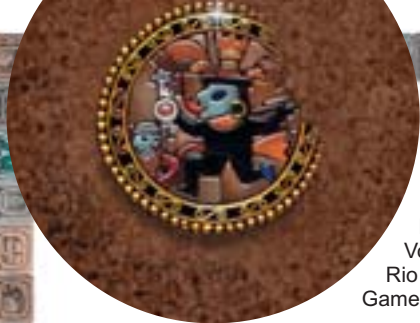


TIKAL



蒂卡尔古城





2-4个玩家，10岁+

Authors: M. Kiesling / W. Kramer

Illustration / Design: Franz Vohwinkel
Rio Grande Games #132

游戏配件

1张【游戏图板】

36块【地形卡片】(六边形)，其中：

- 15块 神庙卡片
- 10块 林地卡片
- 8块 宝藏卡片
- 3块 火山卡片

24个【财宝】(圆片) 3个 * 8种

48个【神庙】(方形卡片)，其中：

- 3 x “2”，6 x “3”，9 x “4”，11 x “5”，8 x “6”，
- 5 x “7”，3 x “8”，2 x “9”，1 x “10”

4个【探险队长】标志

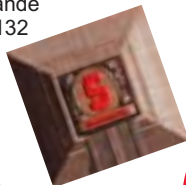
72个【探险队工人】标志

8个【营地】标志

4个【计分标志】，各1种颜色

4张【计分便捷卡片】

4个【回合指示标志】(拍卖规则才需要使用)



历史背景

Tikal is the most important and largest of all Mayan sites. It is located in the midst of an impenetrable jungle in northern Guatemala. The Mayans lived in Tikal from 600 BC to 900 AD, but little is known of the civilization that thrived there for 1500 years. As of this writing only a small fraction of the site has been excavated and investigated. Up to 4 expeditions plan to further explore the site to excavate and recover other temples and treasures.

游戏目标

每个玩家扮演一支探险队的队长，率领自己的探险队进入神秘的原始森林，需找玛雅帝国的蒂卡尔古城(Tikal)，探索埋藏在千年神庙中的宝藏。

玩家通过探索蒂卡尔城的宝藏获得积分，四轮游戏之后统计分数。最终获得最多计分的探险队将获得游戏的胜利！

游戏准备

把【游戏图板】放在游戏区中间的位置。游戏从游戏图板中的4块起始地形开始：1块大本营卡片，2块神庙卡片和1块林地卡片（没有神庙和废墟）。

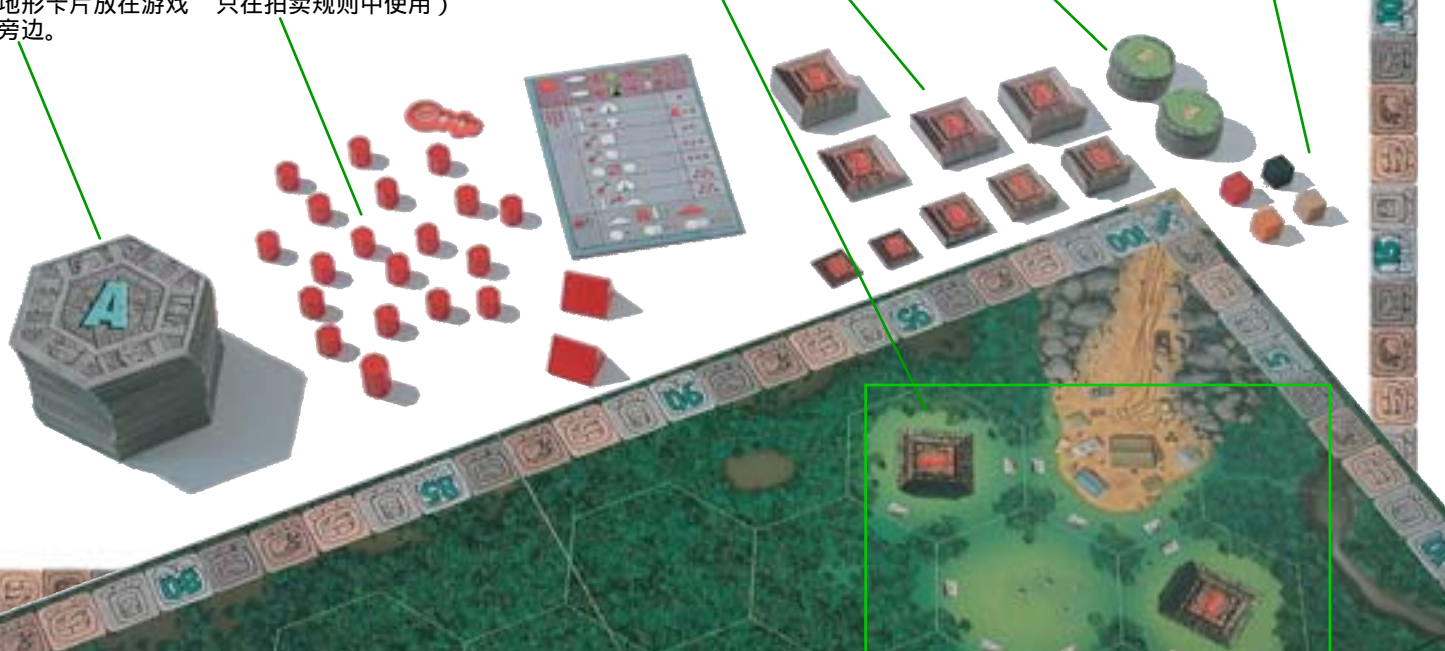
按照地形卡片背面的字母，把所有地形卡片字母面朝上洗牌后分摆放好。然后，按照字母顺序把他们摞叠到一起，字母A在最上，下面依次是B直至G。然后把这摞地形卡片放在游戏图板旁边。

每个玩家选择一个颜色，然后拿取对应颜色的所有标志。包括：1个探险队长，18个探险队工人，2个营地和1个回合指示标志。（回合指示标志只在拍卖规则中使用）

按照方形的神庙卡片背面的数字，把他们分摆放好，然后放到游戏图板旁边。

把财宝圆片面向下洗牌，然后分成2摞放在游戏图板旁边。

把4个计分标志放在，游戏图板的计分区数字1的旁边。

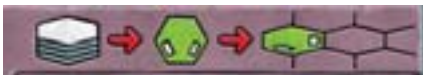


开始游戏

年纪最大的玩家成为【起始玩家】。游戏的每个回合中，玩家可以依次执行下面的行动：

- 抽取最上面1张【地形卡片】，然后面向上放到游戏图板上，接下来...
- 可以使用10个行动点数执行行动，探索蒂卡尔（Tikal）。

游戏按照顺时针方向进行，每个玩家可以放置1张新的地形卡片，然后使用10个行动点数探索一次。



放置地形卡片

在地形卡片的六个边上，可能有1个或多个的石头标志。石头标志表示，玩家的探险队员可以在两个相邻的六边形地形卡片之间移动的【秘密路径】。

如果相邻两块地形卡片对应的边上，都没有石头标志。那么探险队不能在这两块地形卡片之间直接移动。

玩家摆放新的地形卡片时，必须与之前放置的地形卡片相连（包括起始的4块地形卡片）。

地形卡片一经放置，探险队员就可以移动到上面。前提是至少有1个石头标志与新放置的地形卡片相连。

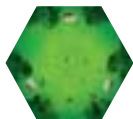
相邻地形卡片的对应边上，只要有1个石头标志，探险队员就可在两块地形卡片间移动。注意，火山卡片不可以穿越，因此石头标志也不起作用。



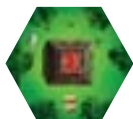


这块林地卡片现在无法到达，因为没有石头标志指向这块林地卡片。

游戏中有【4种】不同类型的地形卡片：



林地卡片：探险队可以在林地卡片上建立【营地】。营地之间、营地与大本营之间必须有连通的【隐秘路径】。



神庙卡片：虽然神庙卡片布满荆棘，却可探索很多的财富。如果玩家在神庙卡片上有 1 个或者多个探险队员，那么玩家可以探索神庙的一部分（层）。



宝藏卡片：当放置一块宝藏卡片时，玩家需要同时在卡片上放置【财宝】。放置财宝的数量通过宝藏卡片中间黄金面具的数量表示。如果玩家宝藏卡片上拥有探险队队员，那么这些财宝可以被发掘获得。当宝藏卡片上的财宝都被玩家发掘干净后，这个卡片可以被视为林地卡片，玩家可以在这张卡片上建立营地。



火山卡片：当一张火山卡片被抽取时，所有玩家要立即开始计分阶段。当计分阶段结束后，抽取火山卡片的玩家继续当前回合的行动，放置火山卡片并使用 10 个行动点数探索。但是，探险队不能进入或穿越火山卡片，即使有石头标志的指引。

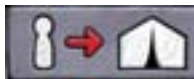
使用10个行动点数执行行动：探索蒂卡尔（Tikal），玩家抽取并放置地形卡片之后，可以使用10个行动点数（AP）探索蒂卡尔。当然，玩家可以不全部用光这10个行动点数，但是剩下的行动点数不会保留到之后的回合。行动点数可以全部执行一种行动，或者执行多种行动。行动种类如下：



符号图示	行动	耗费AP	特别注释
	放置1个探险队员到大本营卡片或营地卡片上，或者在营地卡片之间移动1个探险队员。		玩家可以通过这个行动，把自己的探险队员放到其他玩家的营地卡片上。
	移动1个探险队员，通过1个石头标志，到另外一个地形卡片上。		探险队在两个地形卡片之间的移动必须在这个回合里完成。但是，假如两块地形卡片上有3个石头标志，探险队成员不能先通过2个石头标志，之后的再经过下1个石头标志。
	探索1层神庙		在一个回合里，玩家可以在每个神庙上最多探索2层。并且，每探索一层神庙，都必须使用1个探险队员（不可重复使用）。
	挖掘1个财宝		在一个回合里，玩家可以在每个宝藏卡片上最多挖掘2个财宝。并且，每挖掘一个财宝，都必须使用1个探险队员（不可重复使用）。
	交换1个财宝		交换不可以被拒绝。成组的财宝（2个一组，3个一组的财宝）不可被分开。
	建立1个营地		只可以建立在林地卡片或已经空的宝藏地形卡片上。
	放置1个探险队员到神庙卡片上，守卫这座神庙		在放置1个守卫时，玩家必须在该神庙卡片上拥有人数优势。每个玩家在游戏中只可以放置2个守卫。

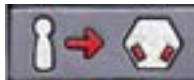
探险队员

每个玩家的探险队成员包括：1名探险队长和18名探险队工人。所有探险队成员的放置和移动都耗费相同的行动点数（AP）。同样的挖掘财宝和探索神庙也耗费相同的行动点数。然而，当统计哪个玩家在同一块地形卡片上占有优势时，1名探险队长可以当作3名探险队工人计算。



放置1名探险队员 在两块营地之间移动探险队员

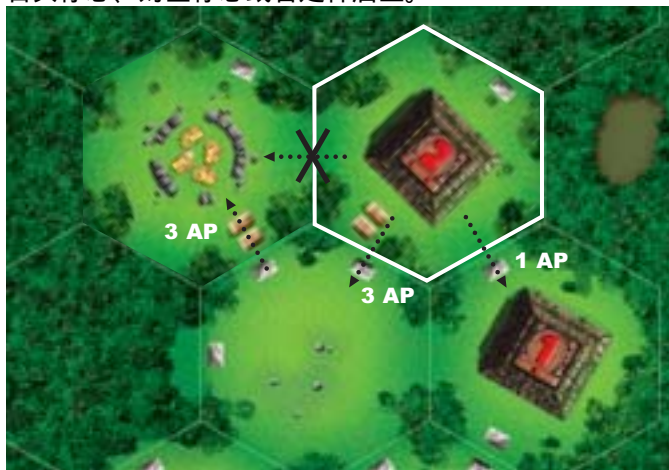
- 玩家从自己手里，拿取1个探险队员放置到游戏图板的大本营卡片，或者自己建立的营地卡片上，需要耗费1个行动点数（队长和工人相同）。
- 每个玩家每轮最多可以放置10个探险队成员进入游戏营地。
- 玩家也可以控制探险队成员在大本营和自己的1个营地之间移动，或者是自己的2个营地之间进行移动，每次耗费1个行动点数。前提是，探险队员移动必须凭借已经被发现的隐秘路线进行，并且是已经建立的营地。并且，在这个营地间的直接移动中，【不能使用】其他玩家营地卡片上的隐秘路径。



移动探险队成员

- 玩家控制探险队成员在地形卡片之间移动时，每个探险队员经过的每1个石头标志，都要耗费1个行动点数（队长和工人相同）。每个探险队员耗费的行动点数必须在一个

回合内付清，如果剩下的行动点数不足消耗的行动点数，那么这次移动不能在本回合内执行。例如，如果路线上有3块石头标志，那么移动1个探险队员要耗费3个行动点数。在一个回合里，玩家可以多次移动探险队员，但消耗的行动点数不能超过10。在地形卡片上放置人物标志时，请不要把他们放在卡片的石头标志、财宝标志或者是神庙上。



举例：从2号神庙卡片移动到林地卡片需要消耗3个AP。从2号神庙卡片不允许直接移动到宝藏卡片。可以途经林地卡片，抵达宝藏卡片，但是需要耗费3个AP。从2号神庙卡片移动到1号神庙卡片需要消耗1个AP。



探索神庙

在计算分数时，神庙的分数等于神庙卡片上面的数字。神庙的基本分数为 1 - 6，但是受到某些效果的影响，分数可以增加一点。为了增加神庙的分数，玩家可以通过使用探险队成员探索神庙来进行。具体方法是，在这个神庙卡片上玩家必须至少拥有 1 名探险队员（队长和工人均可），探索每层神庙要耗费 2 个行动点数。玩家探索每层神庙都要占用 1 名探险队员，并且每个神庙一个回合里只能探索 2 层。每当神庙被探索后，玩家要从游戏图板外的神庙卡片中，拿取比当前神庙卡片数字大 1 的神庙卡片，放到当前这个神庙卡片上。



如果没有适合数字的神庙卡片可以被摆放，那么这个神庙就不能再被探索了。神庙卡片必须按照数字的顺序被依次使用，即使 1 回合中被探索了 2 层。玩家在 1 个回合中，可以探索多个神庙，但是消耗的行动点数不可以超过 10。



挖掘财宝

当挖掘财宝时，玩家必须在对应的宝藏卡片上拥有至少 1 名探险队员（队长和工人均可），获得 1 个财宝需要耗费 3 个行动点数。挖掘每个财宝必须占用 1 个探险队员，在一个回合里，每块宝藏卡片上玩家最多可以挖掘 2 个财宝。挖掘财宝后，玩家可以拿取最上面的财宝，面向上放到自己面前。在一个回合里，玩家可以在多个地形卡片上挖掘财宝，但是消耗的行动点数不可以超过 10。

财宝的分数

游戏中有 8 种不同的财宝，每种财宝有 3 种得分方式。在计分阶段，财宝的计分参考如下：

单独 1 个财宝：	1 分
2 个一组的财宝：	3 分
3 个一组的财宝：	6 分



交换财宝

玩家可以耗费 3 个行动点数，把自己的 1 个单独的财宝，与其他玩家手中的 1 个单独的财宝进行交换。玩家可以选择和哪个玩家进行交换，并且可以选择要得到哪个财宝。被选择的玩家不可以拒绝这个交易。然而，2 个一组和 3 个一组的财宝不可以被分开。



建立营地

玩家可以消耗 5 个行动点数，在任何一个林地卡片或者是已经空的宝藏卡片上建立一个自己的营地。

建立营地时，玩家不必在选择的地形卡片上拥有探险队员，但可以有自己或者其他玩家的探险队员存在。

假如，从大本营到新建立营地之间的隐秘路线可以连通。那么这个玩家可以耗费 1 个行动点数，从给养区拿取 1 个探险队员，放到这个营地卡片中。

一块地形卡片上只能建立 1 个营地，

玩家的探险队员可以在其他玩家的营地卡片上停留，或是穿越。

注意，一个玩家在游戏中最多只能建立 2 个营地。



在神庙上，放置一个守卫

在同一个神庙卡片中，如果一个玩家拥有最多的探险队员，那么这个玩家可以耗费 5 个行动点数，在这个神庙卡片上放置 1 个守卫。这样做，可以使自己在之后的所有计分阶段里，一直获得这个神庙卡片的分数。在计算探险队员数量时，1 个队长当作 3 个工人计算人数。

在玩家放置了 1 个守卫后，要把在这块神庙卡片上自己的其他所有探险队员放回盒子里。这些探险队员标志不能再拿回给养区，以后的游戏不可以继续被使用。

这块卡片上其他玩家的探险队员可以继续保留在卡片上，根据其他玩家的意图，或是继续呆在卡片上，或移动走。放在地形卡片上的守卫要一直保留在这个卡片上，不能被移动或者重新放置。

还在游戏中的所有玩家的探险队员，可以和之前一样途经这块地形卡片。这个神庙卡片不能继续被探索；神庙的分值要一直保持到游戏结束。在游戏中，一个玩家最多可以放置 2 个守卫。



一个轮次计分



当火山卡片被抽出时，游戏立即进入一个计分阶段。
计分阶段行动参照如下顺序：

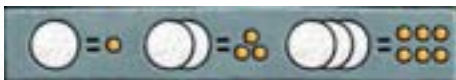
- 抽出火山卡片的玩家先把火山卡片放在一旁，然后可以耗费 10 个行动点数执行行动。
- 之后，根据自己当前的局面，计算得分。

玩家计算得分时，分成2个部分：神庙和财宝



神庙卡片上面的数字为神庙的分数。

- 在神庙卡片上放置守卫的玩家，可以获得这个神庙的分数；
- 或者在神庙卡片上拥有最多探险队员的玩家，可以获得这个神庙的分数。
- 如果出现平局，那么没有玩家可以获得分数。



财宝得分计算参见第8页。

最后，玩家根据自己获得的神庙和财宝分数，移动自己在记分区的玩家标志。

当抽取火山卡片的玩家计算完分数后，按照顺时针方向，一下个玩家使用 10 个行动点数执行行动，然后计算自己的分数。

当所有的玩家，计算完自己的分数后，抽取火山卡片的玩家，按照规则把火山卡片放到游戏图板中（不能再抽取其他的地形卡片）。然后再耗费 10 个行动点数执行行动。

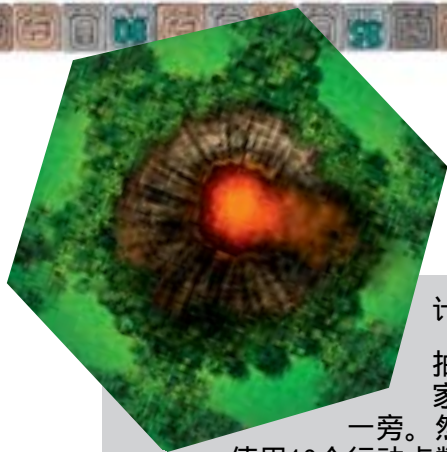
当下一个火山卡片被抽出时，开始新一轮的计分阶段。

最终计分 与 游戏结束

当最后一块地形卡片被放置，玩家执行完行动之后（最多耗费10个行动点数），开始最终计分阶段。与之前的 3 个计分阶段相同，每个玩家都可以先耗费10个行动点数执行行动，然后计算自己当前局面的分数。当所有玩家都计算完分数后，游戏结束。

获得最多分数的玩家赢得游戏的胜利！

游戏图板上有100分，如果玩家获得的分数超过100，那么计分标志可以在记分区上重复使用。单独记下之前获得的分数。



计分阶段举例：

抽取火山卡片的游戏家，把卡片先放到一旁。然后这个玩家可以使用10个行动点数执行行动。执行完行动之后，开始结算当前的分数。这个玩家有足够的探险队员，在以下的神庙卡片上占有优势：1个“3”，2个“5”和1个“8”分的神庙。这个玩家由此可获得21分。接下来，这个玩家有一组2个的财宝和2个单独的财宝，因此可以获得8分。之后，左手的下一个玩家开始计分阶段。当所有的玩家计算完分数后，抽取火山卡片的游戏家放置卡片，然后使用10个行动点数执行行动。

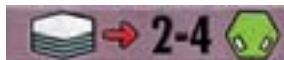
拍卖版本规则

如果玩家想让游戏更富有策略性，可以使用这个【拍卖版本规则】。游戏中多数规则都和基本规则一致，只是抽取地形卡片的方式，替换为拍卖地形卡片的方式进行。每轮游戏将要进行同玩家数量的回合。

游戏准备

把玩家的计分标志放在记分区上20分的位置。这20分将作为玩家在首轮游戏中参与竞价拍卖的资本。玩家拿取自己颜色的回合指示标志，面向上放在自己旁边。

进行游戏



展示拍卖的地形卡片

按照玩家的多少，抽取相应数目的地形卡片，并面向上摆放展示给所有玩家。



拍卖“起始权”

现在，玩家们要竞标【起始权】。从年纪最大的玩家开始竞价，按照顺时针方向依次出价，玩家可以选择Pass。当前玩家的出价必须高于上一个玩家的出价。一旦玩家选择Pass，那么这个玩家就不能再次参与此次竞价。当有玩家胜出时，拍卖结束。赢得竞价的玩家获得本轮游戏的【起始权】。



“起始回合”

首先，赢得竞拍的玩家，把记分区上自己的【计分标志】往回移动竞拍价格相应的位置。然后，这个玩家可以【选择】一块地形卡片放到游戏图板中，并且可以使用10个行动点数执行行动。当这个玩家完成自己回合的行动之后，把自己的回合指示标志翻到背面，表示自己在这一轮中已经结束了自己回合的行动。

竞标“第二回合”和“第三回合”的行动权

“起始回合”玩家结束之后，左手边的玩家成为起始玩家，并开始竞标“第二回合”的行动权。只有回合指示标志正面向上的玩家有权参与之后的拍卖。和上一回合竞价一样，最高出价的玩家获得胜利，要把自己的计分标志往回移动相应的位置，然后选择并放置一块地形卡片，之后也可使用10个行动点数执行行动。

“第三回合”的行动权拍卖也是如此。注意，如果没有玩家参与竞价，都选择Pass，那么拍卖的起始玩家可以无偿获得这一个回合的行动权。

“本轮游戏的最后一个回合”

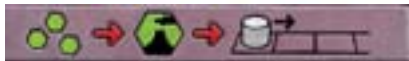
最后一个回合行动权不用拍卖，还没执行行动的玩家可以【无偿获得】最后一个回合行动的权利。把最后一张翻开的地形卡片放到游戏图板中，并可使用10个行动点数执行行动。当最后一个玩家执行完行动后，所有的玩家都把回合指示标志翻到正面，开始新一轮次游戏。

“新一轮次的游戏”

再次按照玩家的数量抽取地形卡片，并面向上放在游戏区域中间展示给所有玩家。和上一轮一样开始拍卖。上一轮中最后执行行动玩家的左手玩家，成为拍卖的起始玩家。按照这个规则继续游戏，直到所有地形卡片都被使用完，最后一个玩家执行完自己回合的行动后结束。

Example of the turn sequence with 4 players (A, B, C, D)

To begin the game the first 4 terrain hexagons are drawn and displayed. Bidding begins with the oldest player and continues in clockwise order. B bids the highest with 5 and takes the first turn. B moves his scoring marker backwards 5 spaces, selects a terrain hexagon, places it on the board, uses 10 AP and turns his turn indicator up-side-down. C now begins the bidding for the second turn (being the first player clockwise from B). Only A, C and D may bid; B may not bid again this round. A has the highest bid at 4. A pays 4 points, selects a terrain hexagon, places it on the board, uses 10 actions points, and turns his turn indicator up-side-down. The



计分

同基本规则游戏时一样，当玩家得到一个火山卡片时，立即开始计分阶段。火山卡片要先放到一旁，先开始计算分数。在开始计算分数前，拿取火山卡片的玩家可以使用10个行动点数执行行动。再计算当前分数。拿取火山卡片玩家计算完分数后，顺时针方向的下一个玩家可以先使用10个行动点数执行行动，然后再计算分数。其他玩家依此类推。计分过程中【不翻转】回合指示标志。当所有玩家计分结束之后，拿取火山卡片的玩家开始放置火山卡片，然后可以使用10个行动点数执行行动。最后，这个玩家把回合指示标志翻到背面。

最终计分 与 游戏结束

当最后一块地形卡片被使用，最后一个玩家的回合结束之后，开始进入最终计分阶段。注意，拍卖规则中的最终计分顺序与基本规则不同。最终计分顺序，将依据玩家的当前得分多少进行。当前得分最少的玩家最先开始计分阶段，这个玩家可以先使用10个行动点数执行行动，然后计算当前局面的最终分数。之后是之前得分第二少的玩家。如此反复。如果得分出现平局，在顺时针方向，最靠近放置最后一张地形卡片玩家的人先计算分数。

当所有的玩家完成最终计分阶段后，游戏结束。赢得最多分数的玩家获得游戏的胜利。

bidding for the third turn begins with C. C and D are the only possible bidders as A and B have taken their turns. Both C and D choose to pass. Since C was the first to pass, he takes his turn, paying nothing, selecting and playing a terrain hexagon, using 10 action points to explore Tikal and turning his turn indicator up-side-down. Finally, there is just one hexagon left and one player who has not taken a turn. D pays nothing, places the last hexagon on the board, and uses 10 action points to explore Tikal. A, B and C turn their turn indicators face up to prepare for the next round of turns. 4 terrain hexagons are drawn and displayed and A (the clockwise neighbor of D) begins the bidding for the new hexagons.

© 2005 Rio Grande Games
All Rights Reserved





蒂卡尔古城

