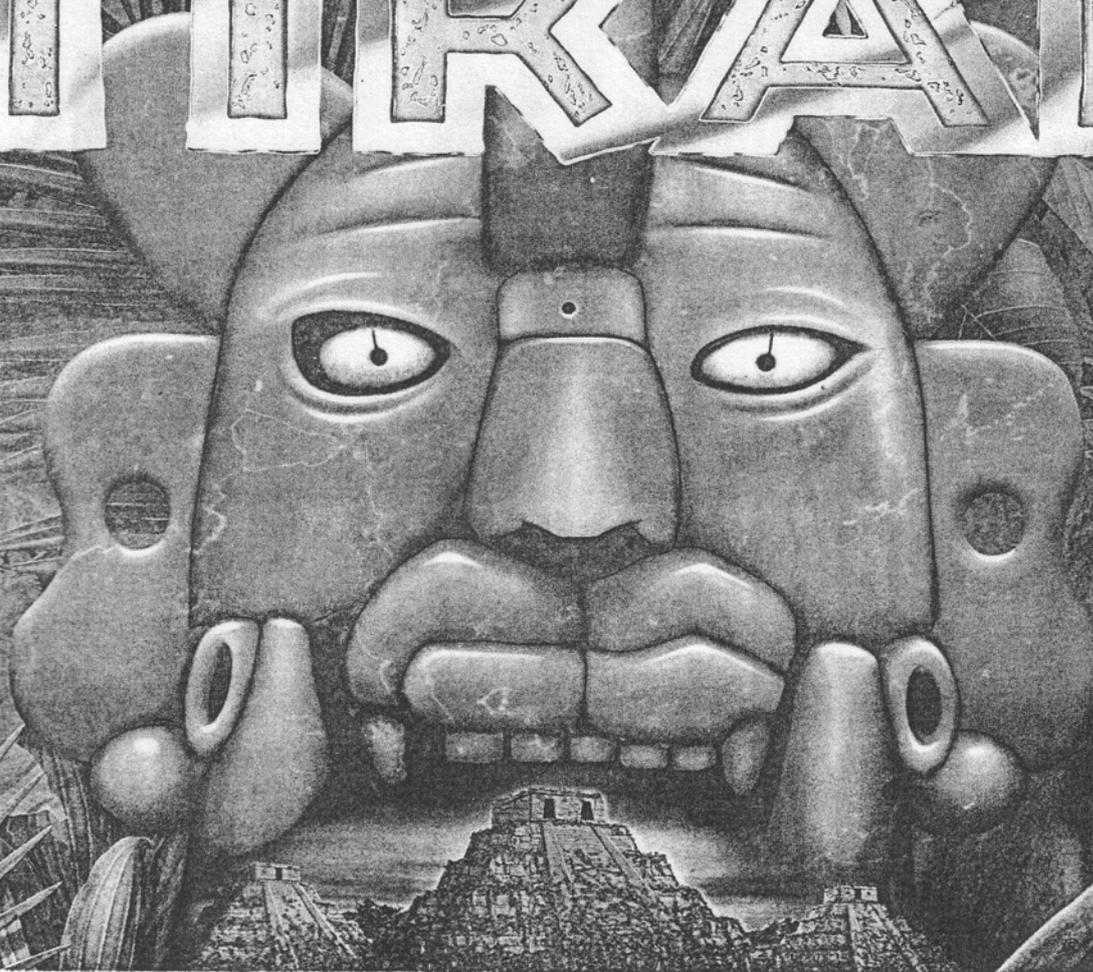


TOKKAL



TRAGER
Ravensburger

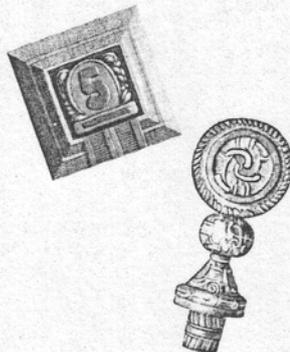


Per 2 - 4 giocatori
da 10 - 99 anni
Autori: W. Kramer/M. Kiesling
Illustrazioni/Design: F. Vohwinkel
Gioco Ravensburger® n° 26 171 0

I

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 36 tavole esagonali del territorio composte da:
 - 15 tavole del tempio
 - 10 tavole della foresta vergine
 - 8 tavole del tesoro
 - 3 tavole del vulcano
- 24 tessere rotonde del tesoro, 3 per ognuno degli 8 soggetti
- 48 tessere quadrate del tempio:
 - 3 da 2 punti, 6 da 3, 9 da 4, 11 da 5, 8 da 6, 5 da 7, 3 da 8, 2 da 9, 1 da 10
- 4 capi della spedizione
- 72 partecipanti alla spedizione
- 8 campi
- 4 segnapunti in quattro colori diversi
- 4 regolamenti brevi
- 4 indicatori per la variante per professionisti



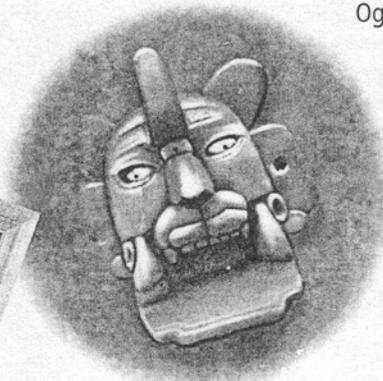
LA STORIA

Tikal è il più grande e importante di tutti gli insediamenti Maya. Si trova in mezzo ad una foresta vergine impenetrabile nel nord del Guatemala, nascosto da alberi alti fino a 50 metri. Tikal è stata fondata nel 600 a.C. ed è stata abitata fino al 900 d.C. Gli scavi hanno permesso di portare alla luce ed esplorare una parte minima della sua superficie di 16 km².

Siamo nel 1999. Ben 4 spedizioni si mettono in viaggio per scoprire e recuperare altri templi e nuovi tesori.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è il capo di una spedizione al lavoro nella foresta vergine per cercare templi, portare alla luce piramidi, trovare preziosi tesori e scoprire percorsi segreti. La spedizione che totalizza il punteggio maggiore vince. Durante le quattro mani in cui si calcola il punteggio, un giocatore guadagna punti per ogni **tesoro trovato** e per ogni **tempio** dove ha la maggioranza (ved. pag. 30/34)



26

QUALCHE PREPARATIVO

Mettere in mezzo al tavolo il tabellone, sul quale sono già disegnate quattro tavole del territorio: il campo base, due templi ed una parte di foresta vergine.

Mettere le **tavole esagonali del territorio** in ordine alfabetico basandosi sulle lettere riportate sul retro. Mescolare le tavole corrispondenti ad ogni lettera e collocarle in un mazzo accanto al tabellone, tenendo il lato con la lettera rivolto verso l'alto in modo che le tavole con la lettera A stiano sopra, sotto ci siano quelle con la B e così via fino alla G.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve le **pedine** corrispondenti

- 1 capo della spedizione
- 18 partecipanti alla spedizione
- 2 campi e

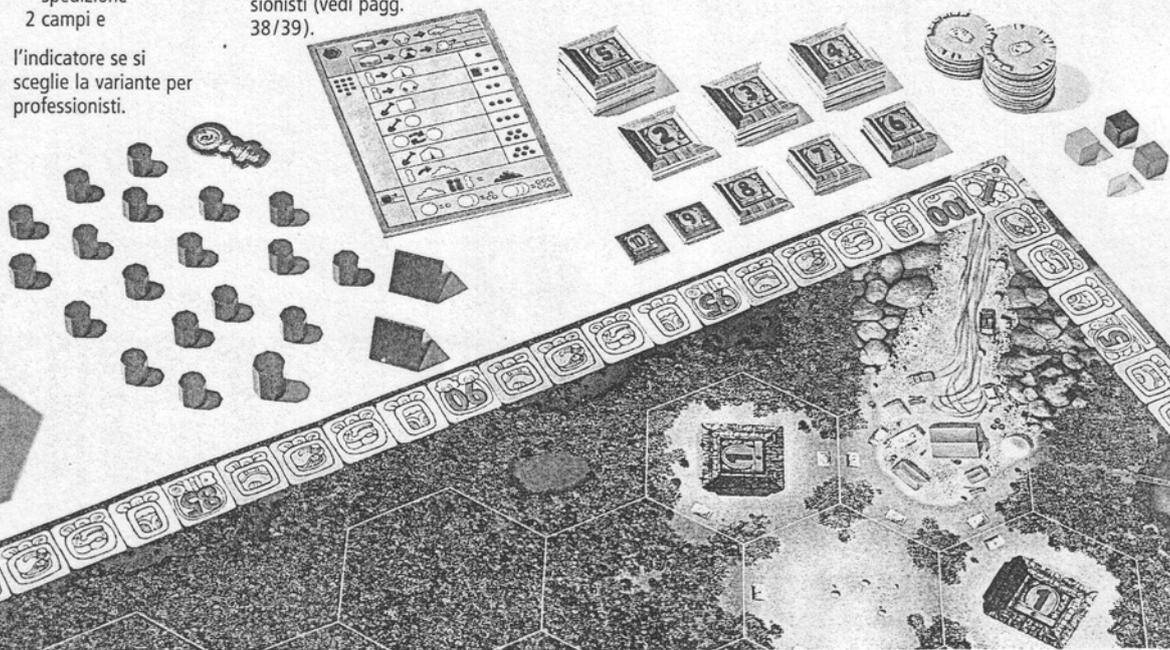
l'indicatore se si sceglie la variante per professionisti.

Ad ogni giocatore spetta un **regolamento breve**. La facciata blu serve per la versione base, quella rossa per la variante per professionisti (vedi pagg. 38/39).

Ordinare secondo i numeri le **tessere quadrate dei templi** e disporre accanto al tabellone un mazzo per numero.

Mescolare le **tessere rotonde** dei tesori e collocarle in due mazzi coperti accanto al tabellone.

Mettere i **4 segnapunti** di fianco al numero 1 del rigello dei punti.

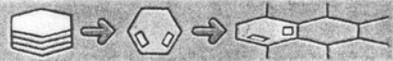


SVOLGIMENTO DEL GIOCO

È il giocatore più anziano ad iniziare. **Al proprio turno** ogni partecipante ha in dotazione 10 punti azione e deve eseguire quanto segue:

- pescare la tavola del territorio in cima al mazzo e disporla sul tabellone;
- compiere delle operazioni con l'aiuto dei 10 punti azione.

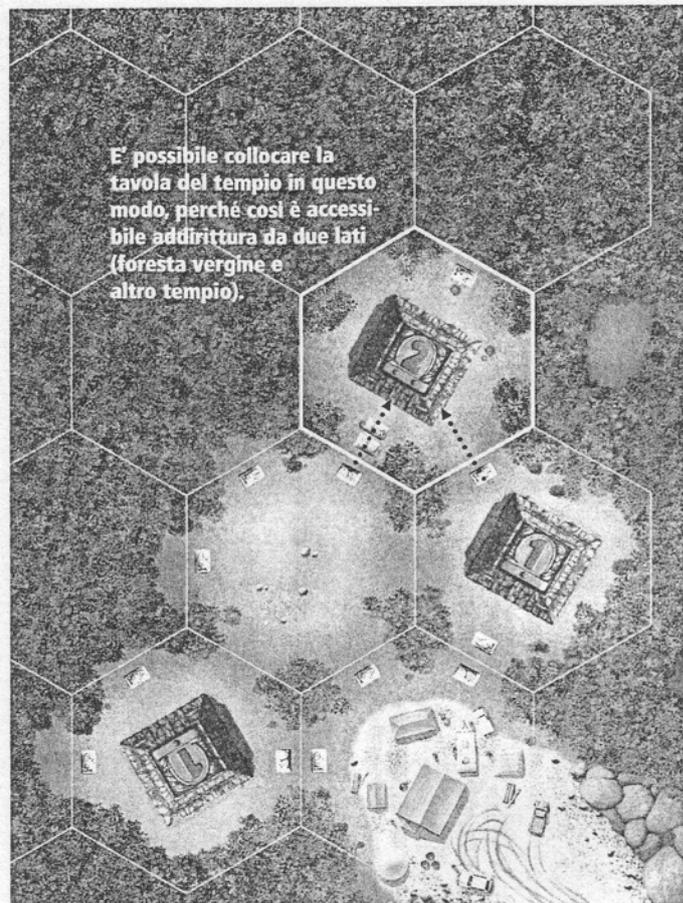
Poi si prosegue in senso orario ed ogni giocatore, quando arriva il suo turno, colloca una tavola del territorio ed impiega i suoi 10 punti azione.



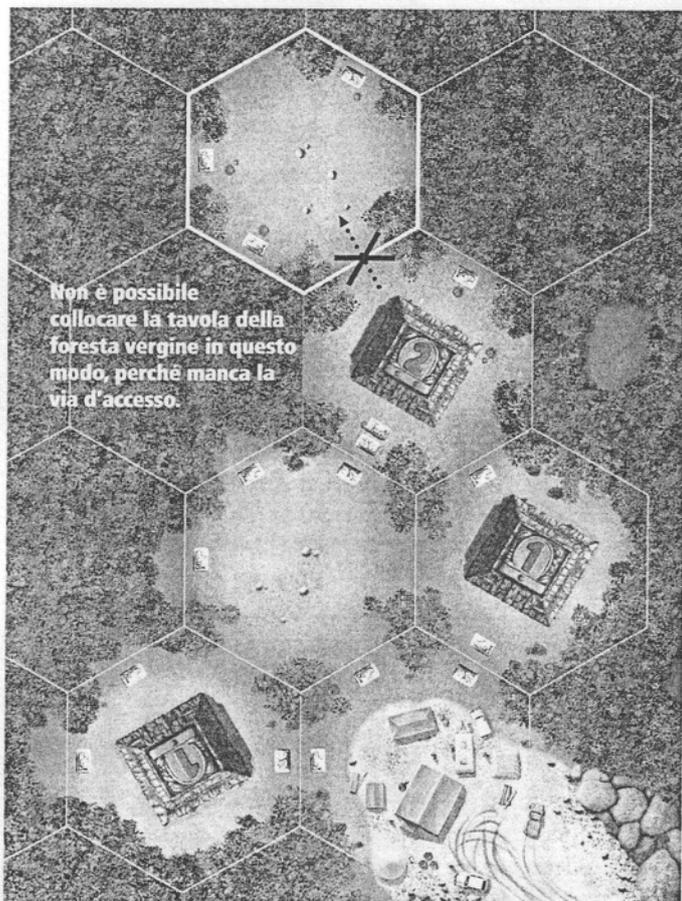
Come collocare le tavole esagonali del territorio

Le tavole del territorio vanno sempre collocate in modo da essere a contatto con una tavola già posizionata. Su ogni tavola sono disposte, su uno o più lati, da una a tre lastre di pietra, tramite le quali i partecipanti alla spedizione si spostano da una tavola all'altra. Ogni tavola va disposta in modo da essere accessibile da almeno un lato, vale a dire che ci deve essere almeno una lastra di pietra che conduce alla tavola. A questo scopo è indifferente che la (le) lastra (lastre) di collegamento sia (siano):

- sulla tavola già posizionata sul tabellone;
- sulla tavola che viene collocata in quel momento;
- su entrambe le tavole. L'unica eccezione sono i vulcani.



28



Sulle tavole esagonali sono riprodotti i seguenti soggetti:



Foresta vergine: qui si può impiantare un campo collegato tramite sentieri segreti al campo base oppure a un secondo campo della propria squadra.



Tempio: chi ha piazzato almeno una pedina su una tavola del tempio può valorizzare il tempio stesso liberandolo dalla vegetazione che lo ha ricoperto.

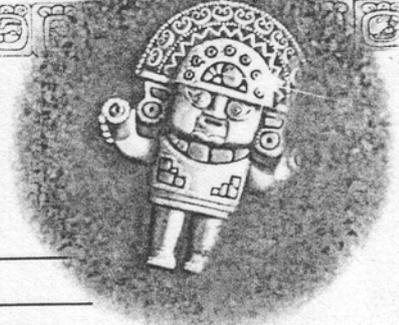


Tesoro: non appena viene collocata questa tavola si dispongono subito, tenendole coperte, le tessere rotonde dei tesori, il cui numero varia a seconda della quantità di maschere d'oro riprodotte sulle tavole dei tesori. Questi sono i tesori di cui ci si potrà appropriare in seguito, durante la partita. Volendo, una tavola del tesoro sulla quale non ci sono più tesori si può utilizzare per allestire un campo.



Vulcano: quando si pesca una tavola del vulcano inizia subito per tutti i giocatori una mano in cui si calcola il punteggio parziale (vedi "Punteggio"). Una volta conclusa questa mano, il giocatore di turno piazza il vulcano sul tabellone e prosegue normalmente con le operazioni da compiere con i suoi 10 punti azione. Non si può mai transitare da una tavola del vulcano, anche se le lastre di pietra forniscono una via d'accesso.

29



Come impiegare i 10 punti azione

Una volta collocate tutte le tavole esagonali del territorio il giocatore ha a disposizione per il suo turno 10 punti azione (PA). Non è necessario usare tutti i punti azione, quelli inutilizzati scadono. Si possono impiegare per le seguenti operazioni.

Simbolo	Azione	Costo	Attenzione
	Collocare 1 pedina: 1. nel campo base o 2. nel proprio campo oppure 3. spostarla da un campo all'altro.		La mossa n° 3 è consentita: A) tra due dei propri campi, B) tra il campo base ed uno dei propri.
	Avanzare 1 pedina di una lastra di pietra.		Una pedina non può fermarsi su una lastra di pietra. Tutte le lastre devono essere completamente superate.
	Portare alla luce le fondamenta (tesserine quadrate) di 1 tempio.		Per ogni tessera deve essere presente almeno una delle proprie pedine. Massimo 2 tessere per ogni turno.
	Recuperare 1 tesoro (tesserina rotonda).		Per ogni tessera deve essere presente almeno una delle proprie pedine. Massimo 2 tesori per tavola per ogni turno.
	Scambiare 1 tesoro		Non si può rifiutare uno scambio, né separare coppie e tris.
	Allestire 1 campo		E' consentito solo su una tavola della foresta vergine o su una tavola del tesoro senza tessere.
	Mettere 1 guardiano a sorveglianza del tempio.		Bisogna avere la maggioranza: A) numero maggiore di pedine; B) valore più alto delle pedine (capo spedizione=3). Massimo due templi per giocatore.

30

I componenti della spedizione

Ogni giocatore dispone di un capo spedizione e di 18 partecipanti alla spedizione. Il piazzamento o lo spostamento del capo spedizione non costa punti azione aggiuntivi, anche quando porta alla luce i templi o trova tesori. Il capo spedizione conta quanto qualsiasi altra pedina, però vale 3 punti invece di 1 quando si calcola chi ha la maggioranza.



Come collocare le pedine o spostarle da un campo all'altro

Per immettere nel gioco una nuova pedina bisogna pagare 1 PA anche per il capo spedizione. Si posiziona una pedina della propria riserva nel campo base o nel proprio campo. Nel corso di un turno è permesso inserire fino a 10 pedine.

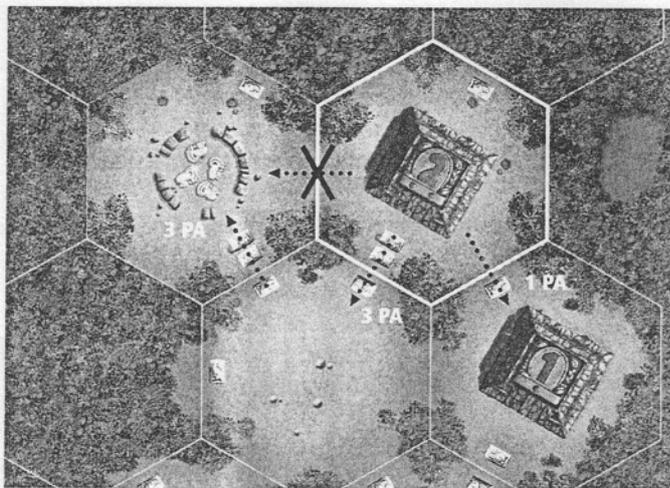
Pagando 1 PA si può anche spostare una pedina tra il campo base ed uno dei propri campi oppure da uno dei propri campi all'altro. Un percorso segreto consente di raggiungere l'obiettivo più in fretta.



Come spostare le pedine

Per spostare una pedina da una tavola all'altra bisogna pagare 1 PA per ogni lastra di pietra anche per il capo spedizione. Una pedina non può fermarsi su una lastra di pietra: quando passa da una tavola all'altra deve superare completamente le lastre di entrambe le tavole. In ogni turno è consentito muovere più pedine per un numero di lastre a piacere, tenendo conto dei 10 PA.

Per consentire un colpo d'occhio globale le pedine non devono coprire le lastre di pietra e i punti riportati sui templi.

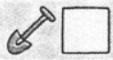


Esempio: Il passaggio dalla tavola del tempio da 2 punti a quella della foresta vergine costa 3 PA.

Il passaggio diretto dalla tavola del tempio da 2 punti a quella del tesoro non è possibile, mentre si può accedere alla tavola del tesoro transitando da quella della foresta vergine, ma questa deviazione costa 6 PA.

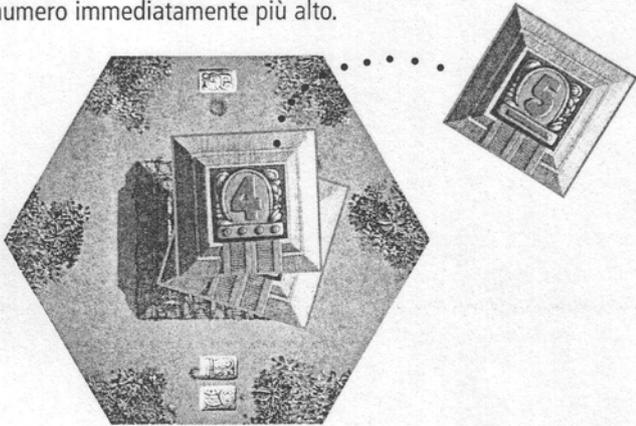
Il passaggio dalla tavola del tempio da 2 punti a quella del tempio da 1 punto costa 1 PA.

31



Come portare alla luce i templi

Nel conteggio parziale un tempio vale quanto la tessera in cima alla costruzione. Per aumentare il valore di un tempio bisogna portarlo alla luce, ovvero posizionare delle tessere quadrate. A questo scopo deve essere presente sulla tavola almeno 1 componente o il capo della spedizione del proprio colore. Se su una tavola del tempio stazionano più pedine di un giocatore, in un turno si possono piazzare al massimo 2 tessere. Per recuperare un tempio si prende dal mazzo la tessera con il valore immediatamente più alto a quella già piazzata e la si colloca sul tempio. Il costo di ogni mossa è di 2 PA. Si possono aggiungere tessere quadrate sulle tavole del tempio finché sono disponibili le tessere con il numero immediatamente più alto.



Se le pedine di una spedizione sono presenti su più tavole, il giocatore può usare i suoi 10 PA per disporre le tessere su più templi.



Come recuperare i tesori

Chi vuole appropriarsi di un tesoro deve avere posizionato almeno una delle sue pedine su una tavola del tesoro sulla quale sia rimasta ancora una tessera rotonda. Ogni tesoro costa 3 PA. Il giocatore di turno pesca la tessera in cima al mucchietto e la mette scoperta sul tavolo davanti a sé. Se ha piazzato più di una pedina sulla stessa tavola potrà comunque appropriarsi al massimo di 2 tesori. Anche in questo caso il capo della spedizione vale come qualsiasi altra pedina. Se il giocatore è presente con le sue pedine su altre tavole del tesoro, potrà accaparrarsi dei tesori anche lì.

Il valore dei tesori

Ci sono 8 diversi tipi di tesori, 3 per ogni tipo. Nel calcolo del punteggio parziale i tesori hanno il seguente valore:

1 tesoro solo	1 punto
1 coppia (=2 tesori uguali)	3 punti
1 tris (=3 tesori uguali)	6 punti

32



Come scambiare i tesori

Pagando 3 PA il giocatore di turno può scambiare i suoi tesori con quelli di un altro. A questo scopo cerca la tessera di un tesoro di un compagno di gioco, la mette scoperta davanti a sé ed offre in cambio uno dei suoi tesori. Chi riceve l'offerta non può rifiutarla. Coppie e tris non si possono disfare.



Come allestire un campo

Con 5 PA si può impiantare un campo del proprio colore su una tavola della foresta vergine oppure su una tavola del tesoro senza tessere. Non occorre la presenza di una propria pedina sulla tavola prescelta. Le pedine possono accedere direttamente al proprio campo grazie al percorso segreto che lo collega direttamente al campo base. Piazzare le pedine costa 1 PA.

Su una tavola si può impiantare 1 solo campo. I componenti di altre spedizioni non possono essere collocati in questa tavola, però possono sostare o transitare quando vogliono.

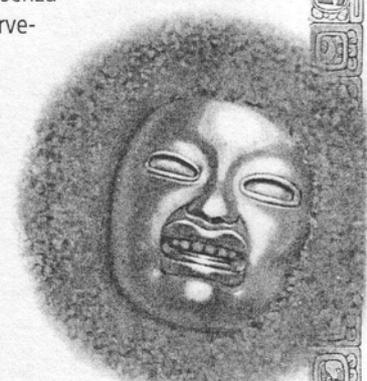
Ogni giocatore può impiantare al massimo 2 campi.



Come sorvegliare i templi con un guardiano

Chi ha la maggioranza di un tempio (cioè più pedine degli altri oppure, a pari numero di pedine, la presenza del capo spedizione che vale 3) può sorvegliarlo. Inoltre può rivendicare i punti relativi in tutte le successive mani in cui si calcola il punteggio parziale. Pagando 5 PA il giocatore sposta sul tempio una delle sue pedine già posizionate su quella stessa tavola. Tutte le altre pedine del proprio colore presenti sulla tavola sono fuori gioco e non sono più utilizzabili. Questo non riguarda i componenti di altre spedizioni che si possono usare in qualsiasi momento. Si può entrare e uscire normalmente da una tavola del tempio posta sotto la sorveglianza di un guardiano, il quale resta sul tempio fino alla fine del gioco. A questo tempio non si possono aggiungere tessere.

Nel corso di una partita un giocatore può mettere sotto sorveglianza non più di 2 templi.



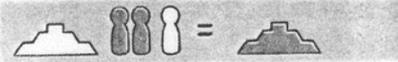
33

PUNTEGGIO

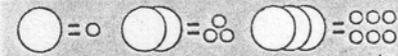


Non appena un giocatore gira la tavola di un vulcano ha subito inizio una mano in cui si calcola il punteggio parziale. Queste mani si svolgono tutte nello stesso modo:

- Il giocatore che ha pescato il vulcano mette la tavola davanti a sé e dà seguito al suo turno con 10 punti azione (= turno di calcolo del punteggio parziale).
- Poi calcola il suo punteggio parziale:



conta i punti dei templi di cui ha la maggioranza e di quelli posti sotto la sua sorveglianza, quindi posiziona il suo segnapunti sulla casella della striscia in corrispondenza al suo punteggio. Se due spedizioni sono presenti a pari merito su un tempio non ottengono punti.



Fatto questo conta i punti dei tesori e sposta il segnapunti. Si procede poi in senso orario, perciò tocca al vicino di

sinistra dar seguito al suo turno, che consiste nell'uso dei 10 PA e, subito dopo, nel calcolo del punteggio parziale.

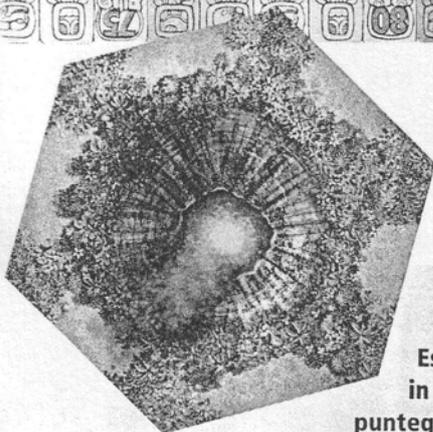
- Quando tutti i giocatori hanno consumato i loro 10 PA e indicato con il rispettivo segnapunti il punteggio parziale totalizzato, il partecipante che ha pescato la tavola del vulcano la dispone sul tabellone e procede con il suo turno normale, utilizzando i suoi 10 PA senza pescare altre tavole dal mazzo.

Le mani successive si svolgono normalmente finché non capita un'altra tavola del vulcano che dà inizio ad un'altra mano in cui si calcola il punteggio parziale.

FINE DEL GIOCO

- Una volta collocata l'ultima tavola e completato il turno si passa all'ultima mano di calcolo del punteggio parziale. Come nelle mani precedenti dello stesso tipo ogni giocatore usa i suoi 10 PA e poi conta i punti totalizzati. Il gioco finisce quando tutti i partecipanti hanno concluso questo turno. In questa fase non si procede con un ulteriore turno normale. Vince chi ha più punti.

34



Esempio di una mano in cui si calcola il punteggio parziale

Il giocatore che ha pescato la tavola del vulcano la mette davanti a sé, procede con il suo turno usando i suoi 10 PA e poi calcola il punteggio parziale. Ha la maggioranza sulle tavole dei templi seguenti: uno da 3 punti, due da 5 punti e uno da 8 (=21 punti) pertanto fa avanzare di 21 caselle il suo segnapunti. Inoltre possiede 2 coppie di tesori (=6 punti) e 2 tesori singoli (=2 punti), per cui fa avanzare il segnapunti di altri 8 punti.

Ora tocca al suo vicino di sinistra, il quale consuma i suoi 10 PA e passa a sua volta al calcolo del punteggio parziale. Quando tutti hanno fatto lo stesso, chi ha pescato la tavola del vulcano la dispone sul tabellone e riprende il suo turno normale sfruttando i 10 PA.

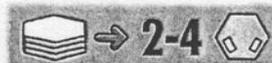
VARIANTE PER PROFESSIONISTI

Per chi desidera più tattica e meno fortuna ecco il regolamento per professionisti. Le regole della versione base restano invariate, con quest'unica differenza: le tavole del territorio non si pescano a caso, ma si mettono all'asta.

QUALCHE PREPARATIVO

I preparativi sono gli stessi della versione base, ma i segnapunti si collocano sulla casella 20 della striscia. Questi 20 punti servono ai giocatori come capitale iniziale per le loro offerte. Inoltre ogni partecipante riceve l'indicatore dello stesso colore delle sue pedine per la variante per professionisti. Lo metterà con l'illustrazione rivolta verso l'alto davanti al giocatore che sceglierà di volta in volta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

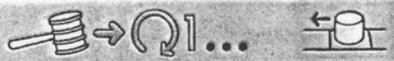


Scoprire le tavole del territorio

Si scopre un numero di tavole pari a quello dei partecipanti.

La striscia è composta da 100 caselle. Quando un partecipante supera i 100 punti riparte da 1 e somma i punti successivi ai 100 già accumulati.

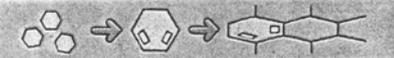
35



Asta del primo turno

Si parte con l'asta del primo turno. In questo caso non si mette all'asta una tavola particolare, ma il diritto a scegliere per primo una tavola e ad aggiudicarsi il primo turno.

I giocatori fanno le loro offerte uno dopo l'altro in senso orario oppure passano. Un'offerta deve essere sempre superiore alla precedente. Chi ha passato una volta non può rientrare nel giro delle offerte. L'asta del primo turno si conclude dopo aver stabilito l'offerta più alta. All'inizio della partita è il giocatore più anziano a fare la prima offerta, poi si procede a turno in senso orario.



Turno del maggior offerente

Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta fa retrocedere il suo segnapunti di un numero di caselle pari ai punti dell'offerta. Poi sceglie una tavola, la dispone sul tabellone e utilizza i suoi 10 punti azione. Per confermare che in questa mano non ha diritto ad un'altra tavola, gira il suo indicatore sul lato senza illustrazione.

Asta del secondo e del terzo turno

Chi si trova alla sinistra del giocatore che si è aggiudicato il primo o il secondo turno fa la sua offerta. Anche questa volta si mettono all'asta le tavole, si fa retrocedere il segnapunti, si utilizzano i 10 punti azione e si gira l'indicatore.

Se tutti i giocatori che partecipano all'asta passano, quello che ha passato per primo prende una tavola e procede con il suo turno senza pagare nulla.

L'ultimo turno di una mano

L'ultima tavola spetta al giocatore che non ne ha ancora comprata una all'asta. Questa tavola gli viene assegnata gratuitamente, per cui non dovrà far retrocedere il suo segnapunti, ma si limiterà a disporla sul tabellone e ad utilizzare i suoi 10 punti. Quando una mano è conclusa, tutti i giocatori girano di nuovo i rispettivi indicatori con l'illustrazione rivolta verso l'alto.

Nuova mano

Quando tutti i partecipanti hanno concluso il loro turno, si scopre ancora una volta un numero di tavole pari a quello dei giocatori.

Esempio di sequenza di turni con 4 giocatori (A, B, C, D)

All'inizio della partita si scoprono le prime 4 tavole e tutti i giocatori fanno le loro offerte uno dopo l'altro a partire dal più anziano. B offre la cifra più alta con un 5 e aggiudica il primo turno. Fa retrocedere il suo segnapunti di 5 caselle, sceglie una tavola, la dispone sul tabellone, usa i suoi 10 punti azione e gira il suo indicatore. Si passa al secondo turno. C è seduto alla sinistra di B (il maggior offerente del primo turno) quindi tocca a lui fare la prima offerta. D e A rilanciano o passano, B non può fare altre offerte, perché in questa mano si è già aggiudicato una tavola ed ha già dato seguito al suo turno. A offre la cifra più alta con 4 e si aggiudica il secondo turno.

36

Anche la nuova mano comincia con l'asta del primo turno ecc. Chi si trova alla sinistra del giocatore che ha disposto sul tabellone l'ultima tavola nella mano precedente è ora il primo a fare un'offerta. Si continua così con le mani successive finché tutte le tavole non sono state comprate all'asta e collocate sul tabellone.

PUNTEGGIO PARZIALE



Anche nella variante per professionisti si calcola il punteggio parziale non appena un giocatore si aggiudica una tavola del vulcano. Questo giocatore mette il vulcano davanti a sé, porta a compimento il suo turno con i suoi 10 punti azione e calcola il suo

punteggio parziale. Seguiranno in senso orario tutti gli altri partecipanti, che a loro volta procederanno con il rispettivo turno di calcolo del punteggio parziale. Gli indicatori non si girano dopo un turno di calcolo del punteggio parziale. Quando tutti i partecipanti hanno utilizzato i 10 punti azione e spostato di conseguenza i rispettivi segnapunti, il giocatore che ha dato il via alla mano di calcolo del punteggio parziale dispone la tavola del vulcano sul tabellone e procede con il suo turno normale usando i suoi 10 punti azione. Solo a questo punto gira il suo indicatore.

ULTIMO CALCOLO DEL PUNTEGGIO E FINE DEL GIOCO

L'ultima mano in cui si calcola il punteggio inizia dopo il collocamento dell'ultima tavola e l'utilizzo dei 10 punti azione. Ogni giocatore dà seguito ad un ultimo turno impiegando i 10 punti azione, poi calcola i suoi punti. La successione dei turni viene stabilita in base al punteggio indicato sulla striscia: il giocatore con meno punti è il primo a procedere con il suo turno, segue il giocatore con il punteggio immediatamente superiore e così via. In caso di pareggio inizia chi si trova più vicino in senso orario al partecipante che ha disposto sul tabellone l'ultima tavola del territorio.

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno concluso il proprio turno. Vince chi ha totalizzato più punti.



questa mano. La prima offerta per il terzo turno spetta a C. A e B sono esclusi. C passa. Passa anche D. Visto che C è stato il primo a passare si aggiudica il terzo turno automaticamente. Resta ancora una tavola scoperta sul tavolo. D è l'unico a non essersi ancora aggiudicato un turno. Prende l'ultima tavola e procede con il suo turno senza pagare nessun punto.

Nella mano successiva si scoprono altre 4 tavole. In quanto vicino di sinistra di D, tocca ad A fare la prima offerta per il primo turno ecc.

37

COURTE RÈGLE DU JEU DE LA VERSION PROFESSIONNELLE

REGOLAMENTO IN BREVE PER LA VARIANTE PER PROFESSIONISTI

Mise aux enchères et cases

Découvrir autant de **cases** qu'il y a de joueurs

Mettre aux enchères des cases afin de déterminer le plus offrant. Le plus offrant recule son pion-repère et pose une case sur le **plan de jeu**

Mettre aux enchères un volcan déclenche un **pointage**

10 points-action

Mettre un membre d'expédition en jeu 1 PA

Déplacer un membre d'expédition 1 PA par dalle

Dégager un temple 2 PA

Déterrer un trésor 3 PA

Echanger un trésor 3 PA

Installer un camp 5 PA

Protéger un temple avec des gardiens 5 PA

Pointage

Pour obtenir des points il faut détenir la **majorité auprès d'un temple** mais également posséder des **trésors**

1 trésor = 1 point, 1 double = 3 points, 1 triple = 6 points

Asta delle tavole del territorio

Scoprire un numero di **tavole** pari a quello dei giocatori.

Si **mettono all'asta** le singole tavole. Il maggior offerente fa retrocedere il **segnapunti** di un numero di caselle pari ai punti dell'offerta.

Il maggior offerente mette la **tavola sul tabellone**.

Quando un giocatore si aggiudica un vulcano si calcola il **punteggio parziale**.

10 punti azione

Collocare un partecipante alla spedizione (pedina) 1 PA

Spostare un partecipante alla spedizione (pedina) 1PA per lastra

Portare alla luce le fondamenta (tesserine quadrate) di 1 tempio 2 PA

Recuperare 1 tesoro (tesserina rotonda) 3 PA

Scambiare un tesoro 3 PA

Allestire un campo 5 PA

Sorvegliare un tempio con un guardiano 5 PA

Punteggio

Si ottengono punti se si ha la **maggioranza di un tempio e per i tesori**

1 tesoro=1 punto; 1 coppia=3 punti; 1 tris=6 punti