

TIKAL KURZSPIELREGEL



Autor	Wolfgang Kramer
Verlag	Ravensburger
erschienen	1999
Spielerzahl	2 bis 4
Dauer	90 - 120 Minuten
Preise	"Spiel des Jahres" 1999 Kritikerpreis „Deutscher Spiele Preis" 1999 Platz 1

Vorbereitung

Neben Spielplan: Geländetafeln (GT) nach Buchstaben sortieren, getrennt mischen und in 1 Stapel schichten; Tempelplättchen (TP) nach Zahlen ordnen; Schatztafeln (ST) mischen; je Spieler 1 Expeditionsleiter (EL), 18 Expeditionsteilnehmer (ET), 2 Camps, 1 Regelübersicht; 4 Wertungssteine auf Punkteleiste

Spielverlauf

1. Oberste GT nehmen und anlegen (an bestehende GT); GT muß über mind. 1 Seite betretbar sein (über Steintafeln der 2 benachbarten GT) – Ausnahme Vulkan
2. max. 10 Aktionspunkte (AP) einsetzen (Rest verfällt); Einzelheiten siehe Regelübersicht

Expeditionsleiter & Expeditionsteilnehmer

EL wird nur bei Mehrheitenfragen mit 3 Punkten (statt 1) bewertet; sonst kein Unterschied zu ET.

Motive der Geländetafeln

Urwald	eigenes Camp kann errichtet werden
Tempel	wer eine eigene Figur stehen hat, kann Tempel freilegen
Schatz	gemäß Anzahl der Masken werden ST platziert, die gehoben werden können; sind alle ST gehoben, kann auch ein Camp errichtet werden
Vulkan	löst Wertungsrunde aus; danach anlegen und Aktion ausführen; wird nicht betreten

Wertung (bei Aufdecken eines Vulkans)

Spieler, der den Vulkan gezogen hat, führt einen Zug mit 10 AP aus und macht anschließend seine Wertung *Punkte der Tempel (PdT)*, bei denen er die Mehrheit hat; *PdT*, die er geschützt hat (bei „Patt“ keine Punkte); *Punkte seiner gehobenen Schätze*

Im Uhrzeigersinn führen dann alle Spieler ihre Wertungszüge aus und machen ihre separaten Wertungen

Spielende

Nach Anlegen der letzten GT und Ausführen des Zuges gibt es eine letzte Wertungsrunde.

TIKAL KURZSPIELREGEL



Autor	Wolfgang Kramer
Verlag	Ravensburger
erschienen	1999
Spielerzahl	2 bis 4
Dauer	90 - 120 Minuten
Preise	"Spiel des Jahres" 1999 Kritikerpreis „Deutscher Spiele Preis" 1999 Platz 1

Vorbereitung

Neben Spielplan: Geländetafeln (GT) nach Buchstaben sortieren, getrennt mischen und in 1 Stapel schichten; Tempelplättchen (TP) nach Zahlen ordnen; Schatztafeln (ST) mischen; je Spieler 1 Expeditionsleiter (EL), 18 Expeditionsteilnehmer (ET), 2 Camps, 1 Regelübersicht; 4 Wertungssteine auf Punkteleiste

Spielverlauf

1. Oberste GT nehmen und anlegen (an bestehende GT); GT muß über mind. 1 Seite betretbar sein (über Steintafeln der 2 benachbarten GT) – Ausnahme Vulkan
2. max. 10 Aktionspunkte (AP) einsetzen (Rest verfällt); Einzelheiten siehe Regelübersicht

Expeditionsleiter & Expeditionsteilnehmer

EL wird nur bei Mehrheitenfragen mit 3 Punkten (statt 1) bewertet; sonst kein Unterschied zu ET.

Motive der Geländetafeln

Urwald	eigenes Camp kann errichtet werden
Tempel	wer eine eigene Figur stehen hat, kann Tempel freilegen
Schatz	gemäß Anzahl der Masken werden ST platziert, die gehoben werden können; sind alle ST gehoben, kann auch ein Camp errichtet werden
Vulkan	löst Wertungsrunde aus; danach anlegen und Aktion ausführen; wird nicht betreten

Wertung (bei Aufdecken eines Vulkans)

Spieler, der den Vulkan gezogen hat, führt einen Zug mit 10 AP aus und macht anschließend seine Wertung *Punkte der Tempel (PdT)*, bei denen er die Mehrheit hat; *PdT*, die er geschützt hat (bei „Patt“ keine Punkte); *Punkte seiner gehobenen Schätze*

Im Uhrzeigersinn führen dann alle Spieler ihre Wertungszüge aus und machen ihre separaten Wertungen

Spielende

Nach Anlegen der letzten GT und Ausführen des Zuges gibt es eine letzte Wertungsrunde.