poli a položí ho před sebe lícem nahoru, aby ho všichni viděli. Na jednom poli s poklady smí hráč v jednom tahu vykopat nanejvýš 2 poklady; k tomu tam musí mít (nebo ve svém tahu tam dojít) ještě druhou figurku. I tady platí vedoucí expedice za normálního účastníka. Pokud má expedice zastoupení i na jiném poli s poklady, může kopat i tam, a to i v tomtéž tahu do maxima 10 AB.



Poklady mají pro hráče vyšší cenu, pokud získá dva nebo tři exempláře jednoho díla. Celkem je k dispozici 8 různých pokladů, každý ve třech exemplářích. **Jeden poklad přinese hráči 1 bod, dvojice 3 body, trojice 6 bodů.**

Výměna pokladu

Po zaplacení 3 AB může hráč vyměnit jeden svůj poklad s některým z protivníků. K tomu si vybere žeton s pokladem protivníka, vyloží ho před sebe a protivníkovi dá místo něj jeden ze svých pokladů. Protivník se výměně nemůže bránit. Dvojice a trojice pokladů nesmí být výměnou rozdělány, a to ani z vůle hráče, kterému patří. Je však možné vyměnit v jednom tahu dva nebo i tři samostatné poklady (stojí to pak ale 6, resp. 9 AB), přičemž protivníkovi nabídneme různé poklady a sami získáme dvojici či trojici.



Zbudování tábora

Na poli s prozkoumaným pralesem nebo na pokladovém poli bez pokladů lze za 5 AB postavit soukromý tábor expedice v její barvě. K tomu není nutné, aby se



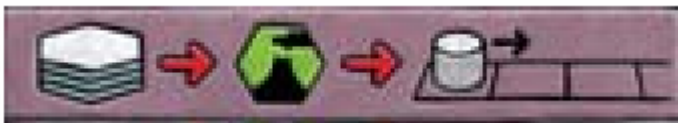
na daném poli nacházel účastník expedice. Expedice totiž objevila tajnou stezku, která vede přímo ze základního tábora do jejího nového tábora. Figurky nyní mohou být nasazovány přímo do nového vlastního tábora za 1 AB, jako při nasazování do základního tábora.

Na jednom poli může stát nejvýše jeden tábor. Účastníci cizích expedic zde nemohou být nasazováni do hry. Mohou tudy ale kdykoli procházet i tady zůstat stát.

Jeden hráč může postavit nanejvýš 2 tábory za hru.

Ochrana chrámu hlídačem

Hráč, který má u nějakého chrámu většinu, si ho může zablokovat pro sebe a zajistit tak, že při všech následujících bodovacích kolech se tento chrám započítá jenom jemu. Stačí prostá většina - tj. pokud jsou u chrámu přítomné více než dvě expedice, nesmí tu žádná z nich mít stejně nebo více účastníků než ta, která sem chce postavit hlídače. *Při zjišťování většiny vydá vedoucí expedice za 3 normální účastníky.* Po zaplacení 5 AB postaví hráč ve svém tahu jednu vlastní figurku, která se už nachází na poli s chrámem, nahoru na chrám. Všechny ostatní figurky jeho expedice na poli tohoto chrámu se odstraní ze hry a nemohou už do ní být znova nasazeny. Účastníků cizích expedic se to netýká, ti mohou kdykoli táhnout dále. Na pole s hlídaným chrámem se smí zcela normálně vstupovat. Hlídač zůstane stát na chrámu až do konce hry. Hlídaný chrám už nesmí být dále odkrýván a jeho hodnota je fixována jeho nejvrchnějším žetonem. Jedna expedice si může během celé hry postavit hlídače nejvýše ke 2 chrámům.



Bodování

Jakmile je odkryta sopka, začíná vyhodnocovací kolo. Všechna vyhodnocovací kola probíhají následujícím způsobem:

- Hráč, který sopku vytáhl, položí kartičku se sopkou nejdříve před sebe na stůl a provede tzv. **vyhodnocovací tah za 10 AB** (jako jiný normální tah).

- Ihned poté **vyhodnotí své vlastní body**. Sečte hodnoty chrámů, u kterých má většinu (podrobnosti o většině viz Ochrana chrámu hlídačem) a hodnoty chrámů, které má střežené hlídačem, a posune svou bodovací krychličku o odpovídající počet polí na bodovací stupnici na okraji hracího plánu. Obdobně spočítá body za poklady ležící před ním (dvojice stejných pokladů je za 3 body, trojice za 6 bodů, samostatné poklady po 1 bodu) a posune bodovací krychličku o odpovídající počet bodů.



Vyhodnocovací kolo pak pokračuje ve směru hodinových ručiček k dalším hráčům. Každý může využít 10 AB a ihned poté si spočítá své body. *Může se tedy klidně stát, že jeden hráč má těsnou většinu u nějakého chrámu a započítá si ho, jeho protivník pak v rámci svého vyhodnocovacího tahu zvrátí rozložení sil u chrámu ve svůj prospěch a započítá si ho také.*

Když všichni hráči spotřebují svých 10 AB a vyhodnotí své body, položí hráč, který vyhodnocování vytažením sopky vyvolal, kartičku se sopkou na plán a vykoná ještě svůj normální tah za 10 akčních bodů. Žádné další krajinné kartičky teď již neodkrývá.

Další kola běží zase úplně normálně, až než se objeví nová sopka a začne nové vyhodnocovací kolo. Ve hře jsou celkem tři sopky na kartách z rubu označených B, D a F.

Konec hry

Po položení poslední kartičky a vykonání akcí příslušné expedice dojde ještě k jednomu vyhodnocovacímu kolu; začíná ho hráč, který následuje po hráči, jenž položil poslední kartičku. Jako při normálních vyhodnocovacích kolech má každý hráč k dispozici 10 AB a ihned poté sečte své body. Když jsou všichni hráči hotovi, hra končí.

Když hráč projde všech 100 bodovacích políček, začíná znovu od 1 a poznačí si, že prošel celý okruh.

Vítězem je hráč s nejvyšším bodovým ziskem.

Alternativní pravidla pro pokročilé

Přejete-li si více taktiky a menší vliv náhody, hrajte podle profesionálních pravidel. Kde nebude řečeno jinak, platí i v profesionální verzi základní pravidla. Místo náhodného odkrývání kartiček s krajinou se o ně otevřeně licituje.

Příprava

Jako v základní verzi. Bodové krychličky hráčů se však nepoloží na nulu, ale na 20. Těchto 20 bodů slouží hráčům jako počáteční kapitál pro jejich nabídky. Kromě toho každý hráč obdrží "ukazatel tahu" pro profesionální verzi. Položí si ho před sebe obrázkem nahoru.

Pokládání krajiny

Odkryje se vždy tolik kartiček krajiny najednou, kolik hráčů se účastní hry. Potom dojde k dražbě 1. tahu. Nebojuje se o konkrétní kartičku, ale o právo jako první si vybrat kartičku a provést první tah. Hráči jeden po druhém po směru hodinových ručiček dávají své nabídky nebo pasují.

Nabídka musí být vždy vyšší než ta předcházející. Kdo už jednou pasoval, nemůže znova zvyšovat nabídky. Dražba tahu končí, jakmile je známa nejvyšší nabídka (všichni ostatní hráči pasují). Na začátku hry zveřejní první nabídku nejstarší hráč. Potom následují ostatní po směru hodinových ručiček.

Hráč, který nabídl nejvíce, posune nyní svůj bodový kámen o tolik políček bodové stupnice zpět, kolik byla jeho nabídka. Poté si zvolí placku s krajinou, položí ji na hrací plán a provede akce v hodnotě 10 akčních bodů. Nakonec obrátí svůj ukazatel tahu lícem dolů, čímž ukazuje, že v tomto kole už nemá právo na tah. Dalších dražeb už se neúčastní.

Levý soused hráče, který právě skončil tah, (resp. nejbližší hráč nalevo, který v tomto kole ještě netáhl) dá první nabídku do dražby dalšího tahu. Licitovat již nemohou hráči, kterých ukazatele tahu jsou lícem

dolů. Takto se postupně vydraží všechny tahy daného kola. Každý vydražený tah se ihned provede, dříve než dojde k dražbě dalších tahů.

Pokud pasují všichni hráči, aniž byla vznesena nabídka, je na tahu hráč, který pasoval jako první. Svůj tah provede zadarmo.

Poslední tah kola je vždy zadarmo, protože už o něj není s kým bojovat. Když kolo skončí, všichni hráči opět obrátí své ukazatele tahu lícem nahoru.

V dalších kolech vznáší první nabídku za první tah levý soused hráče, který táhl v minulém kole jako poslední.

Bodování

I v profesionální verzi začne bodovací mezikolo, jakmile se do hry dostane kartička se sopkou. Konkrétně to znamená, že jedna z odkrytých placek je sopka a hráč, který právě vydražil právo na tah, si tuto placku vybral. Položí ji nejdříve jen před sebe, provede své "záchranné akce" za 10 akčních bodů, spočítá si body, po něm po směru hodinových ručiček totéž udělají i ostatní. Ukazatel se po akcích bodovacího mezikola neobrací. Když všichni hráči provedli své bodovací tahy, hráč, který bodování vyvolal, položí sopku na plán a provede svůj normální tah (akce za 10 AB). Potom obrátí svůj ukazatel.

Poslední bodování a konec hry

Po položení posledního dílu krajiny a provedení akcí za 10 AB začíná poslední bodovací kolo. Každý hráč má k dispozici ještě 10 AB a ihned po provedení akcí si sečte své soutěžní body.

Pořadí hráčů se tentokrát stanoví podle stavu na bodovací stupnici. Hráč, který má nejméně bodů, provede svůj bodovací tah jako první. Po něm je na řadě hráč, který byl před začátkem bodovacího kola na předposledním místě atd. Při rovnosti bodů začíná ten hráč, který je po směru hodinových ručiček nejbližší hráči, který položil poslední díl krajiny na plán.

Jakmile všichni hráči ukončí své tahy, hra končí. Vítězem je hráč s nejvíce body na bodovací stupnici.