



Tikal

UN GIOCO D'ESPLORAZIONE, PIAZZAMENTO E MAGGIORANZE

INTRODUZIONE STORIA

Tikal è di gran lunga il più importante di tutti i siti Maya. Si trova nel profondo della fitta giungla del nord del Guatemala, nel cuore dell'America Centrale.

I Maya hanno occupato questa zona dal 600 a.C. fino al 900 d.C., ma sappiamo ancora molto poco sui 1500 anni di storia di questo popolo. Diverse grandi spedizioni si sono succedute nel tempo per esplorare Tikal e scoprire i templi e i tesori sepolti da più di 1000 anni, ma finora solo una piccola parte di questo sito è stata portata alla luce dagli archeologi.

L'importanza di questo sito lo ha reso, dal 1979, uno dei siti "Patrimonio dell'Umanità" dell'UNESCO.

CONTENUTO

- 48 livelli di templi in resina
- 1 tabellone di gioco
- 4 schede riassuntive
- 24 gettoni tesoro
- 36 tessere esagonali
- 1 regolamento

Per ognuno dei 4 colori:

- 1 capo spedizione
- 18 esploratori
- 2 campi base
- 1 cubo segnapunti
- 1 tessera amuleto (per il regolamento avanzato)

1. SCOPO DEL GIOCO

Oggi tocca a te far rivivere la grandezza della civiltà Maya, avviando nuovi scavi su una parte ancora inesplorata del vasto sito di Tikal! Ogni giocatore guida una spedizione incaricata di attraversare la giungla per scoprire nuovi Templi, liberarne poco a poco tutti i livelli dalla fitta vegetazione che li ricopre, e per trovare, dissotterrare e collezionare tesori favolosi.

Durante la partita, guadagnerai Punti Prestigio in base ai tesori recuperati, ma anche ai templi che controllerai grazie agli esploratori della tua spedizione che si troveranno in maggioranza su ogni tempio scoperto.

Alla fine della partita, chi avrà guadagnato il maggior numero di Punti Prestigio sui segnapunti che circonda il tabellone di gioco, sarà il vincitore!



- Dividi le tessere esagonali in pile a seconda della lettera che hanno sul retro (dalla A alla G). Mescola ogni pila di esagoni con la stessa lettera (come faresti con un mazzo di carte). Infine impila queste 6 pile di esagoni, sempre a faccia in giù, in modo da formare un'unica pila da cui pescare, in ordine alfabetico: tutti gli esagoni A sono in cima alla pila, seguiti da tutti gli esagoni B e così via fino agli esagoni G, in fondo. Piazza questa pila vicino al tabellone.

2. MATERIALE E PREPARAZIONE

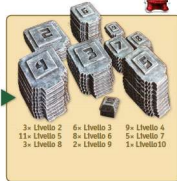
Al primo utilizzo del gioco, stacca con cura tutte le tessere di cartone dalle loro bustelle pretagliate.

- Metti il tabellone di gioco al centro del tavolo. Il tabellone rappresenta la giungla ancora inesplorata del vasto sito di Tikal, suddiviso in esagoni: tutt'intorno corre la cornice segnapunti. Quattro esagoni di terreno sono già stati scoperti: il campo di partenza, due esagoni raffiguranti ognuno un tempio e un esagono con una semplice radura.

- Mescola i gettoni rotondi tesoro e piazzali in 2 pile a faccia coperta, accanto al tabellone di gioco.
- Dividi i livelli dei templi a seconda del loro valore numerico (impila 1 2 con 1 2, 1 3 con 1 3, ecc.) e metti queste 9 pile, in ordine crescente, accanto al tabellone di gioco.

- Ogni giocatore prende una delle 4 schede riassuntive e la piazza davanti a sé dal lato violetto per il gioco base (dal lato giallo per il gioco con le regole avanzate). Questa scheda riassuntiva ricorda, in maniera semplificata, le azioni che puoi effettuare in ogni turno e il rispettivo costo in Punti Azione (PA).

- Ogni giocatore sceglie un colore (rosso, arancione, bianco o blu) e piazza davanti a sé tutte le pedine di quel colore:
 - il cubo del proprio colore su sulla casella della cornice segnapunti
 - 1 capo spedizione,
 - 18 esploratori,
 - 2 campi base (a forma di tenda).
- una tessera amuleto (utilizzata unicamente con le regole avanzate).



SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA E TURNO DI GIOCO

- La partita si svolge in senso orario. Il giocatore più anziano è il primo giocatore.
- Durante il tuo turno, effettua nell'ordine le azioni seguenti:

A - per prima cosa, pesca l'esagono in cima alla pila accanto al tabellone, giralo e piazzalo a faccia scoperta su uno spazio libero del tabellone di gioco, rispettando le regole di piazzamento (vedi il riquadro accanto).

B - Utilizza poi i tuoi 10 Punti Azione (10 PA) per esplorare i terreni già scoperti di Tikal.

Alla fine della partita, dopo il turno di chi ha piazzato l'ultimo esagono sul tabellone, ogni giocatore potrà utilizzare per un'ultima volta 10 PA. Dopo un ultimo conteggio di Punti Prestigio la partita finisce.

A-METTERE IN GIOCO UN ESAGONO



Ogni esagono possiede una, due o tre lastre di pietra disegnate su uno o più dei suoi lati. Queste lastre rappresentano l'esistenza di sentieri che permettono agli esploratori di passare da un esagono all'altro e il numero di lastre rappresenta la difficoltà a progredire attraverso il sentiero, che diventa così più o meno praticabile.

Il difficile avanzamento degli esploratori nella giungla impone più vincoli:

- ogni nuovo esagono deve essere piazzato adiacente a un esagono già piazzato, o a uno degli esagoni di partenza (quelli disegnati direttamente sul tabellone di gioco);
- ogni nuovo esagono deve essere piazzato in modo tale che sia raggiungibile. Deve dunque esserci almeno un sentiero che collega l'esagono appena giocato a uno o più esagoni a esso adiacenti (il sentiero può trovarsi sull'esagono appena piazzato, su quelli già presenti sul tabellone, o su tutti). Un sentiero tra 2 esagoni sarà dunque formato da 1 a 6 lastre di pietra.

Eccezione: i vulcani, non essendo attraversabili, sono semplicemente piazzati adiacenti a un esagono già piazzato o a un esagono di partenza, senza tener conto della presenza o meno di lastre di pietra di collegamento.



REGOLE DI PIAZZAMENTO DEGLI ESAGONI



Il tempio 4 può essere piazzato qui. Non è connesso alla radura ma crea un sentiero tra il tempio 4 e il tempio 3.



Il tempio 3 può essere piazzato qui. Si collega al sentiero della radura.



Il tempio 4 non può essere piazzato in questo modo. Esso non è collegato ad alcun sentiero e non ne crea di nuovi.

I DIFFERENTI TIPI DI ESAGONO

Ci sono quattro tipi di esagono:

- Tempio:** se possiedi almeno un esploratore su un tempio puoi lavorare al suo recupero, liberandone i livelli e aumentandone così il valore in Punti Prestigio.
- Radura:** una spedizione può allestire un campo base in una radura. Considera che i tuoi campi base (ricorda: il campo di partenza appartiene a tutti) sono connessi tra loro attraverso scorciatoie (non rappresentate sugli esagoni), conosciute solo da te, e utili per spostarsi più rapidamente (vedi Spostare un esploratore tra 2 campi).
- Rovina:** quando piazzhi una rovina sul tabellone, collochi subito nel suo centro tanti gettoni tesoro, pescati a caso tra le due pile accanto al tabellone, quanti sono i simboli idolo (👤) rappresentati sull'esagono (da 2 a 4). Questi tesori vengono implantati al centro dell'esagono, a faccia in giù, senza che nessuno li veda. Se hai esploratori su questo esagono, al tuo turno potrai dissotterrare questi tesori. Se non resta alcun tesoro sull'esagono, esso diventa una radura.
- Vulcano:** pescare uno dei 3 vulcani (1 tra gli esagoni B, 1 tra gli esagoni D e uno tra gli esagoni F) innesca una fase di conteggio dei Punti Prestigio per tutti i giocatori. Una volta completato il conteggio, chi ha pescato questo esagono effettua il proprio normale turno di gioco piazzandolo sul tabellone e utilizzando poi i suoi 10 Punti Azione.



B-UTILIZZARE I PUNTI AZIONE (●)

Dopo aver piazzato l'esagono, hai a disposizione 10 Punti Azione (10 PA) per esplorare Tikal. Questi punti diminuiscono durante il turno a seconda delle azioni che effettui, e i Punti Azione non utilizzati vanno persi. Come indicato nella scheda riassuntiva davanti a te, ogni azione ha un costo in PA.

Quando tocca a te, puoi effettuare le azioni seguenti, ognuna di esse per quante volte vuoi (e puoi) e nell'ordine che preferisci fino ad aver speso i tuoi 10 PA:

AZIONE	COSTO DELL'AZIONE
Mettere in gioco un nuovo esploratore	1 PA
Spostare un esploratore da un campo all'altro	1 PA
Spostare un esploratore tra due esagoni adiacenti	1-6 PA
Liberare un nuovo livello di un tempio	2 PA
Dissotterrare un tesoro	3 PA
Scambiare un tesoro	3 PA
Allestire un campo base	5 PA
Piazzare un guardiano su un tempio	5 PA



A. METTERE IN GIOCO UN NUOVO ESPLORATORE

Gli esploratori servono a liberare i livelli dei templi, a dissotterrare i tesori, ad allestire i campi base e a prendere il controllo temporaneo o permanente dei templi.

- Mettere in gioco un esploratore o il capo spedizione costa 1 PA. Prendi l'esploratore dalla riserva e piazzalo sul campo di partenza o su uno dei tuoi campi base.



NOTA

- Puoi mettere in gioco quanti esploratori vuoi in ogni turno, nel limite dei tuoi PA e della tua riserva.

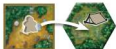
Il tuo capo spedizione è anche un esploratore. Ogni volta che il regolamento parla di "esploratore" si intendono gli esploratori e/o il capo spedizione.



B. SPOSTARSI DA UN CAMPO ALL'ALTRO

Gli esploratori utilizzano dei sentieri segreti conosciuti solamente dai membri della stessa spedizione.

- Spostare un esploratore tra il campo di partenza e un tuo campo base, o tra i tuoi due campi base, costa 1 PA.



C. SPOSTARSI TRA DUE ESAGONI

Gli esploratori si spostano utilizzando le lastre di pietra che simboleggiano sentieri più o meno semplici da percorrere. Solo il vulcano blocca il loro spostamento.

- Spostare un esploratore tra due esagoni adiacenti costa 1 PA per ogni lastra di pietra che compone il sentiero



NOTA

- Ogni spostamento tra 2 esagoni deve essere effettuato per intero durante il turno. I PA

REGOLE DI PASSAGGIO

Un passaggio è composto dall'insieme di lastre che collegano due esagoni tra loro.

- Se nessuna lastra di pietra è presente sui due lati adiacenti di due esagoni, non c'è modo di passare da un esagono all'altro, da questo lato, poiché non c'è alcun sentiero utilizzabile.
- Il numero di pietre che compongono il passaggio tra due esagoni determina il numero di PA necessari per percorrere questo cammino (vedi più sotto).
- Non è possibile in nessun caso attraversare un esagono vulcano, anche se le lastre di pietra vi ci conducono: è troppo pericoloso! Questi esagoni sono inavvicinabili e devono essere aggirati.

non possono essere ripartiti in due o più turni di gioco. Ad esempio, se il passaggio tra due esagoni è composto da 3 lastre di pietra, bisogna spendere 3 PA per attraversarlo.

- Gli esploratori e i campi base avversari non bloccano mai i tuoi spostamenti.

Attenzione! Lascia leggibili le informazioni sugli esagoni: non piazzare i tuoi esploratori sulle lastre di pietra, sui templi o sui tesori.



D. LIBERARE UN NUOVO LIVELLO DI UN TEMPIO

Ad ogni conteggio dei punti, i templi portano dei Punti Prestigio alla spedizione che li controlla.

Il valore iniziale dei templi sul tabellone e sugli esagoni è da 1 a 6, ma è possibile aumentarlo liberando nuovi livelli.

- Liberare un livello di un tempio con un esploratore costa 2 PA.
- Durante il tuo turno puoi liberare al massimo due livelli di uno stesso tempio, con due esploratori diversi, spendendo 4 PA.



NOTE

- Non puoi liberare più di due livelli di uno stesso tempio durante un turno di gioco, e ti servono obbligatoriamente due esploratori per poterlo fare: ma puoi liberare più templi durante uno stesso turno.
- Appena liberi un nuovo livello di un tempio, prendi uno dei livelli disponibili accanto al tabellone, il cui valore sia immediatamente superiore a quello del livello visibile del tempio e piazzalo sopra di esso. Se liberi due livelli dello stesso tempio durante lo stesso turno, aggiungi al tempio i due livelli immediatamente superiori al livello visibile.



- Il sentiero per andare verso il tempio è composto da 3 lastre di pietra e costa 3 PA percorrerlo.
- L'esploratore farà prima attraversare il cammino poiché i suoi sentieri sono composti da una lastra di pietra ciascuno e attraversarli entrambi costa 2 PA.
- L'esploratore non potrà passare per le direzioni: non ci sono lastre di pietra verso il tesoro, e il vulcano non è mai accessibile.

Esempio: se liberi un nuovo livello su un tempio di valore 4, vi poni sopra un livello di valore 5. Se il livello di valore 5 è già presente, allora vi collochi in cima il livello di valore 6.

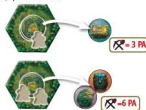
Attenzione: se non è disponibile nessun livello del valore necessario a liberare un tempio, non puoi giocare questa azione su quel tempio e il suo valore non progredirà più.



E. DISSOTTERARE UN TESORO

I tesori portano Punti Prestigio nel momento di ogni conteggio dei punti.

- Dissotterrare un tesoro con un esploratore costa 3 PA. Pesca il primo tesoro dalla pila sull'esagono e mettilo a faccia in su davanti a te.
- Puoi dissotterrare al massimo due tesori per turno da una stessa rovina, con due esploratori diversi, spendendo 6 PA.



NOTE

- Non puoi dissotterrare più di due tesori da una stessa rovina durante un turno di gioco, e ti servono obbligatoriamente due esploratori per farlo: ma puoi dissotterrare tesori in più rovine durante lo stesso turno.
- Quando non ci sono più gettoni tesoro su una rovina, essa diventa una radura.



F. SCAMBIARE UN TESORO

I tesori dei quali possiedi una sola copia sono scambiabili. Avere più copie di uno stesso tesoro porta più Punti Prestigio.

- Puoi scambiare un tesoro del quale hai un solo esemplare con il tesoro di un altro giocatore, del quale ugualmente egli avrà un solo esemplare. Questa azione costa 3 PA.

NOTE

- L'avversario non può rifiutare lo scambio.
- Non è possibile scambiare un tesoro se il proprietario (tu o l'altro giocatore) ne possiede più esemplari.
- Tieni i tesori che raccogli davanti a te, suddivisi per tipologia e visibili a tutti.



G. ALLESTIRE UN CAMPO BASE

Allestire un campo base è il metodo migliore per accorciare i percorsi dei tuoi esploratori.

- Allestire un campo base con un esploratore in una radura costa 5 PA. Piazza una delle tue tende sull'esagono.
- Devi avere un esploratore sull'esagono.
- Non puoi costruire campi base in una radura che ne contiene già uno.
- Una volta piazzato, un campo base non può essere spostato.



NOTE

- Una rovina svuotata dei propri tesori diviene una radura e può accogliere un campo base.



- Gli esploratori avversari possono attraversare o sostare sull'esagono in cui c'è un tuo campo base.



H. PIAZZARE UN GUARDIANO SU UN TEMPIO

Piazzare un guardiano è un sacrificio che ti garantisce i Punti Prestigio di un tempio.

- Piazzare un esploratore sulla cima di un tempio costa 5 PA. L'esploratore ne diviene così il guardiano. Puoi piazzare al massimo due guardiani nel corso della partita.
- Per piazzare un guardiano, vanno rispettate tre condizioni:

- non devi aver già piazzato 2 guardiani;
- devi avere la spedizione dominante sull'esagono del tempio, cioè avere più esploratori degli altri giocatori. Il tuo capo spedizione conta 3 esploratori se si trova lì;
- devi ritirare definitivamente dalla partita i tuoi altri esploratori presenti sull'esagono e rimetterli nella scatola.
- Un guardiano garantisce a chi lo controlla 1 Punti Prestigio di un tempio, fino alla fine della partita.
- Nessun altro livello di quel tempio può più essere liberato.

NOTE

- Attenzione! Questa presa di controllo è definitiva, e l'esploratore non può più essere spostato per tutta la partita.
- Il controllo di un tempio è il solo caso in cui il capo spedizione conta come 3 esploratori.
- Puoi piazzare il capo spedizione come guardiano, ma non dimenticare che resterà lì fino alla fine della partita.



I. CONTEGGIO DEI PUNTI

Si procede a un conteggio dei Punti Prestigio dopo aver pescato ogni vulcano e poi di nuovo alla fine della partita (vedi Guadagnare Punti prestigio a p. 5).

La partita termina quando non ci sono più esagoni da pescare.

Esempio di un primo turno di gioco: Martina (rosso) comincia e pesca un esagono tesoro con quattro simboli idolo. Piazza l'esagono sul tabellone e ci mette sopra 4 gettoni tesoro a faccia in giù, pescati a caso.



Utilizza poi i propri 10 PA come di seguito:

- Per 1 PA, piazza il capo spedizione in gioco sul campo di partenza.
- Poi lo sposta sull'esagono tesoro. Siccome passa per due lastre di pietra, questo gli costa 2 PA; gli restano 7 PA.
- Decide di dissotterrare 1 tesoro per 3 PA: prende il gettone tesoro dalla cima della pila e lo piazza davanti a sé a faccia in su. Gli restano 4 PA.
- Siccome ha un solo esploratore sull'esagono non può dissotterrare un secondo tesoro e decide di piazzare altri 2 esploratori sul campo di partenza per 2 PA.
- Gli restano 2 PA che utilizza per spostare un esploratore sul tempio.

Non ha più PA. È il turno del giocatore successivo.

Tocca a Susanna (arancione) giocare. Pesca e piazza una radura.

- Per 2 PA, piazza 2 esploratori in gioco sul campo di partenza.
- Per 4 PA, sposta 1 propri 2 esploratori sul tempio.
- Infine per 4 PA (2x2 PA), libera due nuovi livelli del tempio (può farlo perché ha 2 esploratori).



GUADAGNARE PUNTI PRESTIGIO

Pescare un vulcano e la fine della partita innescano un conteggio di Punti Prestigio.

1. CONTEGGIO DOPO AVER PESCATO UN VULCANO

Appena si pesca uno dei 3 vulcani (ce n'è 1 tra gli esagoni B, 1 tra gli esagoni D e 1 tra gli esagoni F), si innescano un turno di conteggio dei Punti Prestigio di tutti i giocatori. Cominciando da chi ha pescato il vulcano, i giocatori, ognuno al proprio turno:

- utilizzano 1 10 PA;
- contano i propri Punti Prestigio.

Una volta che tutti hanno realizzato queste due fasi, il giocatore che ha pescato il vulcano riprende il proprio turno, mette il vulcano sul tabellone e utilizza 1 10 PA normalmente.

2. CONTEGGIO DI FINE PARTITA

Quando non ci sono più esagoni da pescare, cominciando dal giocatore a sinistra dell'ultimo che ha appena giocato il proprio turno pescando l'ultimo esagono, i giocatori, a turno:

- utilizzano 1 10 PA;
- contano i propri Punti Prestigio.

Vince chi totalizza più Punti Prestigio alla fine della partita.

In caso di parità vince chi è guardiano del tempio con valore più alto.

In caso di nuova parità vince chi possiede più gettoni tesoro. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

CALCOLARE I PROPRI PUNTI PRESTIGIO

Dopo aver utilizzato 1 10 PA, conta i tuoi Punti Prestigio:

- Per i templi: se sei in maggioranza su un esagono dove c'è un tempio (senza guardiano), o se possiedi un guardiano su un tempio, segna il valore del tempio in Punti Prestigio.



Nota: siccome puoi giocare 10 PA prima del conteggio dei punti, è possibile che la maggioranza di un tempio cambi più volte durante il conteggio e che quel tempio porti punti a più giocatori durante lo stesso turno (a meno che non ci sia un guardiano sopra).

Per i tesori:

- 1 solo tesoro vale 1 Punto Prestigio.
- 2 tesori identici valgono 3 Punti Prestigio.
- 3 tesori identici valgono 6 Punti Prestigio.



LE REGOLE IN BREVE

Il giocatore più anziano comincia. Al tuo turno:

- pesci un esagono e lo metti in gioco, rispettando le regole di piazzamento.
- Poi disponi di 10 Punti Azione (10 PA), in forma abbreviata: 10 PA.

Questo credito di 10 PA diminuisce durante il turno, a seconda delle azioni che effettui.

Come indicato nella scheda riassuntiva davanti a te, ogni azione costa un certo numero di Punti Azione.

Non sei obbligato a utilizzare tutti i tuoi 10 PA: 1 PA non utilizzati vanno persi.

Puoi effettuare le azioni seguenti con 1 PA, ognuna quante volte vuoi (e puoi) e nell'ordine che preferisci:

AZIONI

Costo delle azioni

• Mettere in gioco un nuovo esploratore		1 PA
• Spostarsi da un campo all'altro		1 PA
• Spostarsi tra 2 esagoni adiacenti		1-6 PA
• Liberare un nuovo livello di un tempio (al massimo 2 livelli di uno stesso tempio)		2 PA
• Dissotterrare un tesoro (al massimo 2 della stessa rovina)		3 PA
• Scambiare un tesoro		3 PA
• Allestire un campo base		5 PA
• Piazzare un guardiano su un tempio		5 PA

Tocca poi al giocatore alla tua sinistra effettuare il proprio turno. Ogni volta che si pesca un vulcano, c'è una fase di conteggio dei Punti Prestigio (vedi qui accanto).

Quando non ci sono più esagoni da pescare, la partita si conclude. Si effettua un ultimo conteggio dei Punti Prestigio, prima di congratularsi con il vincitore (vedi qui accanto).



RICONOSCIMENTI

Autori: Wolfgang Kramer e Michael Kiesling
Team Super Meeple: Sébastien de Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philpotton,

Alexandre Pierré e Arnaud Pierré

Illustrazione della scatola: Paul Mafayon

Illustrazioni del tabellone e dei

gettoni: Christophe Swat

Regole: Guillaume Gilie-Naves

e Bernard Philpotton

Traduzione: Sabrina Carazzo

Art director: Igor Polouchine

Sviluppo: ORIGAMES



Grazie a tutti gli amici, ai playtester e a tutti quelli che ci hanno aiutato in questo progetto. Un grazie speciale a Guillaume di Origames per il prezioso aiuto.

Tikal è un gioco edito da SUPERMEEPLE - 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2017 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE e il suo logo sono marchi depositati di Super Meeple. Fabbricato in Cina da Whatz Games.



Edizione italiana a cura di dv Giochi
dell'inc. Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)

Per domande, commenti o suggerimenti:
info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com

Tutti i diritti riservati.
Vieta la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza permesso scritto.



Numero Verde
+39 075 6271323



REGOLE AVANZATE

Usa il lato giallo della scheda riassuntiva. Se vuoi giocare a una versione più tattica del gioco, che lascia meno spazio all'azzardo, ti consigliamo di provare le seguenti regole avanzate. Il cambiamento fondamentale è che gli esagoni non vengono più pescati a caso all'inizio di ogni turno, ma sono messi all'asta tra i giocatori. Salvo le eccezioni elencate qui di seguito, le regole di base restano identiche.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore comincia posizionando il proprio cubetto segnapunti sulla casella 20 della cornice segnapunti. Questo rappresenta il capitale di Punti Prestigio di partenza per le aste. Inoltre, ognuno riceve la tessera amuleto del proprio colore, che pone dinanzi a sé a faccia in su.

1. SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA E TURNO DI GIOCO

- L'ordine di gioco di ogni turno dipende da una fase di aste.

A-PESCARRE GLI ESAGONI

A-Asta per il primo giocatore. Tutti i giocatori cominciano un'asta. Il giocatore che la vince gioca il proprio turno.

C-Asta per il secondo giocatore (In 3 o 4 giocatori). I giocatori restanti cominciano una nuova asta. Il giocatore che la vince gioca il proprio turno.

D-Asta per il terzo giocatore (solo in 4). I giocatori rimasti cominciano una nuova asta. Il giocatore che la vince gioca il proprio turno.

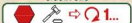
E-Fine del turno. Il giocatore che non ha vinto nessuna asta gioca il proprio turno senza spendere Punti Prestigio.

A-PESCARRE GLI ESAGONI



Si pescano dalla cima della pila tanti esagoni quanti sono i giocatori e si mettono a faccia in su sul tavolo.

B-ASTA PER ESSERE PRIMO GIOCATORE



Durante questa fase i giocatori "comprano" il diritto a giocare per primi spendendo i propri Punti Prestigio.

- Il giocatore più anziano comincia facendo un'offerta o passando. In senso orario, ogni giocatore deve fare un'offerta superiore a quella del giocatore precedente, o passare. Un giocatore che passa non può più partecipare a questa asta.
- Chi fa la migliore offerta vince l'asta e gioca il proprio turno. È il solo a spendere i propri Punti Prestigio. Indietreggia il proprio cubetto sulla cornice segnapunti del numero di punti che ha offerto.

- Scegliere poi l'esagono che ti interessa, lo piazza sul tabellone e utilizza i suoi 10 PA per esplorare il sito.
- Alla fine del turno gira la propria tessera amuleto a faccia in giù, per indicare che non potrà più partecipare alle aste di questo turno.

C/D-ASTE DEL SECONDO E TERZO GIOCATORE

Il giocatore seduto a sinistra di colui che ha vinto l'asta precedente comincia facendo un'offerta. Solo i giocatori che hanno ancora la propria tessera amuleto a faccia in su possono partecipare a quest'asta. L'asta si svolge nella stessa maniera descritta sopra. Il giocatore che fa la migliore offerta sceglie l'esagono, lo piazza sul tabellone, utilizza i propri 10 PA, poi gira l'amuleto.

Se nessun giocatore fa offerte durante un turno di asta, il primo che ha passato sceglie un esagono ed effettua il proprio turno gratuitamente.

E-FINE DEL TURNO DI GIOCO

L'ultimo esagono viene attribuito gratuitamente al solo giocatore che non ha ancora girato il proprio amuleto.

Egli piazza l'esagono sul tabellone, poi utilizza i propri 10 PA per esplorare il sito. Dopo che l'ultimo giocatore ha giocato, tutti i giocatori girano di nuovo il proprio amuleto a faccia in su. Comincia un nuovo turno di gioco.

NUOVO TURNO

Si pescano di nuovo tanti esagoni dalla pila quanti sono i giocatori. Il giocatore seduto a sinistra di colui che ha giocato per ultimo il turno precedente, inizia la fase di aste facendo un'offerta.

Si continua così fino a che tutti gli esagoni sono stati piazzati sul tabellone.

2. CONTEGGIO DEI PUNTI PRESTIGIO

Come nel regolamento base, il turno di conteggio comincia appena un giocatore sceglie il vulcano all'asta.

- Questo giocatore mette il vulcano temporaneamente da parte, poi utilizza i propri 10 PA per giocare. Dopo aver speso i Punti Azione conta il totale dei suoi Punti Prestigio aggiungendo il valore dei templi che controlla e le sue collezioni di tesori.
- Il giocatore seduto alla sua sinistra utilizza a sua volta i propri 10 PA e fa il conteggio dei punti. Dopo un turno di conteggio dei Punti Prestigio gli amuleti non vanno girati!
- Dopo che tutti i giocatori hanno giocato e contato i propri punti, chi ha scelto il vulcano lo piazza sul tabellone e gioca il proprio turno normalmente, utilizzando i 10 PA, e girando poi il proprio amuleto.

3. FINE DELLA PARTITA E CONTEGGIO FINALE

Dopo che l'ultimo esagono è stato piazzato sul tabellone e che il giocatore ha effettuato il proprio turno, si passa al conteggio finale. Contrariamente alle regole base, non si gioca più in senso orario, ma in ordine crescente di Punti Prestigio. Ogni giocatore gioca quindi un ultimo turno, cominciando dal giocatore che ha meno Punti Prestigio:

- Egli utilizza i 10 PA.
- Conta poi i propri Punti Prestigio.

Tocca poi al giocatore penultimo nei Punti Prestigio giocare il proprio turno e così via, fino al giocatore che ha più Punti Prestigio di tutti. In caso di parità tra più giocatori, gioca per primo chi è seduto più vicino, in senso orario, al giocatore che ha piazzato l'ultimo esagono. Quando tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno di conteggio, la partita termina.

Vince chi totalizza più Punti Prestigio alla fine della partita. In caso di parità vince chi è guardiano del tempio con valore più alto.

In caso di nuova partita vince chi possiede più gettoni tesoro.

In caso di ulteriore partita, la vittoria è condivisa.

Esempio di ordine di turno in una partita con 4 giocatori:

Giocatori: Roberto; Ilenia; Susanna

- All'inizio del gioco, si scoprono i primi 4 esagoni. Giacomo, il più anziano, inizia l'asta:
- punta 1, Roberto punta 2, Ilenia passa (e non partecipa dunque più all'asta), Susanna punta 3.
- Giacomo rilancia puntando 4, Roberto 5 e Susanna passa. Giacomo infine passa.
- Roberto, che ha proposto 5, è colui che ha offerto di più ed effettua il primo turno. Arretra il cubetto di 5 caselle sui segnapunti, sceglie un esagono che piazza sul tabellone, poi utilizza i 10 PA e gira il proprio amuleto per indicare che non parteciperà alle aste di quel turno.
- Ora sta a Ilenia cominciare l'asta, poiché è seduta a sinistra di Roberto. Ilenia punta 1: Susanna punta 3 e alla fine è Giacomo che la spunta puntando 4 poiché gli altri non rilanciano. Giacomo gioca allora il suo turno per secondo.
- Sta poi a Ilenia fare la prima offerta per la nuova asta (è lei il primo giocatore a non aver ancora giocato a sinistra di Giacomo, visto che Roberto si è già aggiudicato un'asta e ha già giocato il suo turno). Ilenia passa, e anche Susanna passa. Siccome Ilenia è stata la prima a passare, può effettuare il proprio turno gratuitamente.
- Resta ancora un ultimo esagono sul tavolo. Solo Susanna non ha ancora effettuato il proprio turno. Si aggiudica l'esagono gratuitamente, lo piazza sul tabellone e utilizza infine i suoi 10 PA.
- Per il turno successivo, si rivelano nuovamente 4 esagoni. Giacomo comincia il turno di aste, poiché è seduto a sinistra di Susanna, che è l'ultima ad aver giocato.