

## Tikal

2 - 4 jugadores

Edad aconsejable: 10+ años

Autores: M. Kiesling/ W. Kramer

Ilustración / Diseño: Franz Vohwinkel

Río Grande Games, juego núm.132

Traducción: Fermin Uribetxebarria,  
Agosto 2004.



## Contenido

1 tablero

36 hexágonos de terreno con  
15 hexágonos de templo  
10 hexágonos de selva  
8 hexágonos de tesoros  
3 hexágonos de volcán

24 fichas redondas de tesoros con 3 x 8 tesoros

48 fichas cuadradas de templo con  
3 de valor "2", 6 de valor "3", 9 de valor "4", 11 de valor "5", 8 de valor "6",  
5 de valor "7", 3 de valor "8", 2 de valor "9", 1 de valor "10"

4 líderes de expedición

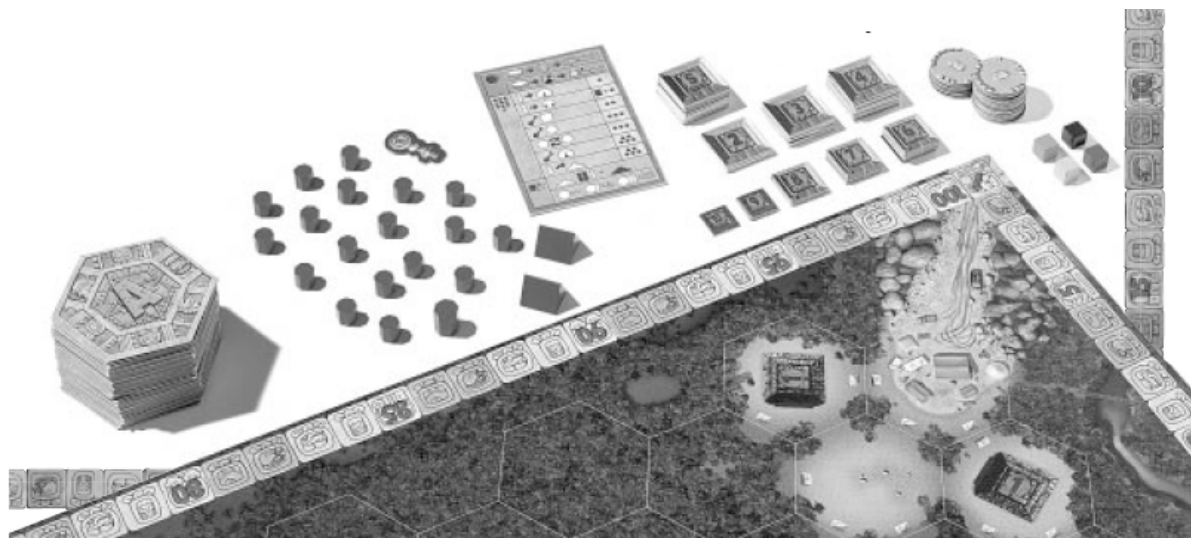
72 trabajadores de expedición

8 campamentos

4 marcadores de diferente color

4 tarjetas de resumen de reglas

4 indicadores de turno para la versión de subasta



## **Preparación**

---

Coloque el tablero del juego en la mesa cerca de los jugadores. El juego comienza con cuatro hexágonos de terreno explorados: el campo base, dos templos y un área de la selva.

Clasifique los hexágonos del terreno por la letra en su reverso. Con estas letras hacia arriba, mezcle cada grupo y después apílelos de modo que el grupo A esté encima y los demás grupos sigan el orden alfabético de la B a la G. Coloque los hexágonos cerca del tablero.

Cada jugador selecciona un color y toma todas las fichas de dicho color: 1 líder de expedición, 18 trabajadores de expedición, 2 campamentos, y el indicador de turno (sólo se empela en la versión de la subasta).

Cada jugador toma una tarjeta de resumen de reglas. Utilice el lado azul al jugar la versión básica y el rojo al jugar la versión de subasta.

Clasifique las fichas cuadradas de templo por sus números y apílelos cuidadosamente en orden numérico junto al lado del tablero.

Mezcle las fichas redondas del tesoro hacia arriba y póngalas en 2 grupos al lado del tablero.

Coloque los 4 marcadores de puntos junto al número "1" de la zona de puntuación.

## **Historia**

---

Tikal es el lugar maya más importante y grande de todos. Está situado en el centro de la selva impenetrable en el norte de Guatemala. Los Mayas vivieron en Tikal desde el 600AC hasta el 900DC, pero poco se sabe de la civilización que prosperó allí durante 1500 años. A fecha de hoy, una fracción pequeña del lugar ha sido excavada e investigada. Hasta 4 expediciones planean explorar más el sitio para excavar y recuperar otros templos y tesoros.

## **Objetivo**

---

Cada jugador es el líder de una expedición que explora Tikal en la búsqueda de caminos secretos que conduzcan a los templos y a los tesoros que han estado ocultos durante más de 1000 años. Los jugadores reciben puntos durante cuatro rondas de puntuación por cada tesoro recuperado y por cada templo que controle. Pero, los templos y los tesoros pueden cambiar de manos. La expedición que obtenga el mayor número de puntos gana el juego.

## Desarrollo del juego

---

El jugador de mayor edad comienza. En cada turno, un jugador realiza las acciones siguientes:

- Coger el hexágono superior del mazo y colocarlo en el tablero boca arriba y
- Utilizar 10 puntos de acción para explorar Tikal.

El juego continúa en sentido horario, cada jugador coloca un nuevo hexágono de terreno y explorando con 10 puntos de acción.

## Colocación de hexágonos de terreno

---



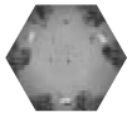
Los hexágonos del terreno tienen piedras en uno o más de sus seis lados. Las piedras representan caminos que las expediciones pueden utilizar para moverse de un hexágono a otro. Cuando hexágonos adyacentes no tienen ninguna piedra en ninguno de sus lados contiguos, las expediciones no pueden moverse entre esos hexágonos directamente. Los jugadores tienen que colocar los nuevos hexágonos de terreno junto a hexágonos ya explorados (incluyendo los cuatro impresos en el tablero). Cada hexágono debe ponerse de forma que las expediciones puedan alcanzarlo. Debe haber por lo menos una piedra que conecte con el nuevo hexágono. La/s piedra/s que conecta/n los hexágonos puede/n estar en cualquiera de los dos hexágonos o en ambos. Como no es posible el movimiento a través de los volcanes, no es necesaria ninguna piedra que conduzca a ellos.

Utilice 10 puntos de acción para explorar Tikal: después de que el jugador tome y ponga un hexágono de terreno, él puede utilizar hasta 10 puntos de acción (AP) para explorar Tikal. Aunque no necesita utilizar todos los 10 puntos, no pueden ser ahorrados para un turno posterior. Los puntos se pueden utilizar en cualquier combinación y orden para las acciones siguientes:

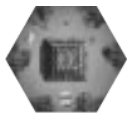
- a) **Colocar un miembro expedicionario** en el campo base o en uno de sus campamentos. Un jugador no puede utilizar esta acción para poner a miembros de su expedición en el campamento de otro jugador.
- b) **Mover un miembro de la expedición** entre hexágonos. El movimiento entre los hexágonos debe ser completado durante el turno. Si la trayectoria entre dos hexágonos tiene tres piedras, un miembro de la expedición no puede moverse sobre dos piedras en un turno y la última en el siguiente turno.
- c) **Explorar un nivel del templo**. En el turno del jugador, puede descubrir un máximo de dos niveles por templo. El jugador debe tener un miembro de la expedición en el hexágono por cada nivel explorado.

- d) **Recuperar un tesoro.** En el turno del jugador, puede recuperar un máximo de 2 tesoros por hexágono. El jugador debe tener un miembro de la expedición en el hexágono por cada tesoro recuperado.
- e) **Intercambiar un tesoro.** Un intercambio no puede ser rechazado. Las parejas y los tríos no pueden ser separados.
- f) **Establecer un campamento.** Esto se puede hacer solamente en una selva o un hexágono vacío de tesoros.
- g) **Colocar un guarda en un templo.** Para poner a un guarda, el jugador debe tener la mayoría en el hexágono del templo. Cada jugador puede poner un máximo de 2 guardas en el juego.

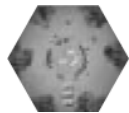
Hay cuatro clases de hexágonos del terreno:



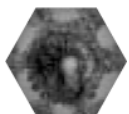
**Selva:** Una expedición puede establecer campamentos en hexágonos de selva. Los campamentos de cada expedición están conectados por atajos secretos.



**Templo:** Los templos están cubiertos de vegetación, pero pueden ser explorados, haciéndolos más valiosos. Un jugador puede descubrir un nivel de un templo si tiene un o más miembros de la expedición en el hexágono.



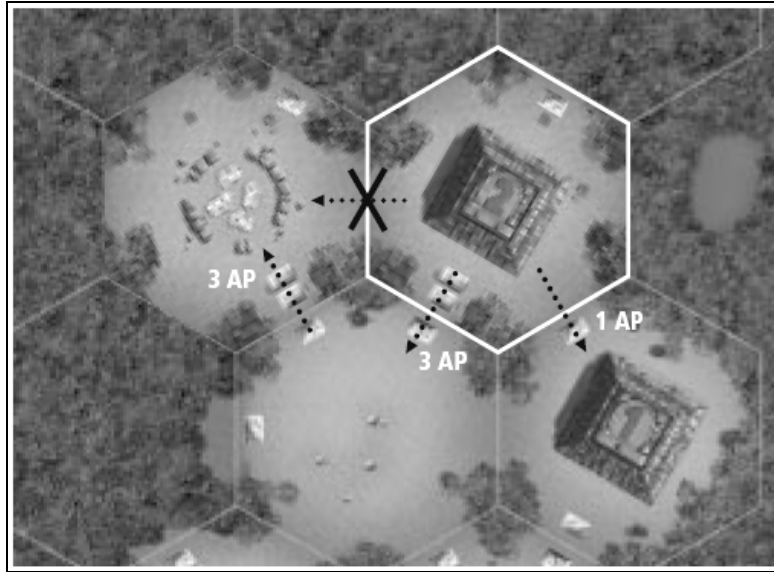
**Tesoro:** Cuando se pone un hexágono de tesoro, el jugador pone las fichas de tesoro en el hexágono. El número que indica es el número de máscaras de oro en el hexágono. Estos tesoros se pueden recuperar por un jugador si tiene un miembro de la expedición en el hexágono. Cuando se han recuperado todos los tesoros, el hexágono se puede utilizar para establecer un campamento de la misma manera que un hexágono de selva.



**Volcán:** Cuando se toma un hexágono de volcán, comienza una ronda de puntuación para todos los jugadores. Después de la ronda de puntuación, el jugador que tomó el hexágono continúa con su turno normal, colocando el hexágono en el tablero y utilizando sus 10 puntos de acción. Las expediciones no pueden entrar o pasar por los hexágonos de volcán, incluso si hay piedras que conducen allí desde otros hexágonos.

### Los miembros de la expedición

Cada jugador tiene 1 líder de la expedición y 18 trabajadores de la expedición. El coste de colocar o mover a los miembros de la expedición es el mismo para el líder y los trabajadores. Asimismo, se puede utilizar cualquiera con el mismo coste para recuperar tesoros y para explorar los templos.



*Ejemplo:* Moverse desde el templo "2" al hexágono de la selva cuesta 3 AP. No es posible moverse directamente desde el templo "2" al hexágono del tesoro. Uno puede moverse desde el templo "2" al hexágono del tesoro a través del hexágono de selva con un coste de 6 AP. Moverse desde el templo "2" al templo "1" cuesta 1 AP.

Sin embargo, al contar los miembros de la expedición para determinar la mayoría en un hexágono, el líder cuenta como 3 trabajadores de la expedición.



### **Colocación y movimiento de los miembros de la expedición en y entre campamentos**

Cuesta 1 AP poner a un miembro de la expedición (líder o trabajador) en el tablero. El jugador toma la ficha apropiada de su suministro y lo coloca en el campo base o en uno de sus campamentos. El jugador puede poner hasta 10 miembros de la expedición en una ronda. El jugador puede también mover a miembros de la expedición entre el campo base y uno de sus campamentos o entre dos de sus campamentos con un coste de 1 AP por movimiento. El movimiento hacia y entre los campamentos es facilitado por atajos secretos sólo conocidos para los miembros de la expedición que ha establecido el campamento. Los miembros de cualquier expedición pueden visitar otros campos, pero no pueden utilizar sus atajos secretos.



### **Movimiento de los miembros de la expedición**

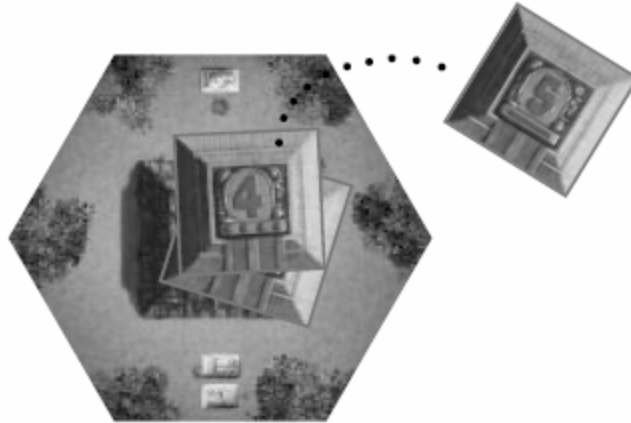
Mover a un miembro de la expedición (líder o trabajador) a partir de un hexágono a otro cuesta 1 AP por cada piedra cruzada. Cada miembro debe terminar el movimiento de un hexágono a otro durante el mismo turno. Si el camino tiene tres piedras, se deben utilizar 3 AP para mover al miembro durante ese turno. El coste del movimiento no se puede partir en dos turnos. Un jugador puede mover tantos miembros como él pueda con su 10 AP en un turno. Al poner figuras en un hexágono, no los ponga encima de las piedras, tesoros o templos.



### **Exploración de los niveles del templo**

Durante la ronda de puntuación, el valor de un templo es el número que se muestra en la parte superior del templo. Un templo tendrá un valor inicial de 1 a 6,

pero esto se puede aumentar con un poco de esfuerzo. Para hacer un templo más valioso, un jugador puede hacer que sus miembros de la expedición lo exploren quitando la vegetación. Para hacer esto, el jugador debe tener por lo menos 1 miembro de la expedición (líder o trabajador) en el hexágono del templo y pagar 2 AP por cada nivel destapado. El jugador debe tener 1 miembro por cada nivel destapado y puede destapar solamente 2 niveles por templo en cada turno. Cuando se descubre un nivel del templo, el jugador toma la ficha con el número siguiente y lo coloca encima.



Si no hay ninguna ficha con el siguiente número disponible, el templo no puede ser explorado más. Los números del templo se deben utilizar en orden y un número no puede ser saltado incluso al destapar 2 niveles en un turno. Un jugador puede explorar varios templos en un turno hasta utilizar su límite de 10 puntos de acción.



### Recuperar tesoros

Para recuperar tesoros, el jugador debe tener por lo menos 1 miembro de la expedición (líder o trabajador) en el hexágono del tesoro (que todavía tenga fichas) y pagar 3 AP por cada ficha de tesoro recuperada. El jugador debe tener 1 miembro por cada ficha recuperada y puede recuperar solamente 2 fichas por hexágono de tesoro por turno. El jugador toma la ficha superior y lo coloca boca arriba delante de él. Un jugador puede recuperar tesoros de varios hexágonos en un mismo turno utilizando sus 10 puntos de acción.

### El valor de tesoros

Hay 3 por cada uno de los 8 diferentes tesoros disponibles. Durante la ronda de puntuación los tesoros valen:

1 único tesoro	1 punto
1 par (= 2 tesoros iguales)	3 puntos
1 trío (= 3 tesoros iguales)	6 puntos



### Intercambiar un tesoro

Un jugador puede intercambiar uno de sus tesoros por uno de los tesoros del otro jugador por 3 AP. El jugador elige ambos tesoros: el que está dando al otro jugador y el que toma de él. El otro jugador no puede rechazar el intercambio. Sin embargo, los pares y los tríos no pueden ser separados.



### **Establecer un campamento**

Un jugador puede establecer un campamento en cualquier hexágono de la selva o hexágono vacío de tesoros (sin fichas de tesoro) pagando 5 AP. El jugador no necesita tener un miembro de la expedición en el hexágono, pero puede haber miembros de la expedición presentes (de este jugador o de otros jugadores). Se supone que el jugador ha descubierto un camino secreto desde el campo base hasta este nuevo campamento. El jugador puede ahora poner a miembros de la expedición en este campamento por 1 AP. Solamente se puede establecer 1 campamento en cada hexágono, por lo tanto los jugadores no pueden compartir los campamentos. Sin embargo, los miembros de la expedición de otros jugadores pueden pasar o pasar por el hexágono. Un jugador puede establecer sólo 2 campamentos durante el juego.



### **Colocar un guarda en un templo**

Si un jugador tiene una fuerza de expedición más fuerte en un hexágono de templo que cualquier otro jugador, entonces puede colocar a un guarda en el templo por 5 AP. Esto garantizará que él anote los puntos por este templo durante todas las rondas de puntuación restantes. Al determinar la fuerza de la expedición, el líder de la expedición cuenta como 3, mientras que cada trabajador cuenta 1. Después del pago de 5 AP, el jugador pone en el templo uno de sus trabajadores en este hexágono. Él después quita el resto de las figuras de su color en este hexágono y las pone en la caja. No se devuelven a su suministro, se eliminan del juego. Los miembros de otras expediciones siguen en el hexágono y pueden permanecer o moverse si así lo decide el jugador. El guarda se mantiene para el resto del juego y no puede ser movido o quitado. Los miembros de cualquier expedición pueden entrar y salir de este hexágono como antes. Este templo no puede ser explorado más; su valor es fijo para el resto del juego. Un jugador puede poner guardas sólo en 2 templos durante todo el juego.

## **Ronda de puntuación**

---



Cuando se toma un hexágono de volcán, el juego entra inmediatamente en una ronda de puntuación: En cada ronda de puntuación:

- El jugador que tomó el volcán pone el hexágono a un lado del tablero y utiliza 10 puntos de acción como en una vuelta normal.
- Luego, él anota su posición.

Hay dos elementos que cuentan para la puntuación: templos y tesoros.

El valor de un templo es el número superior en el templo. Un jugador gana los puntos del templo si tiene un guarda en el templo o si tiene una fuerza de expedición más fuerte que cualquier otro jugador en el hexágono del templo. Si dos o más expediciones tienen la misma fuerza, ninguno de los dos recibe los puntos por el templo.

El jugador añade sus puntos de templos a los de sus tesoros y mueve su marcador que indica los puntos.

Luego, ronda de puntuación continúa con el siguiente jugador en sentido horario, utilizando 10 puntos de acción y después anotando su posición como lo hizo el primer jugador.

Cuando todos los jugadores han finalizado su ronda de puntuación, el jugador que tomó el volcán continúa con su vuelta normal. Coloca el volcán en el tablero (no toma otro hexágono) y utiliza 10 puntos de acción para explorar Tikal.

El juego continúa de forma normal hasta que se tome el siguiente hexágono de volcán y comienza otra ronda de puntuación.

## Fin del juego

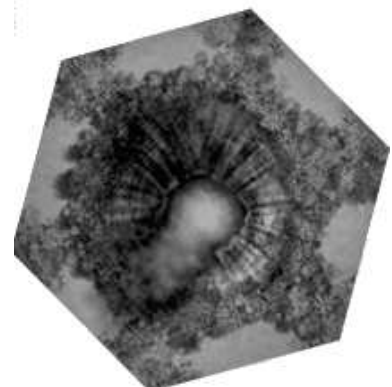
---

Después de que se coloque el último hexágono y el jugador complete sus 10 puntos de acción, hay una ronda final de puntuación. De la misma forma que las rondas anteriores, cada jugador utiliza 10 puntos de acción para explorar Tikal<sup>1</sup> y después anota su posición. Cuando todos los jugadores hayan acabado de anotar, el juego finaliza.

El ganador es el jugador con la mayor puntuación.

*Ejemplo de ronda de puntuación:* El jugador que tomó el hexágono del volcán lo deja a un lado del tablero de forma momentánea. A continuación utiliza 10 puntos de acción para explorar. Después de explorar con sus 10 AP, el jugador calcula los puntos y anota su posición. Él tiene la mayoría en los siguientes templos: un templo de "3", dos de "5", y uno de "8". Mueve su marcador 21 espacios en la zona de puntuación. Él también tiene 2 pares de tesoros (6 puntos) y 2 tesoros individuales (2 puntos).

Adelanta su marcador otros 8 espacios. Luego, su vecino de la izquierda comienza su ronda, utilizando 10 puntos de acción para explorar y después para calcular su puntuación. Después de que todos los jugadores hayan finalizado su ronda, el jugador que tomó el hexágono del volcán lo coloca él en el tablero y utiliza 10 puntos de acción para explorar Tikal.



La zona de puntuación tiene 100 espacios. Si un jugador logra más de 100 puntos, él continúa desde el 1 y anuncia que ha pasado los 100 puntos.

---

<sup>1</sup> empezando por el siguiente jugador al que puso el último volcán



## Versión de subasta

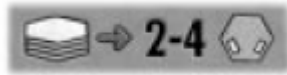
---

Si los jugadores desean un juego con más táctica y menos suerte, entonces deberían jugar con estas reglas de subasta. Las reglas de la versión básica se siguen excepto al tomar los hexágonos de terreno, los cuales se subastan en vez de tomarse por orden. Los turnos se agrupan en rondas, siendo el número de turnos en cada ronda igual al número de jugadores.

### Preparación

Los marcadores se colocan en el espacio "20" de la zona de puntuación. Estos 20 puntos sirven como capital inicial para que los jugadores utilicen en las subastas iniciales antes de la primera ronda de puntuación. Los jugadores toman sus indicadores de turno de su respectivo color y los ponen boca arriba en la mesa.

### Desarrollo del juego



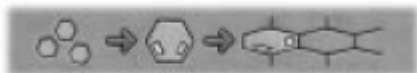
#### Mostrando los hexágonos

Se toman tantos hexágonos como jugadores haya y se muestran cara arriba.



#### Pujando por el primer turno

Los jugadores pujarán por el derecho a ser el primero en jugar y a tener la primera opción de elegir uno de los hexágonos de terreno exhibidos. Comenzando con el jugador de mayor edad y continuando en sentido horario, los jugadores pueden pujar por ir primeros o pueden pasar. Cada puja sucesiva debe ser mayor que la puja anterior. Una vez que un jugador haya pasado, no puede pujar por este turno. La subasta termina cuando todos hayan pasado excepto un jugador. Ese jugador gana la subasta y el derecho de ir primero en esta ronda.



#### El turno del pujador más alto

El jugador que hizo la puja más alta mueve su marcador de puntuación hacia atrás tantos espacios como el valor de su puja en la zona de puntuación. Entonces él selecciona un hexágono de terreno, lo coloca en el tablero y utiliza sus 10 puntos de acción para explorar Tikal. Cuando haya acabado su turno, gira su indicador de turno para indicar que él ha acabado su turno.

#### Pujando por el segundo y tercer turno

El jugador a la izquierda del jugador que jugó primero comienza haciendo una puja por el segundo turno. Sólo los jugadores con los indicadores de turno hacia arriba pueden pujar. Como antes, el jugador con la puja más alta paga moviendo su marcador de puntuación, selecciona y pone un hexágono, y usa sus 10 puntos de acción para explorar. La tercera vuelta se hace de manera similar. Si todos los jugadores pasan durante la subasta de cualquier turno, el jugador que primero hubiera pasado, se lleva el turno gratis.

#### El último turno de una ronda

El último turno va al jugador que todavía no haya tomado un turno durante esta ronda. Él no paga nada por su turno, pone el hexágono que quede en el tablero y utiliza los 10 puntos de acción para explorar Tikal. Cuando él acaba su turno, todos los jugadores dan vuelta a sus indicadores de turno cara arriba y una nueva ronda comienza.

### **Una nueva ronda**

Se toman de nuevo los hexágonos de terreno y se muestran encima de la mesa. Los jugadores entonces pujan como antes. El jugador a la izquierda del jugador que jugó último en la ronda anterior es el primer pujador en la nueva ronda. El juego continúa de esta manera hasta que se hayan puesto todos los hexágonos de terreno y el último jugador termine su turno.

### **Puntuación**

Como con la versión básica, la ronda de puntuación comienza inmediatamente cuando un jugador selecciona el hexágono de volcán. Este jugador coloca el hexágono de volcán a un lado del tablero y comienza la ronda de puntuación. La ronda de puntuación funciona como en la versión básica, cada jugador utiliza los 10 puntos de acción para explorar Tikal y después puntúa anotando su posición. Los jugadores realizan su ronda de puntuación en sentido horario, después del jugador del volcán como antes. No dan la vuelta a sus indicadores de turno después de que puntúen. Cuando todos los jugadores han acabado su turno de puntuación, el jugador del volcán realiza su turno de forma normal, poniendo el hexágono del volcán y usando 10 puntos de acción para explorar Tikal. Después, da la vuelta a su indicador de turno.

### **Puntuación final y fin del juego**

Después de que se haya colocado el último hexágono de terreno y el jugador finalice su turno, comienza la ronda final de puntuación. Al igual que en la versión estándar, cada jugador realiza su turno de puntuación. La secuencia de turnos para la ronda final de puntuación es diferente en la versión de subasta. En esta versión, el orden de puntuación se determina por la puntuación de los jugadores. Se hace en orden inverso de puntuación. Así, el jugador con la puntuación más baja comienza su turno anotando primero. Después el jugador con la puntuación más baja siguiente, y así hasta que, por último, el jugador con la puntuación más alta tome su turno. Si dos jugadores están empatados a puntos, el jugador más próximo al jugador que jugó el último hexágono de terreno en sentido horario (hacia la izquierda) mueve antes.

Cuando todos los jugadores hayan finalizado su turno de puntuación final, el juego finaliza. El jugador con la puntuación más alta es el ganador.

#### *Ejemplo de la secuencia de la vuelta con 4 jugadores (A, B, C, D)*

Para comenzar el juego se toman los primeros 4 hexágonos de terreno y se muestran hacia arriba. Comienza la puja con el jugador más veterano y continúa en sentido horario. *B* hace la puja más alta con 5 y se lleva el primer turno. *B* mueve su marcador de puntuación 5 espacios hacia atrás, selecciona un hexágono de terreno, lo coloca en el tablero, utiliza sus 10 puntos de acción y da la vuelta a su indicador de turno. *C* ahora comienza la subasta por el segundo turno haciendo una puja (ya

que es el primer jugador a la derecha de *B*). Solamente *A*, *C* y *D* pueden pujar; el jugador *B* no puede pujar otra vez en esta ronda. *A* realiza la oferta más alta con 4. *A* paga 4 puntos, selecciona un hexágono de terreno, lo pone en el tablero, utiliza los 10 AP y le da la vuelta a su indicador de turno. La subasta del tercer turno comienza con *C*. Los jugadores *C* y *D* son los únicos que pueden pujar ya que *A* y *B* han realizado su turno. *C* y *D* eligen pasar. Puesto que *C* ha sido el primero en pasar, él toma su turno, no paga nada, selecciona y coloca un hexágono de terreno, utiliza sus 10 puntos de acción para explorar Tikal y da la vuelta a su indicador de turno. Finalmente, sólo queda un hexágono y un jugador que no ha tomado su turno. *D* no paga nada, pone el último hexágono en el tablero, y usa 10 puntos de acción para explorar Tikal. *A*, *B* y *C* dan la vuelta a su indicador de turno para prepararse para la siguiente ronda de turnos. Se toman y se muestran 4 nuevos hexágonos de terreno y el jugador *A* (a la derecha de *D*) comienza pujando por los nuevos hexágonos.

## Variantes no oficiales

---

### 1. Variante "Puntuación sin Ronda" (Jeff Hannes, 03 Ene 2004)<sup>2</sup>

Cuando salga un hexágono de volcán, en vez de realizar una ronda de puntuación, los jugadores anotan sus puntos según su posición de forma inmediata. Es decir, se calculan los puntos que tiene cada jugador sin que se tenga derecho a los 10 AP de cada ronda de puntuación. A continuación, el juego sigue de forma habitual: el jugador que sacó el volcán, lo coloca en el tablero y utiliza los 10 AP para explorar.

En la versión de subasta, se funciona de la misma forma a la descrita. Sin embargo, lo más probable es que los jugadores pujarán para tener 10 puntos de acción y no verse obligados a tomar el hexágono de volcán.

### 2. Variante "Indiana Jones" (Steffan O'Sullivan, 7 Jun 1999)<sup>3</sup>

Cada vez que se excava un nivel de templo, se tira 3d6 (3 dados de 6 caras). Si el valor de la tirada es igual o menor que el nuevo valor del templo, una gran piedra rodante cae sobre uno de sus trabajadores y se elimina del tablero. Sin embargo, el nuevo valor del templo permanece. Para un juego un poco más brutal, tirar un 1d20 o incluso 2d6!

Nota: Si se excavan dos niveles en el mismo turno, se tiran los dados dos veces, una por cada nivel excavado.

### 3. Variante "Construcción de Obstáculos" (Steffan O'Sullivan, 7 Jun 1999)<sup>2</sup>

Durante el turno de un jugador, éste puede construir un obstáculo entre dos hexágonos. Cuesta **4 puntos de acción**, y debe tener un trabajador libre en uno de los dos hexágonos. ("Libre" en el sentido de no haber excavado un templo o tomado tesoros durante ese turno). Se coloca una ficha de obstáculo entre los dos hexágonos (se pueden utilizar las antiguas fichas de madera de *Risk* de colores muy diferentes a los de *Tikal*).

Cuesta dos puntos *adicionales* atravesar un hexágono con un obstáculo, además del coste normal impreso en los hexágonos atravesados. Esto es válido incluso para el jugador que construye el obstáculo. Sólo un obstáculo puede ser construido entre dos hexágonos. No se puede construir un obstáculo entre hexágonos que no permiten el movimiento a través de ellos.

### 4. Variante "Ametralladora" (Steffan O'Sullivan, 20 Jun 1999)<sup>2</sup>

Se puede colocar una ametralladora en la cima de un templo con guarda. Para hacer esto, el jugador debe colocar **dos trabajadores** encima del templo, y debe tener la mayoría de trabajadores en el hexágono por dos o más. Esto cuesta un punto de

---

<sup>2</sup> <http://www.boardgamegeek.com/article/29352>

<sup>3</sup> <http://www.panix.com/~sos/bc/tikal.html>

acción adicional, un total de 6 puntos de acción (5 por el guarda y 1 por la ametralladora).

Ningún oponente puede moverse a través de ese hexágono en turnos posteriores. Además, comenzando a partir del siguiente turno del jugador, puede quitar del juego un trabajador (de cualquier rival) por turno en dicho hexágono, costando un punto de acción (son jugadores que estaban en el hexágono cuando se montó la ametralladora y todavía no han salido del hexágono). Sólo se puede utilizar un punto de acción por ametralladora por turno de esta forma.

## **5. Variante "Terreno Aleatorio y Muerte Súbita"** (King Kwok, Hong Kong, 2 Oct 2003)<sup>4</sup>

Éstas son las variantes de "Terreno Aleatorio y Muerte Súbita", que creará entusiasmo, diversión y diversas decisiones estratégicas en el juego:

Condición inicial antes de adoptar esta variante

- i. Se debe jugar con la versión de la subasta según las reglas.
- ii. Se debería jugar con 4 jugadores para alcanzar el efecto máximo.

Reglas

1. Se retiran los 3 hexágonos de, mientras que los 33 hexágonos restantes de terreno (sin importar las letras) se mezclan juntas para crear el montón de hexágonos principal;
2. Tomando las reglas de la subasta, se toman y muestran los hexágonos en un grupo de 4 (asumiendo 4 jugadores en el juego) para la subasta por los jugadores;
3. Después de utilizar los primeros 8 hexágonos de terreno, (p.ej. después de 2 rondas de subasta), se agrega el primer hexágono de volcán a los 25 hexágonos restantes de terreno. Estos 26 hexágonos se mezclan otra vez. Se toman otros 4 hexágonos y se muestran para hacer otra ronda de subastas. Si se toma el hexágono del volcán, se procederá a una ronda de puntuación de forma habitual;
4. Después de tomar otros 8 hexágonos (p.ej. después de 2 rondas más), se añade el segundo volcán a los 18 hexágonos restantes que serán mezclados otra vez (no importa si ha salido el primer hexágono de volcán o no). Se toman otros 4 hexágonos y se exhiben para subastar para la 5ª ronda y así sucesivamente. Si se toma cualquier hexágono de volcán, se hace la ronda de puntuación de forma normal.

Observación: hay una posibilidad de que dos hexágonos de volcán salgan en la misma ronda de subasta si el primer volcán no ha salido durante las rondas 3ª o 4ª. En tal caso, se realizan dos rondas de puntuación. Pero los jugadores pueden acordar antes del juego que no haya más de una ronda de puntuación, por tanto restringiendo el número de volcanes a 1 por ronda de subasta. Podría hacerse de dos formas:

---

<sup>4</sup> <http://www.boardgamegeek.com/article/20265>

- a. Uno de los 2 hexágonos de volcán se devuelve al mazo de hexágonos, se toma vuelve a mezclar el mazo y se toma un nuevo hexágono antes de la subasta.
  - b. El primer jugador que gane la subasta y tome el hexágono de volcán decide si ese volcán tendrá ronda de puntuación o no.
5. Después de 8 hexágonos más de terreno (p.ej. después de las rondas 5ª y 6ª), se añade el tercer hexágono de volcán a los 11 hexágonos de terreno restantes y se vuelve a mezclar el montón de hexágonos.
6. El juego continúa hasta que aparezca el último hexágono de volcán, se subaste y se coloque en el tablero. La ronda de puntuación se completa de forma normal. Pero cuando el jugador coloque el último volcán en el tablero, el juego termina inmediatamente. El jugador ya no tiene los puntos de acción para explorar después de la ronda de puntuación.

Resumen, utilizando esta variante, solamente hay 3 rondas de puntuación y el juego puede terminar sin haber utilizado los 36 hexágonos de terreno.

El uso de esta variante ha sido satisfactorio y ha producido los siguientes resultados:

- a. Mientras que los hexágonos del terreno se tomen de forma aleatoria y algunos de los hexágonos del terreno nunca salgan (dependiendo cuando salga el último hexágono de volcán), los jugadores encuentran el juego más emocionante y exigente (pues los jugadores no deben esperar a los hexágonos C-F con los puntos más altos);
- b. Como sólo hay 3 rondas de puntuación, la competición es seria. Con la "muerte súbita" después de la colocación final del tercer volcán, la ronda de puntuación alcanza el máximo de tensión, ya que los jugadores que estén empatados a puntos intentarán manipular esta ronda en su provecho (p.ej. algunos desearán terminar el juego lo antes posible, pero otros desearán retrasar la conclusión hasta que se coloquen los 4 hexágonos).
- c. Esta variante también se puede aplicar a un juego de tres jugadores, los cuales pueden decidir cuándo agregar los hexágonos de volcán al mazo, después de tomar como referencia el juego de 4 jugadores.

Quisiera incluir las siguientes notas a este variante, para hacer el juego más equilibrado:

1. Hacer una lista de los hexágonos de templo con sus puntos para referencia, de forma que todos los jugadores (principiantes o con experiencia) sepan de la relativa escasez de templos durante el juego.
2. Si aparece más de un volcán durante una ronda, al menos un hexágono de volcán debe tener ronda de puntuación.

Por ejemplo, supongamos que aparecen dos hexágonos de volcán durante una ronda. Al menos uno de estos dos hexágonos de volcán se debe utilizar para una ronda de puntuación. Por lo tanto, dependiendo del jugador que gane la primera subasta, este jugador puede tomar 1 de estos 2 hexágonos del volcán y decir si este hexágono del volcán será utilizado para una ronda de puntuación o no. Si decide utilizar este primer hexágono de volcán para puntuar, la ronda de puntuación comienza. Luego, el volcán se coloca en el tablero y el jugador utiliza los 10 puntos de acción.

Sin embargo, este jugador puede también declarar que este hexágono de volcán no será utilizado para puntuar. Entonces, no hay ronda de puntuación. El jugador colocará el volcán en el mapa y después procederá con los 10 puntos de acción.

Si este primer jugador no utiliza el volcán para anotar, el jugador siguiente que tome el segundo volcán debe utilizar este segundo volcán para anotar. Si el primer jugador ha utilizado ya el primer volcán para puntuar, entonces el jugador siguiente que tiene el segundo volcán tiene la opción de utilizar este segundo volcán para puntuar o no.

3. El tercer hexágono de volcán debe dar lugar a una ronda de puntuación y a la "muerte súbita" del juego.

Por ejemplo, aunque la probabilidad es extremadamente baja, si todos los 3 hexágonos del volcán salen en la misma ronda, el jugador que tome el tercer volcán debe utilizar este hexágono para la ronda final de puntuación (sin puntos de acción después de la colocación de este hexágono en el tablero). Sin embargo, por la regla descrita en los apartados 1 y 2 anteriores de que por lo menos un volcán se debe utilizar para puntuar durante una ronda, los jugadores que tomen los hexágonos de volcán primero y segundo en la misma ronda, pueden utilizar estos hexágonos de volcán para puntuar o no.

En suma, con las adiciones anteriores, el factor de suerte en el juego se reduce al mínimo. Con las reglas de subasta, los jugadores son los responsables de sus decisiones y de la colocación de los hexágonos de terreno. Incluso el número de rondas de puntuación en el juego está bajo control de los jugadores.

## **6. Variante "Tikal Rápido"** (D.R. Hohls, 1999)<sup>5</sup>

### *Antecedentes*

Una de las mayores críticas del juego es su lentitud y que hay demasiado tiempo muerto entre los turnos. Esta variante hace que la secuencia de juego esté más unida y, por tanto, los jugadores tienen menos "tiempo libre".

Dudo que esta variante haga el juego sea más corto, pero los jugadores se "sentirán" más envueltos y deberán anticipar las acciones de sus oponentes de forma constante.

### *Requisitos*

Se sugiere que cada jugador reciba 10 pequeñas fichas de cualquier tipo (monedas, fichas de otro juego, garbanzos, etc.)

### *Explicación de la variante*

La secuencia de juego se realiza por rondas, habiendo tres fases en cada ronda. Al final de algunas rondas, habrá una ronda de puntuación.

En la primera fase de una ronda, los jugadores puján (como en la versión de subasta) para conseguir un hexágono. Una vez el jugador haya conseguido el

---

<sup>5</sup> <http://www.boardgames.za.net/gamesbook/variants/tikal.htm>

hexágono, no lo juega. Sigue la subasta hasta que todos los jugadores hayan conseguido su hexágono, así finalizando la primera fase. El orden con el que se consigan los hexágonos se convierte en el Orden de Ronda. Si un jugador consigue un volcán durante la subasta, automáticamente pasa a ocupar el "primer puesto" durante esa ronda.

En la segunda fase, los jugadores por Orden de Ronda colocan los hexágonos en el tablero. Una vez todos los jugadores hayan colocado sus hexágonos, la segunda fase finaliza.

Durante la tercera fase los jugadores utilizan sus Puntos de Acción. Estos se asignan y se utilizan por "Saltos". Un "Salto" se juega de la siguiente forma: cada jugador de forma secreta toma en su mano de 1 a 5 fichas. A continuación, los jugadores descubren de forma simultánea el número de fichas y los jugadores utilizan sus puntos de acción según las reglas. El orden en la que se utilizan es del número más bajo al más alto de fichas. Cada ficha representa un AP. Cualquier empate se resuelve según el Orden de Ronda. Los "Saltos" continúan hasta que todos los jugadores hayan gastado o no pueden gastar sus fichas, con lo que la fase acaba y todos los jugadores toman de nuevo sus fichas.

Para jugar a "Saltos" se deben seguir las siguientes reglas:

1. Un jugador no debe decidir por adelantado cómo va a gastar sus puntos de acción, aunque el jugador debe tener en mente un movimiento legal válido antes de elegir el número de fichas. Por ejemplo, un jugador que ha cogido 3 fichas, es decir, 3 AP, puede en su turno decidir utilizar los puntos para movimiento, descubrir un tesoro o para intercambiar un tesoro.
2. Todos los puntos elegidos deben asignarse a una única acción. Por ejemplo, un jugador que haya cogido 3 fichas, no puede utilizarlos para poner un trabajador en el tablero y los otros dos puntos para mover otras fichas. Si el jugador no es capaz de utilizar todos los puntos en una única acción, los puntos sobrantes se pierden.
3. Un jugador al que no le queden puntos para gastar no podrá tomar parte en los restantes "Saltos" de la fase.

La puntuación se realiza al final de la ronda en la que un volcán fuese colocado. Una vez finalice la puntuación, el jugador que puso el volcán tiene 10 AP extra para utilizar como si fuera un turno del juego normal.