

PRESENTATION DU MATERIEL

LE PLATEAU

Au centre du plateau se trouve le temple perdu. Au début de la partie, 10 salles en sont déjà découvertes, mais aucune fouille n'y a encore été entreprise (c'est pour ça que vous êtes là!). Petit à petit, toutes les salles seront découvertes et chaque joueur en explorera une partie pour faire le plus de points possible.



Une salle déjà découverte.

Des cases du temple encore vides, et donc inaccessibles aux explorateurs (elles n'ont pas encore été découvertes).

Autour du plateau coule la rivière, que vous parcourez en pirogue. Elle ne fait pas le tour complet du plateau, et comme vous le verrez dans les règles, traverser la forêt en portant les pirogues n'est pas gratuit.

Les deux hydravions indiquent les endroits où vous pouvez livrer des trésors.

A l'extérieur du temple se trouvent 6 salles secrètes. Comme justement elles sont secrètes, il faudra jouer un jeton passage secret pour y accéder.



Le mur d'enceinte autour du temple sert de piste de score. Chaque fois que vous marquez des points, ceux-ci y sont immédiatement reportés.

La rivière relie entre eux 6 sites, sur lesquels vous trouvez des informations et des objets indispensables à l'exploration du temple. Dans le jeu, cela est représenté sous la forme de « tuiles action », que l'on pose sur chaque site en début de partie.



Edifice

Une tuile action

Un des 6 sites et un exemple de tuiles action que l'on peut y trouver. Ici, il s'agit du site de départ, dont l'édifice se distingue des autres par sa teinte orangée.

LES CARTES SPECIALES

Les cartes procurent des avantages non négligeables à leur détenteur.



LA RONDELLE DES PRIX

C'est elle qui indique la valeur des trésors que vous livrez.



LES TRESORS

Vous trouverez dans le jeu 5 types de trésors différents. Il y a 5 exemplaires de chaque trésor, pour un total de 25 trésors.

Les 5 types de trésors



Dos



LES CLES

Pour franchir les portes du temple, vous aurez besoin de clés. Il en existe 5 couleurs, chacune en 7 exemplaires. Les clés pourront aussi servir à marquer des points.

Les 5 couleurs de clés



Dos



LES SALLES CLAIRES

Les salles claires ont des portes de couleur correspondant aux clés. On les nomme ci-après par la couleur de leur(s) porte(s). Ainsi, une «salle rose» est une salle claire possédant une ou deux portes roses.

Les 5 couleurs de salles



Dos



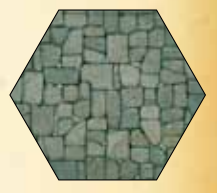
LES SANCTUAIRES (SALLES SOMBRES)

Les sanctuaires se différencient les uns des autres par la couleur de leur autel. On retrouve les mêmes 5 couleurs que pour les clés et les portes des salles claires, mais il y a un sixième sanctuaire dont l'autel est multicolore.

Les 6 sanctuaires



Dos



LES COULEURS

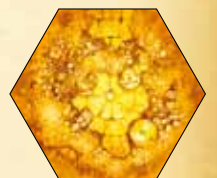
Chacune des 5 couleurs se retrouve sur les clés, les portes et les autels. Notez qu'à chaque couleur est associé un symbole.



La salle au trésor



Dos



LA SALLE AU TRESOR

Cette salle est la toute dernière du temple à être posée sur le plateau. Elle est unique en son genre, et elle rapporte beaucoup de points. Attention à ne pas la rater!

LES CAMPEMENTS

Chaque explorateur possède son propre campement, dans lequel il stocke clés, trésors, passages secrets et tuiles action.

La tente, elle, indique d'une part si un joueur a utilisé son exploration supplémentaire (option que vous découvrirez dans les règles), et, d'autre part, le sens dans lequel se déroule chaque manche.

Au bas du campement se trouve un rappel pour les points calculés lors des 2 décomptes de la partie.

La couleur de la tente et des drapeaux illustrés au campement correspond à celle des pions du joueur.

Les différents emplacements pour stocker :



La tente

Le rappel pour le calcul des points lors des 2 décomptes.

La couleur des drapeaux et du carnet correspond à la couleur du joueur.

LES PIONS DES JOUEURS

Chaque joueur possède les pions suivants :



20 drapeaux



1 explorateur



1 caisse de matériel



1 pirogue

MISE EN PLACE

1 Posez le **plateau** au centre de la table.

2 Chaque joueur choisit une couleur et pose devant lui son **campement**, ainsi que ses **20 drapeaux**.

On place ensuite sur le plateau :

- A** Les **explorateurs** à l'extérieur du temple.
- B** Les **caisses de matériel** sur la case 0/100 de la piste des scores.
- C** Les **pirogues** sur la plage du site de départ (édifice orangé).

3 Chaque joueur pose sa **tente**, à côté de son campement, pointant vers la **gauche**, côté drapeau et clé visibles.



11 Placez les tuiles actions sur le plateau, en respectant les consignes ci-dessous :

A 4 joueurs, mélangez les **24 tuiles action**, puis posez-en 4 par site, face visible.

A 3 joueurs, commencez par remettre dans la boîte de jeu les trois tuiles marquées d'un 4 au dos.



A 2 joueurs, commencez par remettre dans la boîte de jeu les huit tuiles marquées d'un 4 ou d'un 3 au dos.



Ensuite, mélangez les tuiles restantes et distribuez-les sur les 6 sites de la manière suivante :

à 3 joueurs



à 2 joueurs



REGLES DU JEU

EN DEUX MOTS

Vous endossez le rôle de l'un des quatre explorateurs et tentez d'accumuler plus de points que vos collègues pendant les deux mois que dure l'expédition.

Ces deux mois se jouent sous la forme de 2 manches, chacune composée de plusieurs tours de jeu.

A votre tour, vous commencez par visiter l'un des 6 sites autour du plateau avec votre pirogue, puis vous entreprenez des fouilles dans une salle du temple avec votre explorateur, ce qui rapporte immédiatement des points, que vous notez le long de la piste des scores avec votre caisse de matériel.

Chaque manche se conclut par un décompte rapportant des points supplémentaires.

Au terme de ces 2 manches, le joueur totalisant le plus de points est sacré explorateur de l'année.

DEBUT DE PARTIE

Le joueur le plus jeune est 1^{er} joueur.

La première des 2 manches se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur à la gauche du 1^{er} joueur est donc 2^e, etc. L'orientation des tentes des campements sert de rappel.

Avant le début de partie, chacun (dans l'ordre du tour, et en commençant par le 1^{er} joueur) choisit librement 2 clés de la réserve, qu'il place face visible devant lui, à côté de son campement. Cette zone représente son **sac à dos**.

Ces clés permettront de franchir les portes de même couleur au sein du temple, ou de payer le passage de la forêt (voir plus loin).



TOUR DE JEU

Chacun de vos tours de jeu se découpe en 2 phases :



1) LA PHASE PIROGUE, durant laquelle vous prenez une tuile action et en appliquez immédiatement les effets. Cette phase est **obligatoire**.



2) LA PHASE EXPLORATEUR, durant laquelle vous fouillez une salle et marquez des points. Cette deuxième phase est optionnelle.

Il est néanmoins fortement conseillé de fouiller une nouvelle salle à chaque tour, afin de ne pas prendre de retard de points.



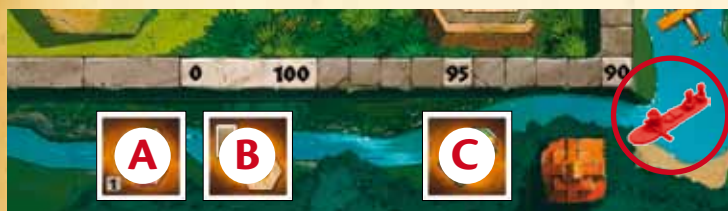
Si vous voulez vous emparer d'une tuile posée sur un autre site que celui où se trouve actuellement votre pirogue (ici D), vous devez naviguer le long du fleuve pour atteindre le site en question (**dans le sens des aiguilles d'une montre**).

La navigation est libre, mais il est interdit d'avancer de plus de 5 sites d'un coup avec sa pirogue.



1) LA PHASE PIROGUE

Au début de chaque tour, vous pouvez vous emparer de n'importe quelle tuile action encore présente sur le plateau, en respectant les cas de figure suivants :



Si vous voulez une tuile se trouvant sur le site où votre pirogue est déjà amarrée (par ex. A, B, ou C), vous prenez la tuile qui vous intéresse, vous la posez dans votre campement à l'endroit indiqué et vous effectuez les actions illustrées (expliquées plus loin).



Si lors de votre déplacement votre pirogue passe par la forêt, cela vous coûte **immédiatement** 1 clé de votre choix, prise parmi celles de votre **sac à dos**. Vous la remettez dans la réserve.



ATTENTION :

Si vous n'êtes pas en mesure de payer cette clé, vous devez reculer votre caisse matériel de 10 points.



2) LA PHASE EXPLORATEUR

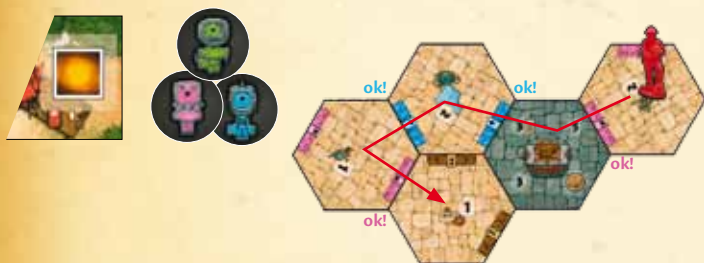
Celle-ci se déroule en deux temps :

A) Déplacement, puis B) Fouilles

A) Déplacement. Déplacez votre explorateur jusqu'à une salle dans laquelle vous n'avez pas encore posé de drapeau.

- ◆ Dans le temple, on ne peut se déplacer que dans les salles déjà découvertes (on ne peut donc pas passer par les cases vides du plateau).
- ◆ Pour entrer dans le temple ou en sortir, il faut donc passer par une porte donnant directement sur l'extérieur.
- ◆ Pour pouvoir franchir une porte, vous devez posséder la clé de la même couleur **dans votre sac à dos**.

NB : Vous ne « payez » pas de clé pour passer, vous devez juste posséder les bonnes couleurs pour pouvoir franchir les portes concernées.



- ◆ Il n'est pas nécessaire qu'il y ait une porte dessinée des deux côtés d'un mur pour pouvoir passer. Ici, la porte bleue permet aussi de passer de la salle rose à la salle bleue.



- ◆ En revanche, s'il y a 2 portes de couleurs différentes de part et d'autre d'un mur, il faut posséder les deux clés correspondantes pour pouvoir passer (ici clé jaune + clé verte).



- ◆ La longueur du déplacement est illimitée.

- ◆ Un explorateur peut parfaitement sortir du temple par une porte et y entrer par une autre (toujours en possédant les bonnes clés).



Sauvetage

Un joueur qui, suite à de mauvais calculs, se retrouve coincé au point de ne plus pouvoir effectuer de nouvelles fouilles peut exceptionnellement acheter une clé pour la poser dans son sac à dos. Cette clé lui coûte 10 points au score.

B) Fouilles. Lorsque vous avez atteint la salle de votre choix, vous entreprenez des fouilles :



Chaque salle contient un ou plusieurs bonus. Choisissez l'emplacement encore libre qui vous intéresse le plus, et recouvrez-le d'un de vos drapeaux afin de bénéficier immédiatement des avantages indiqués, à savoir : des points, ainsi que parfois une carte spéciale ou un trésor.

Exemples :

salle claire



1 pt

salle au trésor



16 pts

salle secrète



7 pts + 1 carte

sanctuaire



3 pts + 1 carte

sanctuaire



1 trésor

La pose d'un drapeau arrête votre pion explorateur, vous ne pourrez le déplacer à nouveau qu'au tour suivant. Exceptions : passage secret (p. 17), ou exploration supplémentaire (p. 18).

Attention : un joueur ne peut poser qu'un seul drapeau à sa couleur dans une même salle !

Salles claires

Dans chaque salle claire, il n'y a qu'un emplacement qui offre des points. Cependant, la fouille d'une salle claire reste très intéressante même lorsque son bonus a déjà été pris par un adversaire, car en plus des bonus éventuels, elle rapporte également les points suivants :

- ◆ 1 point pour chaque porte de la salle dans laquelle vous venez de déposer votre drapeau ;
- ◆ 1 point pour chaque porte de la même couleur dans les salles qui contiennent **déjà** un de vos drapeaux (n'importe où dans le temple).

Exemples :

C'est votre 1^{re} salle verte

= 2 points :

2 portes (A & B)



C'est votre 2^e salle verte

= 4 points :

2 nouvelles portes (C & D)

+

2 anciennes (A & B)



C'est votre 3^e salle bleue

= 5 points :

2 nouvelles portes (A & B)

+

3 anciennes (X, Y & Z)



Chaque tuile propose une ou plusieurs actions. Vous avez droit à **tout** ce qui figure sur la tuile. La tuile ci-contre vous permet par exemple d'effectuer les actions suivantes : prendre 1 trésor, prendre un jeton passage secret, et marquer 1 point.

Important : lorsqu'il y a plusieurs actions sur une tuile, vous pouvez les effectuer dans l'ordre de votre choix.



LES ACTIONS



Clé de couleur : prenez de la réserve une clé de la couleur indiquée, et choisissez immédiatement où vous la posez :

- Soit A, **face cachée** dans votre campement, pour marquer des points lors des 2 décomptes du jeu.
- Soit B, **face visible** dans votre sac à dos, pour améliorer votre mobilité et/ou payer plus tard le passage de la forêt.



Clé multicolore : la même chose que ci-dessus, mais en choisissant librement la couleur de la clé.



Trésor : prenez les **3 premiers** trésors d'une pile de votre choix, choisissez-en un en secret et posez-le face cachée dans votre campement. Reposez les deux autres **sur** la pile.



Carte spéciale : prenez les **3 premières** cartes de la pioche, choisissez-en une, et posez-la face cachée devant vous. Vous pouvez la jouer immédiatement, ou la garder pour un tour ultérieur. Reposez les deux autres cartes **sur** la pioche.

Les effets des cartes sont expliqués en page 19.



Découverte d'une salle claire : prenez les **3 premières** tuiles de la pioche, choisissez-en une et posez-la sur n'importe quelle case du plateau encore libre. Vous pouvez choisir librement son orientation. Reposez les deux autres tuiles **sur** la pile.



Passage secret : prenez un jeton passage secret et posez-le dans votre campement.



Bonus : marquez immédiatement le nombre de points indiqués.



Découverte d'un sanctuaire : prenez **la** tuile du dessus de la pile et posez-la sur n'importe quelle case du plateau encore libre. Son orientation n'a aucune incidence sur le jeu vu qu'elle ne contient pas de porte.



Décompte : Choisissez une couleur de salles. Dans cette couleur, marquez 1 point pour chaque porte des salles dans lesquelles vous avez déjà un drapeau.

NB : Il n'y a que vous qui marquez des points.

Dans l'exemple ci-contre, Rouge pourrait ainsi marquer 5 pts avec les portes bleues, alors que si c'était Orange qui prenait cette action, il ne marquerait que 3 pts.



REMARQUES SUR LES SALLES

- ◆ Le placement de la salle au trésor est automatique : dès qu'il ne reste qu'une seule case libre dans le temple, elle y est immédiatement posée. On peut dès lors y entreprendre des fouilles.



- ◆ Les 6 salles secrètes ne sont accessibles qu'en passant par l'extérieur du temple et en jouant un passage secret. NB : L'ordre dans lequel on les explore est libre.



UTILISATION DES PASSAGES SECRETS

Un passage secret permet à votre explorateur de traverser un (et un seul) mur, ou une porte dont vous ne possédez pas la clé. Lorsque vous jouez un jeton passage secret, vous le replacez sur la réserve. Le passage s'ouvre, vous entrez dans la salle... Dès lors, 3 options s'offrent à vous: 1) vous continuez normalement votre chemin; 2) vous déposez un drapeau et votre explorateur s'arrête; 3) vous



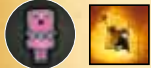
Orange traverse le mur, puis continue directement jusqu'à l'autel jaune grâce à sa clé rose.



Rouge sort du temple grâce à la clé rose, entre dans la salle secrète +10 en défaussant un passage secret, y dépose un drapeau, et ressort pour ne pas rester enfermé. Son déplacement est ainsi terminé.



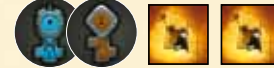
Noir traverse la porte en défaussant son jeton, puis explore la salle rose et décide d'y rester, car il compte aller à l'autel jaune au tour suivant (en passant par la porte rose).



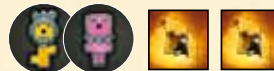
déposez un drapeau et votre explorateur ressort immédiatement de la salle par le passage secret, avant que celui-ci ne se referme. Dans les exemples ci-dessous, les clés que possède le joueur et le(s) jeton(s) utilisé(s) sont indiqués sous ou à côté du plateau. Le drapeau est celui qui est posé à ce tour, et la croix indique où l'explorateur termine son déplacement.



Un premier passage secret donne accès à la salle brune, et un deuxième à l'autel jaune, dont Beige décide de ressortir aussitôt. C'est un peu cher payé, mais parfaitement autorisé.



Là aussi, Rouge utilise deux jetons pour accéder à l'autel jaune, mais il décide d'y rester, car la clé rose lui permettra de continuer son exploration au tour suivant.



Important: notez que si un explorateur fait un aller-retour dans une salle grâce à un passage secret, il doit immédiatement s'arrêter après avoir traversé le même mur ou la même porte pour la seconde fois (comme aux exemples ② et ④).

LIVRAISON DE TRESORS

Pour maximiser les points des trésors que vous accumulez dans votre campement au fil de la partie, vous devez les livrer à l'un des deux hydravions.

La livraison peut se faire uniquement lorsque votre pirogue passe par un hydravion **lors d'un déplacement d'un site à un autre**: vous interrompez momentanément votre déplacement pour livrer votre ou vos trésors, puis vous continuez votre chemin jusqu'au site visé. Une livraison se fait en 3 temps:

1. Défaussez autant de trésors que vous voulez, mais d'**un seul type** (remettez-les dans la boîte de jeu).
2. Marquez des points selon ce qu'indique la roue des prix (qui varient entre 2 et 5).
3. Tournez la roue d'un cran dans le sens des aiguilles d'une montre, ce qui change les prix des futures livraisons.

Remarques:

- Il n'est pas possible d'effectuer une livraison sans déplacer sa pirogue (exception: carte spéciale, p.19).

- En effectuant un trajet suffisamment long avec votre pirogue, vous pouvez parfois passer d'un coup par les deux hydravions et faire deux livraisons à la suite. Dans ce cas, la roue des prix est tournée d'un cran après chacune des livraisons.

Un exemple de livraison:

- En passant du site A au site B, Rouge s'arrête à l'hydravion pour effectuer une livraison.
- Il livre 4 masques.
- La valeur actuelle des masques est de 3.
- Il marque donc immédiatement 12 points.
- On tourne ensuite la roue des prix.
- Rouge poursuit ensuite son déplacement jusqu'à B et s'empare de la tuile X. Le jeu continue normalement.



Une fois par manche, vous avez la possibilité d'utiliser le drapeau ou la clé illustrés devant votre tente. Vous pouvez alors:

- Soit faire une exploration supplémentaire;
- Soit prendre une clé au choix, mais que vous ne pouvez poser que **dans votre sac à dos** (donc pas au campement).



Pour indiquer que vous avez utilisé cette option, retournez votre tente.



Si vous optez pour une exploration supplémentaire, vous l'effectuez **quand vous voulez** durant votre tour. Vous pouvez ainsi jouer une phase explorateur avant la phase pirogue, ou finir votre tour de jeu par une deuxième phase explorateur.



Effectuez votre exploration supplémentaire, puis jouez votre tour normalement.

OU



Jouez votre tour normalement, puis effectuez une exploration supplémentaire.

FIN DE LA 1^{RE} MANCHE

La 1^{re} manche s'arrête lorsque les 6 sites ont été vidés de leurs tuiles action. Le joueur qui vient de prendre la dernière tuile finit son tour normalement. On passe ensuite au décompte intermédiaire.

DECOMPTE INTERMEDIAIRE

Attention : pour tous les décomptes ci-dessous, on ne considère que les clés stockées au campement. Les clés du sac à dos ne servent jamais à marquer des points.



1. Décompte des clés

Chacun révèle les clés qu'il a accumulées dans son campement et compte ses points en se référant à la table correspondante. Plus un joueur a de clés différentes, plus il marque de points, pour un maximum de 15 points par set complet.



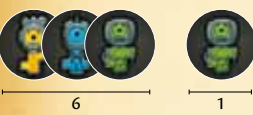
3 clés différentes = 6 points



4 clés différentes = 10 points

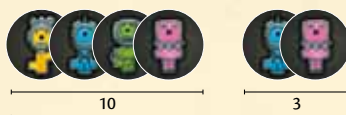
En cas de doublon(s), on calcule séparément les points de chaque set entamé.

Exemple 1



Total: 7 points

Exemple 2



Total: 13 points

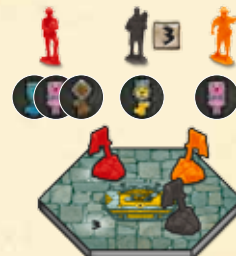
Quelques exemples pour les autels:



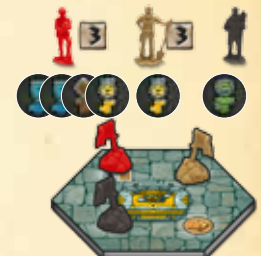
Peu importe ses clés, Rouge est seul dans la salle, il marque 3 points.



Rouge et Orange marquent tous deux 3 points, car aucun ne prend le pas sur l'autre.



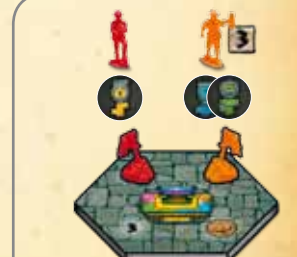
Noir gagne 3 points, car il est le seul à posséder une clé jaune.



Rouge et Beige gagnent chacun 3 points, car ils possèdent chacun une clé jaune, et Noir non.



Ici, c'est Orange qui gagne la mise, car il possède plus de clés jaunes que ses adversaires.



Pour l'autel multicolore, on compare le nombre de clés possédées **au total** dans le campement, peu importe leur couleur.

Une fois tous les points attribués, les joueurs peuvent à nouveau dissimuler leurs clés en les retournant face cachée. **Elles seront à nouveau décomptées en fin de partie.**

PREPARATIFS POUR LA 2^E MANCHE

Retournez votre tente afin de faire apparaître l'option exploration/clé, que vous pourrez à nouveau utiliser une fois durant la manche.

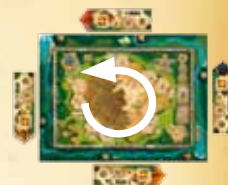
Attention : la tente est cette fois posée **à droite** du campement, car le sens du jeu s'inverse pour la 2^e manche.



Comme en début de partie, toutes les pirogues sont placées sur le site de départ (édifice orangé).



Le joueur qui était dernier à jouer lors de la première manche devient 1^{er} joueur, et le sens du jeu s'inverse. Le 2^e joueur est donc à sa droite, etc.



On reprend toutes les tuiles action, que l'on mélange et distribue comme expliqué en page 12.



La rivière continuant bien sûr à couler dans le même sens, le déplacement des pirogues n'est pas affecté par ce changement de sens du jeu.

FIN DE LA MANCHE ET DE LA PARTIE

La 2^e manche s'arrête de la même manière que la 1^{re} (toutes les tuiles action ont été prises et jouées), **mais** il s'ensuit un tour de jeu spécial lors duquel chacun peut encore déplacer une toute dernière fois son explorateur, afin de poser un dernier drapeau et marquer des points. On passe ensuite au décompte final.



DECOMPTE FINAL

Le décompte final est en tout point semblable au 1^{er} décompte, auquel on ajoute deux éléments :



1 Les trésors que vous n'avez pas réussi à livrer vous rapportent tout de même 1 point.



2 Les cartes de fin de partie (voir ci-dessous) rapportent les points indiqués.

**Le joueur ayant le plus de points après ce décompte l'emporte.
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.**

LES CARTES SPECIALES

- ◆ Une carte spéciale peut être jouée immédiatement ou gardée pour un tour ultérieur.
- ◆ Vous pouvez la jouer n'importe quand lors de votre tour et vous pouvez aussi combiner plusieurs cartes.

- ◆ Une carte (par exemple un passage secret) peut également être jouée en fin de partie, lors du dernier déplacement de votre explorateur.
- ◆ Lorsque vous jouez une carte, défaussez-la face visible sur le rocher à côté de la pioche.



Utilisez cette carte comme un jeton passage secret normal.



Lors d'une livraison, **chaque** trésor vous rapporte +2 points.



Lors du décompte final
Chaque carte vaut 3pts. Mais, si vous possédez les deux, cela vous rapporte 12 pts !



Utilisez cette carte pour effectuer une exploration supplémentaire.



Lors d'une livraison, vous pouvez livrer d'un seul coup autant de types de trésor que vous le souhaitez.



Lors du décompte final
Marquez 5 points.



Prenez de la réserve une clé de votre choix. Vous pouvez la poser dans votre sac à dos ou dans votre campement.



Vous pouvez faire **une** livraison sans devoir passer par un hydravion avec votre pirogue.



Lors du décompte final
Marquez 2 points pour chaque type de salle claire (couleur des portes) dans lequel vous avez au moins un drapeau.



Vous ne payez pas de clé lors d'un passage par la forêt.

- ◆ Suite à l'utilisation d'un passage secret, il se peut qu'au début de votre tour votre explorateur se trouve déjà dans une salle où vous n'avez pas encore de drapeau. Dans ce cas, vous pouvez très bien choisir de ne pas déplacer votre explorateur, afin de déposer un drapeau dans cette salle.
- ◆ Si vous prenez la tuile double trésor, vous effectuez deux fois l'action prendre un trésor. Vous pouvez effectuer ces deux actions sur la même pile de trésors, ou sur deux piles différentes.
- ◆ Si dans la réserve il ne reste plus de clé de la couleur indiquée par la tuile action que vous avez choisie, vous pouvez prendre une autre clé de la couleur de votre choix.
- ◆ Les objets que vous prenez sur la droite du plateau (trésors, cartes spéciales, salles claires) sont tous choisis de la même manière: on prend les 3 premiers, on en choisit un, on repose les deux autres **sur** la pile d'origine.
- ◆ Une clé posée dans le campement ne pourra jamais être transférée au sac à dos, et inversement. Attention à bien réfléchir lorsque vous choisissez son attribution.



- ◆ Lorsqu'il reste peu de tuiles action, on aimerait parfois faire plus d'un tour de plateau complet avec sa pirogue afin de passer par un hydravion. Mais ceci est interdit. En effet, le déplacement maximum est de 5 sites!
- ◆ En début de 2^e manche, n'oubliez pas que les pirogues sont automatiquement replacées sur le site de départ (édifice orangé), alors que les explorateurs continuent depuis leur position en fin de 1^{re} manche.
- ◆ Vous devez toujours **d'abord** prendre une tuile action (en déplaçant ou non votre pirogue), puis explorer. La seule exception est lorsque vous jouez une exploration supplémentaire tout au début de votre tour.
- ◆ Il est permis de combiner son exploration supplémentaire avec la carte au même effet, ce qui permettrait de faire jusqu'à 3 explorations lors d'un même tour.
- ◆ Un même joueur ne peut jamais entreprendre de fouilles plus d'une fois dans la même salle. Il peut certes y repasser ou s'y arrêter, mais pas y poser de deuxième drapeau pour marquer des points.

VARIANTES

Variante « plus de contrôle »

Si vous voulez plus de contrôle sur les trésors, vous pouvez constituer 2 pioches et poser 3 trésors face visible sur le plateau de jeu. Le joueur qui prend un trésor peut soit prendre un des 3 trésors visibles, soit, comme d'habitude, en piocher 3, etc. Si un trésor visible est choisi, il est immédiatement remplacé par le premier d'une des deux pioches.



Variante « partie courte »

Vous pouvez décider de jouer sans l'option « exploration / clé supplémentaire » (page 18). Vous ne jouez donc qu'avec le côté neutre des tentes. Cela raccourcit la partie, mais enlève quelques subtilités tactiques.



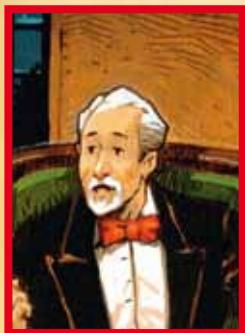
REMARQUES ET CONSEILS TACTIQUES

- ◆ Ne sous-estimez pas les points que rapportent les clés stockées au campement: elles peuvent scorer jusqu'à deux fois, et en plus vous rapporter les points des autels.
- ◆ Le réflexe du débutant est de charger son sac à dos des 5 clés différentes pour être sûr de pouvoir passer partout. Mais cela coûte des actions, et il n'aura peut-être finalement pas besoin de toutes les clés. Le joueur aguerri joue sur moins de clés, et optimise ainsi son jeu. Cela rapporte plus de points, mais c'est aussi plus risqué...
- ◆ Si vous êtes dernier joueur du tour, remarquez que votre dernier déplacement de pirogue sera forcé (vous devrez prendre la dernière tuile action), et que cela vous coûtera une clé si vous devez passer par la forêt.
- ◆ Il arrive souvent que la salle au trésor n'ait pas de porte d'accès en fin de partie. Elle ne sera alors accessible que par un passage secret...

- ◆ Bien qu'il y en ait assez pour tous les joueurs, les passages secrets sont tout de même assez rares, utilisez-les à bon escient.
- ◆ Parmi les salles claires, il y a 5 couleurs de porte différentes, et 4 salles par couleur (2 déjà découvertes sur le plateau en début de partie, et 2 dans la pioche). Chaque couleur présente exactement les mêmes configurations de portes. Il est souvent utile de les connaître selon ce que vous souhaitez connecter lorsque vous découvrez une des salles restantes de la pioche.



WOLFGANG KRAMER



Wolfgang Kramer est auteur de jeux depuis maintenant plus de 35 ans. Ce qui n'était au début qu'un hobby est devenu sa profession en 1989. Nombre de ses jeux ont été nominés ou primés, autant en Allemagne, où il habite, que sur toute la planète. Au cours de sa carrière, il a remporté 5 fois le très convoité "Spiel des Jahres (SdJ)", ainsi que 4 fois le "Deutscher Spielepreis". Il développe autant des jeux amusants

pour enfants que des jeux passionnants pour familles et exigeants pour adultes. À ce jour, le total de ses ventes s'élève à plus de 10 millions d'exemplaires. Parmi ses plus gros succès, on trouve notamment: 6 qui prend, Heimlich and Co (SdJ 1986), Auf Achse (SdJ 1987), El Grande (SdJ 1996), Tikal (SdJ 1999), Torres (SdJ 2000), Le Fantôme de Minuit, Expédition, That's Life! et Top Race. Pour en apprendre plus sur Wolfgang Kramer, visitez: www.kramer-spiele.de

Wolfgang Kramer tient à remercier son coauteur Michael Kiesling, ainsi que GameWorks. Sébastien Pauchon et Malcolm Braff se sont engagés de manière extraordinaire pour Tikal II et ont accompli un travail remarquable! Il remercie en outre tous les testeurs, et en particulier: Uschi Kramer, Reinhard, Regina et Matthias Kramer, Steffen Klotz, Carsten Neumann, les clubs de jeux "Uni Stuttgart" et "Stuttgarter Kronisten", Beate, Claudia, Melanie, Michael, Thomas de chez Game Point, Gerhard et Christel Kühnle, Veit et Ulrike Froer, Heinz et Waltraud Niederberger.

MICHAEL KIESLING



Voilà plus de 15 ans que Michael Kiesling a pour hobby la création de jeux. Au niveau professionnel, cet ingénieur diplômé développe des logiciels commerciaux, qu'il présente depuis de nombreuses années à la CeBit de Hanovre. À ce jour, il a remporté 2 fois le "Spiel des Jahres", ainsi qu'une fois le "Deutscher Spielepreis".

Il développe, principalement avec Wolfgang Kramer, des jeux destinés à un public familial et adulte. Les ventes cumulées de ses 30 titres édités s'élèvent à passé 1,5 million d'exemplaires, et parmi ses plus gros succès, on retrouve Tikal (SdJ 1999), Torres (SdJ 2000), That's Life! (nominé au SdJ 2005) et Wikinger (sur la liste de recommandation du SdJ 2007). Pour en savoir plus sur la partie professionnelle de ses activités, vous pouvez consulter: www.visigate.de

Michael Kiesling remercie son coauteur Wolfgang Kramer, ainsi que tout particulièrement Sébastien Pauchon et Malcolm Braff, de GameWorks, qui se sont engagés largement au-delà de la normale pour Tikal II. De plus, il remercie son épouse Ina Kiesling, ainsi que la quasi-totalité des membres du club de jeux "Spielrausch" à Brême.



VINCENT DUTRAIT

Aux pinceaux, Vincent Dutrait, qui s'est chargé avec brio de toutes les illustrations du jeu ainsi que de la BD. Découvrez l'étendue de son talent sur: www.vincendutrait.com

GAMEWORKS

De notre côté, nous remercions les nombreux testeurs qui ont œuvré tout au long de cette aventure, et bien sûr tout particulièrement les auteurs pour la confiance qu'ils nous ont accordée. Un merci spécial à Vincent Duskye!

