

TIKAL

Auteur: M. Kiesling en W. Kramer
Uitgegeven door Ravensburger, 1999
2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

DE GESCHIEDENIS

Tikal is de belangrijkste en grootste van alle Maya-steden. De overblijfselen ervan liggen te midden van een ondoordringbaar oerwoud in het Noorden van Guatemala en worden verstopt door meer dan 50 meter hoge bomen. Tikal was bevolkt en bewoond van 600 voor Christus tot ongeveer 900 na Christus. Slechts een klein gedeelte van het 16 km² grote areaal werd reeds opgegraven en onderzocht.

Vandaag zijn we in het jaar 1999. Tot 4 verschillende expedities maken zich klaar om nieuwe tempels en schatten te ontdekken en op te graven.

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler is leider van een expeditieploeg die in het oerwoud naar tempels zoekt, piramides blootlegt, kostbare schatten ophaalt en geheime gangen ontdekt.

De expeditie die uiteindelijk de meeste punten verzamelt, wint dit spel.

Punten krijgt een speler tijdens elk van de vier waarderingsronden en dit voor elke opgehaalde schat en elke tempel waarbij hij de meeste expeditieleden heeft staan.

SPELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 36 zeshoekige terreinkaartjes (15 tempelkaartjes - 10 oerwoudkaartjes - 8 schatkaartjes - 3 vulkaankaartjes)
- 24 ronde schatschijfjes (3 x 8 motieven)
- 48 vierkantige tempelplaatjes met puntenwaarde (3 x waarde 2 - 6 x waarde 3 - 9 x waarde 4 - 11 x waarde 5 - 8 x waarde 6 - 5 x waarde 7 - 3 x waarde 8 - 2 x waarde 9 - 1 x waarde 10)
- 4 expeditieleiders (1 van elke kleur)
- 72 (gewone) expeditieleden (18 van elke kleur)
- 8 kampen (2 van elke kleur)
- 4 waarderingsblokjes (1 van elke kleur)
- 4 overzichtskaartjes
- 4 kompaswijzers (1 van elke kleur) voor de uitbreidingsregels

SPELVOORBEREIDING (zie ook p. 3)

- Leg het speelbord in het midden van de tafel. Op dit speelbord zijn reeds vier terreinkaartjes ingetekend: het basiskamp, twee tempelgebieden en één reeds onderzocht stukje oerwoud.
- De zeshoekige terreinkaartjes worden per letter (A tot G) in 7 stapeltjes gesorteerd die elk afzonderlijk verdekt geschud worden. Daarna worden deze in alfabetische volgorde op een verdekte stapel gelegd met de A-kaartjes bovenaan en de G-kaartjes onderaan.
- Elke speler kiest een kleur en krijgt alle bijbehorende speelstukken: 1 expeditieleider, 18 expeditieleden en 2 kampen. (Wordt volgens de uitbreidingsregels gespeeld, dan krijgt elke speler ook nog een kompaswijzer.)

- De vierkantige tempelplaatjes worden (zichtbaar) naar puntenwaarde gesorteerd en in 9 hoopjes naast het speelbord gelegd.
- De ronde schatschijfjes worden verdekt geschud en in twee stapels even eens naast het speelbord geplaatst.
- De waarderingsblokjes worden naast het eerste vakje van de puntentabel gezet.

SPELVERLOOP

De oudste speler begint.

De speler aan beurt voert volgende handelingen uit:

a) Het bovenste terreinkaartje van de stapel nemen en aanleggen op het speelbord.

b) Acties uitvoeren met een totaalwaarde van 10 actiepunten.

Daarna komen de volgende spelers in wijzerzin aan de beurt.

a) HET AANLEGGEN VAN EEN TERREINKAARTJE

Regels bij het aanleggen:

- Terreinkaartjes moeten steeds aan een reeds bekend gebied aangelegd worden.
- Op elk kaartje staan aan één of meer zijden (1 tot 3) stapstenen getekend. Deze stapstenen geven de richting aan waarlangs expeditieleden naar een aangrenzend gebied kunnen gaan. Elk nieuw terreinkaartje moet zo aangelegd worden dat het via minstens één zijde kan betreden worden. D.w.z. dat het terreinkaartje via minstens één stapsteen bereikbaar moet zijn. Hierbij speelt het geen rol op welk terreinkaartje deze stapsteen afgebeeld staat: de nodige stapste(e)n(en) mogen op het nieuwe kaartje staan, op het reeds aanwezige kaartje of op beide kaartjes. (Zie ook de figuren op p. 4 en 5.)
- Vulkaankaartjes kunnen niet betreden worden en mogen zomaar aangelegd worden.

Kenmerken van de verschillende terreinkaartjes:

- **Oerwoudvelden:** Hier kan een eigen kamp opgericht worden. Dit kamp is via een geheime doorgang verbonden met het basiskamp en met het tweede eigen kamp.
- **Tempelvelden:** Wie minstens één expeditielid op zo'n veld heeft staan, kan de door planten overwoekerde tempel verder vrijmaken en de waarde ervan daardoor doen stijgen.
- **Schatvelden:** Op een schatveld worden onmiddellijk na het aanleggen op het speelbord verdekt enkele schatschijfjes gelegd. Het aantal schatschijfjes wordt bepaald door het aantal gouden maskers in het midden van het schatveld. Deze schatten kunnen dan verder tijdens het spel opgehaald worden. Een schatveld waarvan alle schatschijfjes reeds zijn weggenomen, kan ook gebruikt worden om een kamp op te richten
- **Vulkaanvelden:** Zodra een vulkaankaartje door een speler omgedraaid wordt, start onmiddellijk, en dit voor alle spelers, een waarderingsronde. Pas na de volledige waarderingsronde wordt het vulkaankaartje door de betreffende speler op het speelbord gelegd en mag deze speler zijn verdere beurt afwerken door het uitvoeren van verschillende acties naar keuze. Een vulkaanveld kan niet betreden worden, ook niet als één of meerdere stapstenen in de richting ervan wijzen.

b) HET UITVOEREN VAN ACTIES D.M.V. 10 ACTIEPUNTEN

Algemene regels:

- Na het aanleggen van een terreinkaartje mag een speler acties uitvoeren met een totaalwaarde van 10 actiepunten (= AP).

- Een speler is niet verplicht alle AP te verbruiken. Overblijvende AP vervallen.
- Elke speler beschikt over één expeditieleider en 18 (gewone) expeditieleden. Het inzetten of verplaatsen van de expeditieleider brengt geen extra kosten met zich mee. Ook bij het ophalen van schatten of vrijmaken van tempels telt de expeditieleider als gewoon lid. Alleen in de verschillende waarderingsronden krijgt de expeditieleider een meerwaarde: bij het bepalen van meerderheden, heeft een expeditieleider een waarde van 3 punten i.p.v. 1 punt. Alle gewone expeditieleden hebben daarbij een waarde van 1 punt.

Overzicht van de verschillende mogelijke acties: (zie ook p. 6 en het overzichtskaartje)

Nieuwe expeditieleden inbrengen of van kamp naar kamp bewegen:

- Een nieuwe figuur in het spel brengen, kost 1 AP. Dit geldt eveneens voor de expeditieleider.
- Deze figuur wordt uit de eigen voorraad genomen en in het basiskamp of in een eigen reeds opgericht kamp geplaatst.
- Per beurt mogen om het even hoeveel nieuwe figuren (maximaal 10) ingebracht worden.
- Ook tussen het basiskamp en een eigen kamp of tussen twee eigen kampen kan een figuur verplaatst worden. Elke verplaatsing kost 1 AP. Voor deze verplaatsingen gebruikt elk expeditieteam een geheime gang waardoor ze hun doel vaak veel sneller kunnen bereiken.

Figuren verplaatsen:

- Om een figuur naar een aangrenzend terreinkaartje te verplaatsen moet per overschreden stapsteen één AP betaald worden. Dit geldt eveneens voor de expeditieleider.
- Een figuur kan niet op een stapsteen blijven staan. Bij het overgaan naar een ander terreinkaartje moeten alle aanwezige stapstenen ineens overschreden worden.
- Per beurt mogen meerdere verplaatsingen doorgevoerd worden (maximumwaarde 10 AP). Daarbij kan eenzelfde figuur meerdere velden verplaatst worden (voorbeeld: zie fig. p. 7).
- Om het overzicht te behouden, mogen de figuren niet op stapstenen of tempelwaarden geplaatst worden.

Een tempel gedeeltelijk vrijmaken:

- De waarde van een tempel is bij een waardering gelijk aan de getalwaarde bovenaan de piramide. Om een piramide waardevoller te maken, moet hij vrijgemaakt worden.
- Om de tempelwaarde te kunnen verhogen, moet minstens één eigen expeditielid of de expeditieleider van de eigen kleur op het veld met de tempel staan. Staan er twee of meer eigen figuren, dan kunnen er per ronde maximaal 2 niveaus vrijgemaakt worden.
- Het vrijmaken kost 2 AP per niveau.
- Daarbij wordt het vierkante tempelplaatje met de eerstvolgende getalwaarde uit de reserve genomen en bovenop de vrijgemaakte tempel gelegd. Alle reeds aanwezige tempelplaatjes blijven liggen.
- Tempels kunnen zolang vrijgemaakt worden als dat er passende tempelplaatjes aanwezig zijn in de reserve.
- Heeft een speler bij meerdere tempels expeditieleden staan, dan mag hij ook op meerdere plaatsen tempels vrijmaken.

schatten opgraven:

- Er zijn 8 verschillende schatten. Elke schat komt 3 keer voor. Bij een waardering geldt volgende puntentelling:
1 enkelvoudige schat = 1 punt
1 paar (= 2 gelijke schatten) = 3 punten
1 trio (= 3 gelijke schatten) = 6 punten
- Wie schatten wil verzamelen, moet met minstens één figuur aanwezig zijn op een schatveld waar nog schatschijfjes voorradig zijn.
- Per genomen schatschijfje moeten 3 AP betaald worden.
- Daarbij wordt het bovenste schijfje van het veld genomen en zichtbaar voor de speler op de tafel gelegd.
- Staan er meerdere figuren van eenzelfde speler op zo'n schatveld, dan mag deze speler maximaal 2 schatschijfjes wegnemen. Ook hier telt de expeditieleider als een gewoon expeditielid.
- Staat een speler ook nog op andere schatvelden, dan mag hij ook daar eventueel schatten opgraven.

schatten ruilen:

- Tegen betaling van 3 AP kan de speler aan beurt met een andere speler een schat ruilen.
- Hiervoor zoekt hij bij een tegenspeler een schatschijfje naar keuze uit, neemt het weg en legt het bij zichzelf neer. Daarna geeft hij één van de eigen schatschijfjes terug.
- De tegenspeler kan deze ruil niet verhinderen.
- Kaartjes die deel uitmaken van een paar of een trio kunnen echter niet geruild worden.

een kamp oprichten:

- Op een oerwoudveld of een schatveld zonder schatschijfjes kan een kamp van de eigen kleur opgericht worden.
- Deze actie kost 5 AP.
- Het is hierbij niet nodig om eerst een eigen figuur op dit veld te hebben. Er werd nl. een geheime gang ontdekt dat vanuit het basiskamp direct naar dit veld heeft geleid.
- Nieuwe expeditieleden kunnen nu onmiddellijk in dit kamp ingezet worden of overgebracht worden vanuit het basiskamp (of uit het tweede eigen kamp). Ook hier kost het inzetten (of overbrengen) van een expeditielid telkens 1 AP. Vreemde expeditieleden kunnen hier niet zomaar ingebracht worden. Dit kan alleen bij een kamp van hun eigen kleur.
- Op elk oerwoud- of schatveld kan slechts één kamp opgericht worden.
- Vreemde expeditieleden mogen op elk moment een vreemd kampveld betreden of er halthouden.
- Per speler kunnen slechts twee eigen kampen opgericht worden.

een tempel met wachters beschermen:

- Wie bij een tempel de meerderheid bezit, kan deze tempel beschermen. Hiervoor krijgt deze speler bij alle volgende waarderingen met zekerheid de punten van die tempel.
- Bij het bepalen van de meerderheid heeft een expeditieleider waarde 3, gewone expeditieleden tellen voor 1.
- Na het betalen van 5 AP plaatst de speler aan beurt één van de eigen figuren bovenop deze tempel. Alle andere eigen figuren worden daarna weggenomen en verdwijnen uit het spel. Deze figuren kunnen niet meer opnieuw ingezet worden.
- Alle aanwezige vreemde expeditieleden blijven staan en kunnen door de betreffende spelers bij hun beurt verplaatst worden.

- Het speelveld met de beschermde tempel mag tijdens het verdere spel gewoon betreden worden.
- Een tempel die beschermd wordt, kan niet meer verder vrijgemaakt worden. De puntenwaarde ligt vast.
- Elke speler kan maximaal twee tempels beschermen.

c) EEN WAARDERINGSRONDE

- Zodra iemand een vulkaanveld omdraait, start er onmiddellijk een waarderingsronde.
- Elke waardering verloopt op een gelijklopende manier:
 - De speler die het vulkaanveld trok, legt dit voor zich neer op tafel en start zijn waarderingsbeurt.
 - Hierin mag hij acties uitvoeren met een totaalwaarde van 10 AP.
 - Na deze acties telt deze speler zijn punten op het speelbord en duidt ze aan op de waarderingsschaal:
 - Voor elke tempel waarbij hij een meerderheid heeft, krijgt hij de volledige tempelwaarde. (Opmerking: Is er bij een tempel een gelijkheid voor de eerste plaats, dan zijn er geen punten voor die tempel.)
 - Ook voor elke beschermde tempel krijgt hij de tempelwaarde.
 - Elke enkelvoudige schat levert 1 punt op, een paar 3 punten en een trio 6 punten.
 - Daarna komt de linkerbuur van deze speler aan de beurt. Ook hij mag eerst 10 AP inzetten en telt daarna zijn punten. Dit gaat zo verder totdat alle spelers hun waarderingsbeurt volledig uitgevoerd hebben.
- Na deze volledige waarderingsronde mag de speler aan beurt het vulkaanveld op het speelbord aanleggen en zijn eigenlijke 10 AP inzetten. Daarna is zijn speelbeurt afgelopen en komt de volgende speler aan zet.
- Alle volgende spelronden verlopen weer normaal totdat een speler opnieuw een vulkaanveld omdraait en er een volgende waarderingsronde plaatsvindt.

d) SPELEINDE EN WINNAAR

- Nadat het laatste terreinkaartje omgedraaid en aangelegd werd, mag de betreffende speler nog zijn 10 AP verbruiken. Daarna volgt de laatste waarderingsronde. Deze laatste waarderingsronde verloopt volledig zoals alle tussentijdse waarderingen: elke speler zet om beurt 10 AP in en bepaalt telkens onmiddellijk daarna de eigen score.
- Winnaar is de speler met de meeste punten.

UITBREIDINGSREGELS

Met deze uitbreidingsregels kan men tactischer spelen en wordt 'geluk' tot een minimum herleid. De spelregels van de basisversie worden daarbij volledig overgenomen, het 'toevallig' trekken van terreinkaartjes wordt echter vervangen door een specifiek veilingssysteem.

a) voorbereiding:

- Elke speler krijgt in het begin reeds 20 punten op de waarderingsschaal. Deze vormen het startkapitaal waarmee spelers kunnen bieden bij het veilen van terreinkaartjes.
- Alle spelers krijgen hetzelfde spelmateriaal als bij de basisversie aangevuld met de kompaswijzer van de eigen kleur.
- Het overzichtskaartje wordt nu op de 'rode' zijde gelegd (= uitbreidingsspelregels).

b) spelverloop:

1. Openleggen van terreinkaartjes:

- Er worden evenveel terreinkaartjes van de stapel genomen en open gelegd als er deelnemers zijn.

2. Veiling van de eerste beurt:

- Hierbij gaat het niet om een welbepaald terreinkaartje, maar wel om het recht als eerste een terreinkaartje te mogen kiezen, het aan te leggen en zijn beurt volledig te mogen afwerken.
- In het begin van het spel doet de oudste deelnemer als eerste een bod of past. Daarna wordt in wijzerzin gespeeld. Na elkaar verhogen de spelers dan dit bod of passen. Een bod moet wel steeds hoger zijn dan het voorgaande hoogste bod. Een speler die gepast heeft, kan aan deze veilingronde niet meer meedoen. Het opbieden gaat door tot er een meestbiedende speler is.
- De speler die het hoogste bod deed, betaalt dit door het achteruitschuiven van zijn waarderingsteen. Hierna kiest hij een terreinkaartje, legt het aan op het speelbord en voert zijn acties (max. 10 AP) uit. Na zijn volledige beurt draait hij zijn 'kompaswijzer' om aan te duiden dat hij niet meer mag deelnemen aan de lopende veilingronde.

3. Veiling van de tweede en derde beurt:

- De linkerbuur van de speler die de eerste, respectievelijk tweede, beurt uitvoerde, begint telkens de volgende veilingronde. Deze verloopt steeds op dezelfde manier. Na elke veiling betaalt de meestbiedende speler en voert zijn beurt volledig uit.
- Indien alle spelers die aan een veiling deelnemen, passen, dan gaat de beurt naar de speler die als eerste gepast heeft. Hij mag dan gratis een terreinkaartje uitkiezen en zijn beurt uitvoeren.

4. De laatste beurt van een ronde:

- Het laatste openliggende terreinkaartje gaat gratis naar de speler die in de lopende ronde nog niet aan beurt was. Ook hij mag dan zijn 10 AP inzetten.
- Na deze beurt draaien alle spelers hun kompaswijzer weer naar de beeldzijde.

5. Start van een nieuwe ronde:

- Hebben alle spelers hun beurt afgewerkt, dan worden opnieuw voldoende terreinkaartjes omgedraaid.
- De linkerbuur van de speler die in de vorige ronde als laatste een terreinkaartje heeft aangelegd, start de nieuwe veiling.
- Alle andere spelfasen verlopen zoals hierboven beschreven.

c) een waarderingronde:

- Bij de uitbreidingsregels start een waarderingronde onmiddellijk nadat een speler een vulkaanveld heeft uitgekozen.
- Deze speler voert dan als eerste zijn waarderingsbeurt uit (= 10 AP en daarna punten tellen), in wijzerzin gevolgd door de andere spelers (zie basisversie).
- Na de volledige waarderingronde mag de speler aan beurt het vulkaanveld aanleggen en zijn beurt d.m.v. zijn 10 AP afwerken.

d) laatste waardering en speleinde:

- Na het beëindigen van de laatste spelbeurt, begint de laatste waarderingsronde.
- De volgorde binnen deze waarderingsronde wordt nu bepaald door de tussentijdse puntenstand. De speler met de minste punten komt als eerste aan de beurt, daarna de speler op de voorlaatste plaats, enz. Bij een eventuele gelijkheid, gaat de beurt eerst naar de speler die in wijzerzin het dichtst zit bij de speler die als laatste een terreinkaartje heeft aangelegd. Elke speler mag opnieuw eerst 10 AP inzetten en daarna zijn punten tellen.
- Ook nu wint de speler met de meeste punten.