

ТАКТИЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ СЕРЬЁЗНОГО ПЛАНИРОВАНИЯ



Если вы предпочитаете игру, где чистого везения будет меньше, а тактического планирования — больше, то попробуйте версию с аукционом. Все основные правила остаются в силе, но жетоны территорий не вытаскиваются случайным образом, а заявляются на импровизированные торги и могут быть выкуплены игроками за победные очки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки выставляют свои жетоны подсчёта победных очков на цифру 20 шкалы подсчёта очков. Эти 20 победных очков — стартовый капитал, с помощью которого можно вести первоначальные торги за желаемые территории.

Каждый игрок получает тотем своего цвета и кладёт лицом вверх возле себя.

ХОД ИГРЫ



1. Взять из стопки столько же жетонов территорий, сколько участвует игроков, и положить их на стол лицом вверх так, чтобы всем хорошо было их видно.



2. Начинается борьба между игроками: они делают ставки за право стать первым игроком и первым

выбрать один из предложенных жетонов территории. Начинает игрок, последним участвовавший в любых раскопках. Он называет свою стартовую ставку, остальные игроки по часовой стрелке или делают свои ставки (ставка обязательно должна быть выше озвученной предыдущим игроком), или говорят «пас» и в торгах за право стать первым игроком больше не участвуют. Игрок, сделавший самую высокую ставку, и оставшийся последним (потому что остальные спасовали) делает свой ход. Он сдвигает назад свой жетон подсчёта победных очков по шкале подсчёта очков на равное своей ставке количество клеток. Теперь он выбирает один из открытых жетонов территории, размещает его на поле и расходует 10 ОД по своему усмотрению (то есть полностью совершает свой ход).



Закончив все действия, игрок переворачивает свой тотем и пока в дальнейших торгах участия не принимает. Выбывшие из торгов игроки победные очки не расходуют.

3. По той же схеме разыгрывается право стать вторым игроком. Первую ставку предлагает игрок, сидящий слева от только что завершившего свой ход первого игрока. Игрок, выигравший право ходить вторым, сдвигает назад свой жетон победных очков, выбирает жетон территории из выложенных открытыми и размещает его на поле, делает свой ход и переворачивает тотем.
4. Теперь, если позволяет количество участников, разыгрывается право стать третьим игроком.

Если все игроки отказались от участия в торгах и говорят «пас», то жетон территории бесплатно достаётся первому спасовавшему.

5. Последний игрок ходит, не тратя победных баллов, но и выбора жетонов территории ему не остаётся. После того, как он завершит свой ход, начинается новый раунд.

НОВЫЙ РАУНД

Когда все открытые жетоны территории разобраны игроками, начинается новый раунд. Тотемы игроков переворачиваются лицом вверх, снова выкладываются жетоны территории по количеству игроков и аукцион повторяется. Теперь стартовую ставку делает игрок, сидящий слева от последнего ходившего игрока и т.д.

КАК РАБОТАЮТ ВУЛКАНЫ?

В тактической версии игры с аукционом жетоны вулканов сохраняют свои функции: инициируют подсчёт победных очков. Подсчёт победных очков начинается после того, как выигравший аукцион игрок возьмёт жетон вулкана. На поле жетон пока ставить не нужно, игрок делает 10 ОД и подсчитывает победные очки от пирамид и сокровищ, находящихся в его распоряжении. Теперь игрок слева делает свои 10 ОД и подсчитывает победные очки. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не подсчитают свои победные очки. Тотемы никто из игроков пока не переворачивает.

Когда ход возвращается к игроку, взявшему жетон вулкана, он размещает его на поле и делает обычный ход — тратит 10 ОД. Переворачивает тотем и передаёт ход остальным игрокам.

и нашёл там потерянную в прошлом году блесну — он и начинает аукцион. Андрей ставит 1, Анастасия 2, Сергей пасует, а Мария поднимает ставку до 3. Андрей, подумав, ставит 4, Анастасия — 5, Мария пасует. Андрей тоже пасует, Анастасия становится первым игроком этого хода. Анастасия перемещает свой жетон подсчёта победных очков на 5 клеток назад (до 15), выбирает наиболее понравившийся жетон территории из 4 открытых, размещает его на игровом поле и тратит 10 ОД на нужды экспедиции. Теперь ей осталось только перевернуть свой тотем лицом вниз, чтобы показать — она уже почувствовала в аукционе и до смены жетонов больше ставить не может.

Сергей сидит слева от Анастасии и начинает аукцион за право стать вторым игроком. Он ставит 1, Мария сразу поднимает до 3, Андрей пасует и Сергей тоже. Мария победила. Она смещает свой жетон подсчёта победных очков на 3 клетки назад (до 17), выбирает один из трёх оставшихся

жетонов территории, размещает его на поле и тратит 10 ОД на нужды экспедиции. Теперь ей надо перевернуть тотем и дожидаться, пока свои ходы совершат Андрей и Сергей.

Слева от Марии сидит Андрей. Он ставит 2, Сергей — 4, Андрей пасует. Сергей сдвигает свой жетон победных очков до отметки 16 (на 4 клет-ки назад), выбирает один из двух оставшихся жетонов территории и т.д.

Андрей не смог ни разу победить в аукционе и получает оставшийся жетон территории бесплатно. Он не тратит свои победные очки, но и выбрать жетон территории он не может, играет, чем досталось. Когда Андрей выложит этот жетон на поле и совершит свой ход, начнётся новый аукцион.

Все игроки переворнут свои тотемы лицом вверх, откроют 4 новых жетона территории, и процесс повторится. Торги начнёт Анастасия, потому что она сидит слева от Андрея, последнего ходившего игрока.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Подсчёт победных очков происходит не только в конце игры, но и после того, как любой игрок откроет жетон вулкана.

ЖЕТОН ВУЛКАНА ОТКРЫТ



Когда игрок открывает жетон вулкана, ход игры прерывается на особый раунд — подсчёта победных очков. Жетон вулкана игрок пока держит у себя. Каждый игрок, начиная с открывшего вулкан, делает следующее:

- Проводит игровые действия на 10 ОД.
- Подсчитывает победные очки за сокровища и пирамиды под своим контролем и перемещает жетон подсчёта победных очков по шкале подсчёта.

Когда все игроки подсчитают свои победные очки, игрок, открывший вулкан, выкладывает этот жетон на поле, использует свои 10 ОД и передаёт ход следующему игроку.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Когда любой игрок выложит на поле последний жетон территории и завершит свой ход, начинается итоговый подсчёт победных очков.

Каждый игрок, начиная с сидящего слева от этого игрока, делает следующее:

- Проводит игровые действия на 10 ОД.
- Подсчитывает победные очки за сокровища и пирамиды под своим контролем и перемещает жетон подсчёта победных очков по шкале подсчёта. Игрок, сыгравший последний жетон территории и победные очки подсчитывает последним!

Победителем становится игрок, набравший больше всех победных очков за всю игру. В случае ничьей побеждает игрок, под контролем которого находится самая высокая пирамида. Если опять ничья — то побеждает тот, у кого больше жетонов сокровищ. Если же и жетонов сокровищ поровну, то побеждают оба игрока.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Сделав свои 10 ОД в раунде подсчёта победных очков игрок начинает подсчёт:



За пирамиды: Если у игрока есть пирамида со зрителем или преимущество по количеству исследователей возле какой-то из пирамид (помните, что лидер экспедиции равен по ценности трём обычным исследователям), то он получает столько победных очков, сколько написано на верхней ступени пирамиды.

Поскольку каждый игрок перед подсчётом своих победных очков может сделать 10 ОД, то преимущество по исследователям у пирамид может изменяться, и одна пирамида может принести победные очки нескольким игрокам.

За сокровища:

- = 1 победное очко
- = 3 победных очка
- = 6 победных очков

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Начинает игрок, последним участвовавший в любых раскопках. Ему нужно:

- Выложить на игровое поле один жетон территории.
- Потратить по своему выбору 10 очков действий на исследования Тикаля.

Игрок не обязан использовать все ОД. Неиспользованные ОД в конце хода сгорают.

Ниже перечислены возможные действия игрока и их стоимость в ОД. После того как игрок совершил все желаемые действия ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Каждый раз, когда кто-то из игроков открывает жетон вулкана начинается раунд промежуточного подсчёта победных очков. Когда все жетоны территории сыграны наступает конец игры и итоговый подсчёт победных очков. Начинайте соревнование за почётное звание самого лучшего археолога Тикаля.

Действие

Стоимость

- Новый исследователь в экспедиции 1 ОД
- Перемещение между лагерями 1 ОД
- Переместиться через 1 камень дороги 1 ОД
- Изучить 1 ступень пирамиды 2 ОД
- Обнаружить сокровище 3 ОД
- Обменяться сокровищем 3 ОД
- Основать палаточный лагерь 5 ОД
- Назначить смотрителя пирамиды 5 ОД

8978



©Zvezda. All rights reserved.

Supermeeples - 6, rue de la Grange aux Belles - 75010 Paris
© 2018 Supermeeples Editions.
Tous droits réservés.

Авторы игры: М. Кислинг и В. Крамер
Иллюстрации: Пол Мафайон и Кристоф Сваль



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Тикаль расположен посреди непроходимых джунглей на севере Гватемалы. Это наиболее удалённый и значимый из городов Майя. Майя населяли Тикаль полторы тысячи лет, с 600 года до н.э. по 900 год н.э., но мало что достоверно известно об этой цивилизации. В настоящее время лишь незначительная часть города изучена археологами. Несколько экспедиций планируются в ближайшем будущем, чтобы попытаться откопать заброшенные пирамиды и извлечь бесценные сокровища, сокрытые уже больше тысячи лет. Национальный парк Тикаль стал частью культурного наследия ЮНЕСКО в 1979 году. Тогда же правительство Гватемалы организовало масштабный археологический проект в Тикале, работы продолжаются.

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

- Ступени пирамид — 48 шт. 1
- Игровое поле 1
- Карточки-подсказки игроков — 4 шт.
- Жетоны сокровищ — 24 шт. 2
- Жетоны Территорий — 36 шт. 3
- Тотем (для тактической версии) — 4 шт.
- Правила игры
- Деревянные фишки 4-х цветов 5 :
- Лидер экспедиции — 4 шт.
- Исследователи — 72 шт.
- Палаточный лагерь — 8 шт.
- Жетон подсчёта победных очков — 4 шт.

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок руководит экспедицией и надеется совершить крупное археологическое открытие в заброшенном городе древней цивилизации Майя — Тикале. Во время исследования территорий экспедиции непременно наткнутся на руины, тысячу лет скрытые под буйным пологом диких джунглей, и добудут для музеев бесценные сокровища, оставленные Майя. Игроки будут получать победные очки за найденные сокровища и за каждую пирамиду под их контролем в течение 4 игровых раундов. Будьте бдительны — и пирамиды, и сокровища могут переходить из рук в руки в процессе игры. Набравший больше всех победных очков станет победителем.

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

• Положите игровое поле 1 в центр стола. Это дикие джунгли, тающие множество секретов. В процессе исследования игроки будут выкладывать шестиугольные жетоны территорий на игровое поле и обнаруживать новые пирамиды и места скрытых сокровищ. Для подсчёта победных очков на краю игрового поля расположена специальная шкала 10.

В начале игры исследованы только 4 участка местности — базовый лагерь 10, 2 пирамиды 10 и свободный участок джунглей, на котором пирамида или сокровище не обнаружено 10.

• Перемешайте круглые жетоны сокровищ 2 и положите их двумя стопками рядом с полем.



• Переверните жетоны территорий 3, отсортируйте их, согласно буквам на обороте и сложите в стопки. Перемешайте каждую стопку. Сложите все стопки в одну так, чтобы жетоны А были сверху, а под ними по порядку лежали В, С, D, E, F и G.
• Отсортируйте ступени пирамид 1 по их номерам и положите рядом с игровым полем так, чтобы их было легко найти. Вы найдёте 3 ступени с цифрой 2, 6 с цифрой 3, 9 с цифрой 4, 11 с цифрой 5, 8 с цифрой 6, 5 с цифрой 7, 3 с цифрой 8, 2 с цифрой 9 и только одну с 10.



• Каждый игрок получает карточку-подсказку, в которой написано, какие действия игрок может совершить в игре и их цену в очках действий (ОД). Фиолетовая сторона предназначена для базовой игры, а жёлтая для тактической версии (см. стр. 5). Теперь игроки выбирают цвет, которым хотят играть, и получают комплект фишек своего цвета 5: лидера экспедиции 1, 18 исследователей 2, 2 палаточных лагеря 3, жетон подсчёта победных очков 4, который ставят на клетку 0 шкалы подсчёта победных очков 10 и, если играют в тактическую версию, тотем. Непригодившиеся компоненты верните в коробку.



TOTEM

ХОД ИГРЫ

Начинает игрок, последним участвовавший в любых раскопках. Ход передаётся по часовой стрелке (игроку слева). В свой ход игрок делает следующее:

- берёт верхний жетон территории и размещает его на поле лицом вверх (см. Как размещать жетоны территории?);
- проводит исследование Тикаля. У каждого игрока есть 10 очков действия (ОД) и в свой ход можно расходовать на перемещение исследователей, изучение пирамид, строительство палаточных лагерей и поиск сокровищ.



КАК РАЗМЕЩАТЬ ЖЕТОНЫ ТЕРРИТОРИИ?



На каждом жетоне территории возле одной или нескольких граней нарисованы камни. Это — дороги, по которым можно перемещать исследователей и лидеров экспедиций с жетона на жетон. Количество камней показывает сложность перемещения: именно столько ОД придётся потратить для передвижения одной фишки на соседний жетон. Если жетоны состыкованы гранями, на которых нет ни одного камня, то дороги там нет и пройти на соседнюю территорию напрямую нельзя.

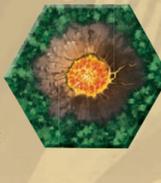
Когда жетон территории выложен на поле, он открыт для любой экспедиции. Не забывайте правильно размещать жетоны — они обязательно должны быть связаны с хотя бы одним соседним жетоном дорогой из хотя бы одного камня.

При размещении жетона территории помните следующее:

- каждый новый жетон территории должен граничить с уже разведанными территориями или базовым лагерем.
- каждый жетон должен быть связан с остальными хотя бы одной дорогой (камнем). Сложность перемещения по дорогам может варьироваться от 1 до 6 (если игрок состыкует 2 жетона гранями, на которых нарисованы по 3 камня).

Исключение:

Вулканы — непроходимы, поэтому их можно пристыковывать к уже исследованным территориям независимо от наличия камней на гранях жетонов.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОЧКИ ДЕЙСТВИЙ (ОД)?

После размещения жетона территории, у игрока есть 10 очков действий (ОД). С их помощью можно совершать действия и исследовать Тикаль. По желанию игрок может использовать не все ОД, но неиспользованные сгорают в конце хода и на следующий ход не переносятся.

Действия можно повторять и комбинировать по желанию игрока до тех пор, пока их сумма не превысила 10 ОД.

В помощь игрокам даётся карточка-подсказка, на которой перечислены все возможные в игре действия и их стоимость в ОД.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ТЕРРИТОРИИ



Жетон с пирамидой 4 связан дорогой с пирамидой 3, а дороги на жетон поляны нет. Перемещать экспедиции между поляной и пирамидой 4 нельзя.



Здесь с жетона пирамиды 3 можно попасть на жетон поляны, но нельзя к пирамиде 4.



А вот так жетон выложить нельзя — потому что он не связан дорогами ни с пирамидой 5, ни с развалинами.

КАКИЕ ТЕРРИТОРИИ ПРЕДСТОИТ ИССЛЕДОВАТЬ?

Есть 4 разновидности территорий:

• **Пирамиды:** Их почти поглотили дикие заросли, но некоторые ступени ещё видны. Пирамиды можно расчищать и изучать, добавляя сверху новые ступени. Цена за изучение новой ступени — 2 ОД.

• **Поляны в джунглях:** Это прекрасное место для развёртывания палаточного лагеря. Помните, что все лагеря одинакового цвета связаны между собой и базовым лагерем тайными тропами. Игрок может перемещать участников экспедиции между своими палаточными лагерями или базовым лагерем, если потратит 1 ОД за каждого перемещаемого.

• **Развалины:** Когда игрок выкладывает этот жетон территории, он должен посчитать нарисованные на нём золотые маски и выложить сверху столько же жетонов сокровищ. Не подсматривайте в сокровища, пока никто не знает, что таят развалины. Любой игрок может обнаружить сокровище, если на этой территории присутствуют его исследователи или лидер экспедиции, но больше двух сокровищ в ход добыть нельзя. Когда все сокровища с жетона будут добыты, на жетоне развалин можно основывать палаточный лагерь так же, как и на жетоне поляны.

• **Вулканы:** Когда игрок открывает жетон вулкана, он кладёт его рядом с собой, а в игре немедленно наступает этап промежуточного подсчёта победных очков. Игроки, начиная с доставшего вулкан, делают по 10 ОД и подсчитывают заработанные победные очки. Когда всё учтено, игрок размещает вулкан на игровом поле (а не берёт следующий жетон) и делает обычный ход — тратит 10 ОД и передаёт ход. Помните, вулканы — непроходимы, поэтому неважно, будут ли они пристыкованы к граням соседних жетонов с камнями или без. Всего в игре 3 вулкана в В, D и F блоках.

Действие

Действие	Стоимость
• Новый исследователь в экспедиции	1 ОД
• Перемещение между лагерями	1 ОД
• Переместиться через 1 камень дороги	1 ОД
• Изучить 1 ступень пирамиды	2 ОД
• Обнаружить сокровище	3 ОД
• Обменяться сокровищем	3 ОД
• Основать палаточный лагерь	5 ОД
• Назначить смотрителя пирамиды	5 ОД

НОВЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ В ЭКСПЕДИЦИИ



Энтузиасты и студенты отправляются на раскопки.

Появление в игре нового исследователя или лидера экспедиции стоит 1 ОД. Исследователи нужны для изучения новых территорий, ступеней пирамид и обнаружения сокровищ. Возьмите соответствующую фишку и поставьте её в базовый или ваш палаточный лагерь по желанию.



Лидер экспедиции по сути такой же исследователь. Если в дальнейшем в правилах упоминаются исследователи, это значит, что можно использовать также и лидера экспедиции.

Количество новых исследователей ограничено только количеством ОД игрока в ход. Чужие палаточные лагеря и исследователи не могут мешать перемещению ваших исследователей. При размещении исследователей не закрывайте фишками камни, пирамиды и развалины.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МЕЖДУ ЛАГЕРЯМИ



Опытные исследователи знают тайные тропы в непроходимых джунглях.

Перемещение любого исследователя между лагерями стоит 1 ОД. Можно перемещаться между базовым лагерем и палаточными лагерями своего цвета в любой комбинации. В чужие палаточные лагеря перемещаться нельзя.



ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ ЧЕРЕЗ 1 КАМЕНЬ ДОРОГИ



Ваши исследователи мужественно преодолевают дорожные препятствия.

Перемещение одного исследователя на соседний жетон территории стоит 1 ОД за каждый камень дороги на границе этих жетонов. Перемещение — единое действие: нельзя провести исследователя через часть камней дороги в текущем ходу и отложить переход через оставшиеся камни до следующего.

Нельзя заходить на жетоны вулканов или проходить их насквозь.



ДОРОГИ ЖЕТОНОВ ТЕРРИТОРИИ

Нарисованные камни одновременно отмечают путь и показывают его сложность. Для перемещения одного исследователя игроку придётся потратить такое же количество ОД, сколько камней нарисовано на границе прилегающих друг к другу жетонов территорий.

Вулканы опасны. На их жетоны нельзя заходить и, тем более, нельзя проходить их насквозь.



- Можно отправить исследователя к пирамиде 3 за 3 ОД, поскольку путь состоит из трёх камней.
- Можно выбрать альтернативный маршрут и потратить только 2 ОД, отправив исследователя в обход через пирамиду 4, потому что там придётся преодолеть всего 2 камня дороги.
- Путь, отмеченный стрелкой, не существует: с одной стороны расположен непроходимый вулкан, а с другой жетоны территорий не связаны камнями дорог.

ИЗУЧИТЬ 1 СТУПЕНЬ ПИРАМИДЫ



Много времени и сил уходит у экспедиции на расчистку пирамид, которые постепенно поднимаются над зарослями.

Изначально пирамиды приносят от 1 до 6 победных очков (цифра указана на верхней ступени), но игроки могут изучать пирамиды, расчищая от поглотивших их зарослей и увеличивать их ценность. Чем выше изученная игроком пирамида — тем больше победных очков она приносит при их подсчёте.

Игрок может изучить до 2 уровней пирамиды в ход, если заплатит по 2 ОД за каждый.

Нельзя заходить на жетоны вулканов или проходить их насквозь.



На жетоне пирамиды должно находиться по одному исследователю для каждого изучаемого уровня. То есть, если игрок хочет изучить два уровня пирамиды он должен разместить 2 исследователей на жетоне пирамиды и заплатить 4 ОД.



Когда исследователь изучает новый уровень пирамиды, игрок берёт одну из лежащих рядом с игровым полем ступеней пирамиды и кладёт её на пирамиду сверху. Цифра ступени должна быть на один больше, чем верхняя цифра пирамиды. Если изучены две ступени одной пирамиды, то цифры на двух ступенях должны быть соответственно больше на единицу и двойку. Номера ступеней должны идти последовательно. Больше двух ступеней одной пирамиды изучить за один ход нельзя, но можно изучать ступени в разных пирамидах.

Если рядом с полем не осталось ступеней пирамид с подходящей цифрой, то изучать эту пирамиду больше нельзя. Работы над ней закончены.

ОБНАРУЖИТЬ СОКРОВИЩЕ



Ценность древних кладов постоянно растёт. Потратив 3 ОД игрок может обнаружить сокровище, забрать его жетон и положить в открытую рядом с собой на столе так, чтобы всем было видно.

Игрок может обнаружить до 2 сокровищ в ход, если заплатит по 3 ОД за каждое.



На жетоне развалин должно находиться по одному исследователю для каждого обнаруживаемого сокровища. Если игрок хочет найти два сокровища, он должен разместить 2 исследователей на жетоне развалин и заплатить 6 ОД.



Больше двух сокровищ на одном жетоне развалин за один ход обнаружить нельзя, но можно обнаруживать их на разных жетонах развалин. Если жетонов сокровищ больше не осталось, то всё выкопано.

ОБМЕНЯТЬСЯ СОКРОВИЩЕМ



Коллекция ценится дороже одного артефакта.

В свой ход игрок может потратить 3 ОД и обменяться сокровищем с другим игроком. Отказаться от обмена нельзя.

Каждое сокровище имеет собственную ценность в победных очках, но собрать коллекцию предпочтительнее. Если у игрока есть 2 или больше сокровищ одного типа, обменивать их нельзя.

ОСНОВАТЬ ПАЛОТОЧНЫЙ ЛАГЕРЬ

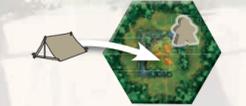


Палаточные лагеря ускорят переброску людей в самые труднодоступные районы Тикаля.

На жетоне поляны, где игрок хочет разместить палаточный лагерь, обязательно должен находиться его исследователь. На одном жетоне территории можно разместить только один палаточный лагерь.



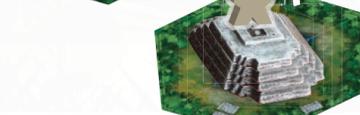
Когда все сокровища с жетона развалин выкопаны, на нём тоже можно разместить палаточный лагерь.



За 1 ОД можно перемещаться между базовым лагерем и палаточными лагерями своего цвета в любой комбинации. В чужие палаточные лагеря перемещаться нельзя.

Чужие палаточные лагеря не являются препятствием для перемещения исследователей: в них можно входить, проходить насквозь или останавливаться.

НАЗНАЧИТЬ СМОТРИТЕЛЯ ПИРАМИДЫ



Смотритель обеспечит порядок на подконтрольной территории.

Для назначения смотрителя игроку надо, чтобы на жетоне этой пирамиды у него было больше исследователей, чем у других игроков. При подсчёте количества исследователей (и только в этом случае) ценность лидера экспедиции равна ценности трёх обычных исследователей. (Исследователь = 1, лидер экспедиции = 3.) Игрок с наибольшим количеством исследователей получает контроль над пирамидой и может разместить там смотрителя.

Игрок тратит 5 ОД и размещает одного из стоящих на жетоне исследователей на вершину пирамиды. Этот исследователь навсегда становится смотрителем и больше не перемещается. Пирамида со

смотрителем полностью исследована и закончена, больше изучать её ступени нельзя, а смотритель остаётся на ней до конца игры, как напоминание. Всех остальных своих исследователей этого жетона пирамиды игрок снимает с игрового поля и возвращает в коробку — они больше не участвуют в игре и не могут быть выставлены на поле. Исследователи остальных игроков, участвовавших в подсчёте, остаются в игре.

Игрок может назначить только двух смотрителей пирамид.

Жетоны пирамиды со смотрителем не являются препятствием для перемещения исследователей: в них можно входить, проходить насквозь или останавливаться, как на обычном жетоне поляны в джунглях.

Пример первого хода игры: Игорь (играет за красных) взял жетон территории и перевернул его — это жетон развалин. Он размещает его на игровом поле и кладёт сверху 4 жетона сокровищ, не подглядывая и никому не показывая.



На свои 10 ОД он делает следующее:

1. За 1 ОД Игорь ставит лидера экспедиции в базовый лагерь.
2. Он перемещает лидера на жетон развалин. Это стоит 2 ОД, потому что жетоны развалин и базового лагеря связаны дорогой из 2 камней. У Игоря осталось 7 ОД.
3. Он берёт 1 жетон сокровища за 3 ОД. Теперь у Игоря осталось 4 ОД.
4. Поскольку у Игоря только 1 исследователь на жетоне развалин, он не может взять ещё сокровищ. Он ставит ещё двух исследователей в базовый лагерь и у него остаётся 2 ОД.
5. Игорь перемещает одного из исследователей на жетон Пирамиды, дорога состоит из двух камней, так что перемещение занимает последние 2 ОД.

Ход переходит к Арине (играет жёлтыми). Она достаёт и размещает на поле жетон поляны и приступает к действиям на свои 10 ОД.

1. Арина тратит 2 ОД и ставит сразу 2-х исследователей в базовый лагерь.
2. Она сразу же передвигает их на жетон пирамиды, дорога занимает по 2 ОД за каждого исследователя, так что у Арины ушло 4 ОД.
3. На оставшиеся 4 ОД Арина решает изучить ступени пирамиды. Поскольку рядом с пирамидой у неё 2 исследователя, она может изучить 2 уровня пирамиды, что и делает.

