

Tikal – Wyprawa do dżungli

Porośnięte drzewami ruiny świątyni Majów i legendarne skarby ukryte są w niedostępnych zakątkach gwatemalskiej dżungli. Jesteś dowódcą wyprawy i chcesz wraz ze swoją ekipą odkopać bezcenne kosztowności. Ale nie jesteście w dżungli sami. Inne zespoły poszukiwaczy również tropią ukryte skarby. Jaką przyjąć strategię? Czy zbierać skarby, czy może odkrywać kolejne warstwy świątyni? A może jedno i drugie? Czy cała ekipa powinna wspólnie maszerować przez dżunglę, czy może lepiej rozdzielić siły i działać jednocześnie na większym obszarze?



Gra dla: 2-4 osób od 10 lat

Czas gry: ok. 90 minut

Autorzy gry: M.Kiesling i W.Kramer

1. ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ◆ 1 plansza
- ◆ 36 sześciokątnych płytek, w tym:
 - 15 płytek świątyni (na środku kwadraty z cyframi)
 - 10 płytek dżungli (na środku kilka rozrzuconych kamieni)
 - 8 płytek skarbów (na środku 2, 3 lub 4 złote maski w kamiennym kręgu)
 - 3 płytki wulkanów (na środku krater z wylewającą się lawą)
- ◆ 24 okrągłe żetony ze skarbami (po 3 egzemplarze 8 różnych skarbów)
 - ◆ 48 kwadratowych żetonów świątyni, w tym:
 - 3 dwójki, 6 trójek, 9 czwórek, 11 piątek, 8 szóstek,
 - 5 siódemek, 3 ósemki, 2 dziewiątki, 1 dziesiątka
 - ◆ 4 dowódców wyprawy (duże graniastosłupy o podstawie sześciokątnej w 4 kolorach)
 - ◆ 72 uczestników wyprawy (małe graniastosłupy o podstawie sześciokątnej w 4 kolorach)
 - ◆ 8 obozów (po 2 graniastosłupy o podstawie trójkątnej w 4 kolorach)
 - ◆ 4 kostki punktacji (małe sześciany w 4 kolorach)
 - ◆ 4 dwustronne arkusze ze skróconymi przepisami gry
 - ◆ 4 teksturowe wskaźniki (po 1 w czterech kolorach) do wersji dla doświadczonych graczy)

1. WPROWADZENIE HISTORYCZNE

Tikal jest najstarszym i najważniejszym miastem Majów. Leży w środku nieprzebytej dżungli w północnej części Gwatemali, zarośnięte obecnie wysokimi na 50 metrów drzewami. Miasto było zamieszkałe od 600 roku przed Chrystusem do 900 roku po Chrystusie. Tylko niewielka część z zajmującego powierzchnię 16 kilometrów kwadratowych miasta została dotąd odkopana i zbadana. Zaczynamy grę. Jest rok 1999. Dwie, trzy lub cztery ekspedycje wyruszają, by odkryć następne części świątyni i ukryte w niej skarby.

2. CEL GRY

Każdy gracz jest dowódcą wyprawy, która w dżungli szuka świątyni, odkopuje piramidy, zbiera skarby i odkrywa tajne przejścia. Zwycięża ta ekipa, która zdobędzie najwięcej punktów. Punkty zdobywa się podczas czterech rund rozliczenia za zebrane skarby oraz za świątynie zajęte przez największą liczbę uczestników wyprawy.



3. PRZYGOTOWANIE GRY

Planszę należy położyć na środku stołu. Plansza podzielona jest na 40 sześciokątnych pól. Cztery z nich są już odkryte - jedno pole jest obozem startowym, na dwóch są fragmenty świątyni, a na jednym spenetrowana dżungla. Na brzegu planszy znajduje się tabela punktacji. Gracze zaznaczają na niej zdobyte punkty, przesuając odpowiednio swoje kostki punktacji.

Sześciokątne płytki należy posortować według liter, umieszczonych na tylnych stronach. Wszystkie płytki z tą samą literą należy potasować i ułożyć jedną na drugiej literami do góry. Następnie z wszystkich płytek trzeba zbudować stos tak, by na wierzchu stosu były płytki z literami A, pod nimi płytki z literami B i tak dalej aż do litery G. Zbudowany stos kładzie się obok planszy.

Każdy gracz wybiera jeden kolor i otrzymuje w tym kolorze następujące pionki:

- ◆ 1 dowódcę wyprawy
- ◆ 18 uczestników wyprawy
- ◆ 2 obozy

a w wersji dla doświadczonych graczy dodatkowo 1 wskaźnik.

Każdy gracz otrzymuje arkusz z pokazanymi obrazkowo przepisami gry. Strona z niebieską ramką przeznaczona jest do wersji podstawowej, a strona z czerwoną ramką - do wersji dla doświadczonych graczy.

Kwadratowe płytki świątyni należy uporządkować według wartości i ułożyć w stosach obok planszy - na jednym dwójki, na drugim trójki itd.

Okrągłe żetony skarbów należy potasować i ułożyć w dwóch stosach obok planszy, stroną zieloną do góry.

Cztery kostki punktacji układa się obok narożnika planszy, oznaczonego na tabeli punktacji cyfrą 1.

4. PRZEBIEG GRY

Najstarszy gracz zaczyna. Gracz w swojej kolejce, wykonuje następujące czynności:

- ♦ bierze wierzchnią płytkę ze stosu i kładzie ją na planszy.
- ♦ może wykorzystać maksymalnie 10 punktów akcji (oznaczanych dalej jako PA) do wykonania różnych operacji (przesuwania pionków, odkrywania świątyni, zbierania skarbów i ich wymiany).

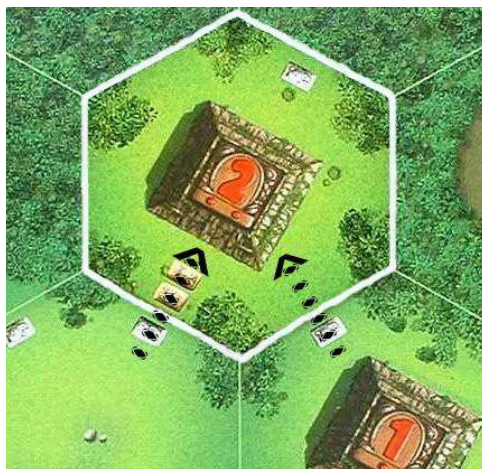
Gracze wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

4.1. Układanie płytek

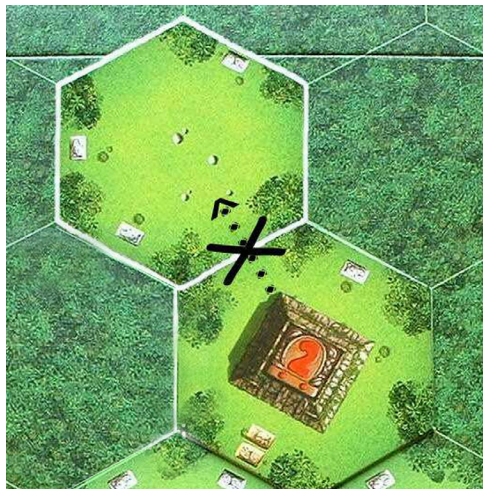
Każda płytka układana na planszy musi przylegać do co najmniej jednej już leżącej na planszy. Cztery pola odkryte przed rozpoczęciem gry traktuje się jak leżące na planszy płytki. Na jednym lub kilku brzegach każdej płytki narysowane są kamienie (od jednego do trzech).

Po tych kamieniach członkowie wyprawy mogą przechodzić z jednej płytki na drugą. Każda płytka musi być położona tak, by można było na nią wejść przynajmniej z jednej strony. Oznacza to, że płytkę można położyć tylko wtedy, gdy na jej brzegu, sąsiadującym z już leżącą płytką, znajduje się przynajmniej jeden kamień

Przykład 1. Płytkę świątyni z cyfrą 2 można położyć w tym miejscu planszy, ponieważ można na nią wejść nawet z dwóch stron.



Przykład 2. Położenie w ten sposób płytki dżungli nie jest możliwe. Ani na jej brzegu, przylegającym do płytki świątyni z cyfrą 2, ani na przylegającym do kładzionej płytki brzegu płytki świątyni, nie ma ani jednego kamienia.



albo też kamień znajduje się na brzegu wcześniej leżącej na planszy płytki, przylegającej do płytki właśnie układanej. Oczywiście kamienie mogą być na brzegach obu płytek.

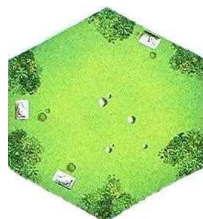
Jedyny wyjątek stanowią płytki z wulkanami.

4.2. Oznaczenia płytek

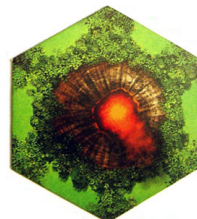
Dżungla (na środku kilka rozrzuconych kamieni): Można tu zbudować obóz, który połączony jest tajnym przejściem z obozem startowym albo drugim obozem tego samego gracza.

Świątynia (na środku kwadrat z cyfrą): Gracz, który postawi przynajmniej jeden pionek na płytce świątyni, może ją odkryć i zdobyć za to punkty.

Skarb (na środku 2, 3 lub 4 złote maski w kamiennym kręgu): Natychmiast po ułożeniu na planszy takiej płytki, kładzie się na niej zakryte żetony skarbów. Liczba kładzionych skarbów jest równa liczbie złotych masek na środku płytki. W trakcie gry skarby zbierane są przez graczy. Jeżeli na płytce nie ma już skarbów, traktujemy ją jak płytkę dżungli i można na niej zbudować obóz.



Wulkan (na środku krater z wylewającą się lawą): Kiedy odkryta zostanie płytką z wulkanem, następuje runda obliczania punktów dla wszystkich graczy. Po obliczeniu punktów gracz, który odkrył płytkę z wulkanem, kładzie ją na planszy i normalnie wykonuje ruch. Na płytkę z wulkanem nie można wchodzić, nawet jeżeli prowadzi na nią ścieżka.



4.3. Wykorzystanie punktów akcji (PA)

Po położeniu płytki na planszy, gracz może wykorzystać maksymalnie 10 PA. Nie musi wykorzystywać wszystkich 10.

Nie wykorzystane w danym ruchu PA przepadają. Zestawienie wszystkich możliwych czynności, wraz z odpowiadającymi im opłatami w PA, pokazane jest obrazowo na arkuszu, jaki otrzymuje każdy gracz.

Symbol	Akcja	Koszt	Na co trzeba zwrócić uwagę
	Przesunięcie pionka z rezerwy do obozu albo z obozu do obozu	1 PA 	Gracz może przesuwać pionki tylko do własnych obozów.
	Przeście pionkiem przez jeden kamień	1 PA 	Pionek nie może zostać na kamieniu. Wszystkie kamienie łączące płytki muszą być pokonane w jednym ruchu.
	Odkrycie jednej warstwy świątyni	2 PA 	W jednym ruchu można odkryć najwyżej dwie warstwy jednej świątyni. Musi tam być pionek odkrywającego gracza.
	Zabranie jednego skarbu	3 PA 	W jednym ruchu można zabrać najwyżej dwa skarby z jednej płytki.
	Wymiana jednego skarbu	3 PA 	Nie można odmówić wymiany. Wymianie nie podlegają pary ani trójki.
	Wybudowanie jednego obozu	5 PA 	Obóz można wybudować tylko na płycie dżungli albo opróżnionej płycie skarbów.
	Mianowanie strażnika świątyni	5 PA 	Trzeba mieć przewagę. Gracz może strzec najwyżej dwie świątynie.

Uczestnicy wyprawy

Każdy gracz dysponuje dowódcą wyprawy oraz 18 uczestnikami. Ustawianie i przesuwanie dowódcy wyprawy kosztuje tyle samo PA, co w przypadku uczestnika wyprawy. Podobnie, przy zbieraniu skarbów i odkrywaniu świątyni, liczy się dowódca wyprawy tak jak uczestnik.



Ustawianie pionków i przesuwanie ich z jednego obozu do innego

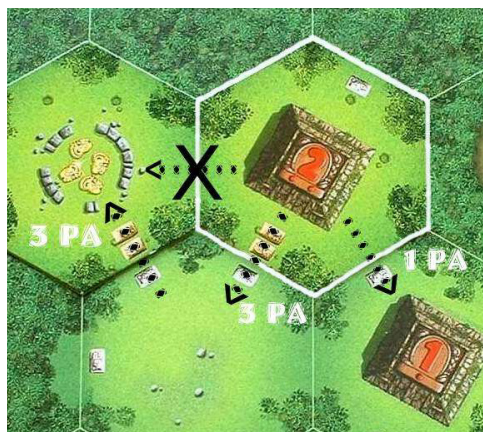
Wprowadzenie pionka na planszę kosztuje 1 PA. Odnosi się to zarówno do uczestnika jak i dowódcy wyprawy. Pionek z rezerwy można wprowadzić albo do obozu startowego albo do własnego obozu. W jednym ruchu można wprowadzić do gry dowolną liczbę pionków (czyli maksymalnie 10). Również z obozu startowego do własnego obozu albo z jednego własnego obozu do drugiego można przenieść pionek, płacąc 1 PA.



Poruszanie pionków

Za przesunięcie pionka z jednej płytki na drugą płaci się po 1 PA za każdy kamień, przez który przechodzi pionek. Odnosi się to zarówno do uczestnika jak i dowódcy wyprawy. Pionek nie może zakończyć ruchu na kamieniu. Wszystkie kamienie obu płytek muszą zostać pokonane. Można w trakcie jednego ruchu przesunąć dowolną liczbę pionków w ramach limitu 10 PA. Dla ułatwienia orientacji na planszy, pionki nie powinny przykrywać kamieni ani liczb na płytkach świątyni.

Przykład 3. Przejście ze świątyni oznaczonej cyfrą 2 na płytkę dżungli kosztuje 3 PA. Bezpośrednie przejście z tej świątyni na płytkę skarbów nie jest możliwe. Można tam przejść przez płytkę dżungli ale to kosztuje 6 PA. Przejście ze świątyni oznaczonej cyfrą 2 na płytkę świątyni z cyfrą 1 kosztuje 1 PA.

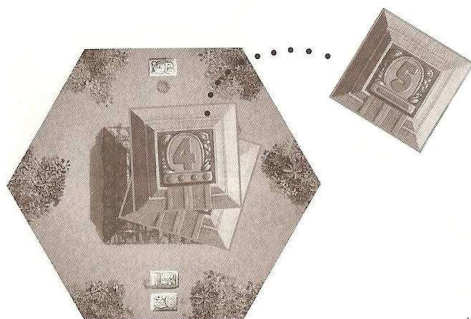


Odkrywanie świątyni

Przy obliczaniu punktów, świątynia warta jest tyle, ile wynosi liczba zamieszczona na górnym poziomie. Aby zwiększyć wartość świątyni, należy odkryć jej kolejną warstwę. Można to zrobić wtedy, gdy na płytce świątyni stoi co najmniej jeden

uczestnik albo dowódca wyprawy. Jeżeli jest tam więcej pionków jednego gracza, może on odkryć w jednym ruchu dwie warstwy tej świątyni.

Odkrycie kolejnego poziomu świątyni oznacza się kładąc na środku płytki kwadratowy żeton z następną liczbą, wzięty ze stosu, leżącego obok planszy. Odkrycie jednego poziomu



świątyni kosztuje 2 PA. Odkrywać świątynię można do momentu, gdy zabraknie kwadratowych płytek z kolejnymi liczbami. Jeżeli gracz obsadził swoimi pionkami więcej niż jedną świątynię, może w jednym ruchu, w ramach limitu 10 PA, odkrywać warstwy w kilku świątyniach.



Zbieranie skarbów

Jeżeli gracz chce zabrać skarb, musi mieć na płytce skarbów co najmniej jeden pionek. Płacąc 3 PA gracz bierze wierzchni żeton skarbu i kładzie przed sobą na stole, brązową stroną do góry. Jeżeli gracz ma więcej niż jeden pionek na płytce skarbów, może w jednym ruchu zabrać dwa skarby z jednej płytki (ale nie więcej niż dwa). Jeżeli pionki jednego gracza znajdują się na więcej niż jednej płytce skarbów, może zbierać skarby z każdej z nich.

Wartość skarbów

Jest 8 różnych skarbów. Każdy z nich występuje w trzech egzemplarzach. Skarby przynoszą punkty według następującego schematu:



- ♦ 1 pojedynczy skarb: 1 punkt
- ♦ 1 para (2 takie same skarby): 3 punkty
- ♦ 1 trójka (3 takie same skarby): 6 punktów



Wymiana skarbów

Płacąc 3 PA można przeprowadzić wymianę skarbów z innym graczem. W tym celu wybiera jeden skarb z zasobów innego gracza i kładzie wśród swoich skarbów, a oddaje zamiast niego jeden ze swoich zapasów. Przeciwnik nie może zapobiec wymianie. Nie można jednak rozdzielać par ani trójek.



Budowa obozu

Na płytce dżungli albo na płytce skarbów, na której skarbów już nie ma, można wybudować obóz, płacąc za to 5 PA.

Nie jest konieczne, aby na tej płytce stał pionek gracza. Wybudowanie obozu tworzy jednocześnie tajne przejście, prowadzące tam z obozu startowego. Można także wprowadzić do obozu pionek z rezerwy, płacąc za to 1 PA.

Na jednej płytce może stać tylko jeden obóz. Pionki innych graczy nie mogą być wprowadzane na planszę z rezerwy na płytce z cudzym obozem. Mogą jednak na takie pole wchodzić albo przez nie przechodzić.

Gracz może wybudować najwyżej dwa obozy.



Strażnik świątyni

Gracz, który ma przewagę na płytce świątyni, może opanować tę świątynię na stałe i do końca gry otrzymywać za nią punkty. Przewagę gracz ma wtedy, gdy ma na tej płytce więcej pionków, niż którykolwiek inny gracz. Przy obliczaniu przewagi dowódca wyprawy liczy się jak trzech uczestników.

Płacąc 5 PA gracz mający przewagę może mianować swój pionek, znajdujący się na płytce świątyni, strażnikiem świątyni. Strażnika stawia na środku płytki, a wszystkie inne swoje pionki odkłada do pudełka. Nie mogą one wrócić do gry. Nie odnosi się to do pionków przeciwnika, które mogą być w każdej chwili wyprowadzone z tej płytki. Na płytkę ze strzeżoną świątynią pionki mogą normalnie wchodzić i normalnie z niej schodzić.

Strażnik świątyni pozostaje na swoim miejscu do końca gry. Nie można odkrywać kolejnych warstw strzeżonej świątyni. Przez całą grę jeden gracz może mianować swoje pionki strażnikami najwyżej dwóch świątyni.

5. PUNKTACJA



Kiedy zostanie odkryta płytką z wulkanem, następuje rozliczenie, które przebiega w następujący sposób:

- ♦ gracz, który wylosował płytkę z wulkanem, kładzie ją na razie przed sobą na stole i wykonuje ruch, wykorzystując maksymalnie 10 PA.
- ♦ następnie oblicza swoje punkty. Za każdą świątynię, na której umieścił strażnika albo zdobył przewagę, otrzymuje tyle punktów, ile pokazuje liczba na płytce świątyni albo wierzchni kwadratowy żeton. Zdobyte punkty oznacza na brzegu planszy, przesuwając kostkę punktacji o odpowiednią liczbę pól. Jeżeli dwie wyprawy mają na płycie świątyni taka samą siłę, nikt nie zdobywa punktów.

Za posiadane skarby gracz otrzymuje punkty według schematu, opisanego w rozdziale „Wartość skarbów” i również przesuwają kostkę punktacji. 1 skarb = 1 punkt, 2 skarby (para) = 3 punkty, 3 skarby (takie same) = 6 punktów.

Teraz do rundy rozliczeniowej przystępuje następny gracz. Wykorzystuje maksymalnie 10 PA, podlicza swoje punkty i przesuwają swoją kostkę punktacji. Podobnie robią pozostali gracze.

Gdy kolejka dojdzie do gracza, który odkrył płytkę z wulkanem, kładzie on ją na planszy i wykorzystuje maksymalnie 10 PA. Gra toczy się teraz normalnie dalej, aż do wylosowania następnej płytki z wulkanem.

6. ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy zostanie wyłożona ostatnia płytką, następuje ostatnia runda rozliczeniowa. Tak jak wcześniej, gracze kolejno wykorzystują do 10 PA, obliczają punkty i przesuwają kostki punktacji. Kiedy ostatni gracz zakończy rozliczenie, gra kończy się. Zwycięża gracz, który zdobył najwięcej punktów. Tabela punktacji składa się ze 100 pól. Jeżeli gracz przekroczy 100 punktów, przesuwają kostkę punktacji dalej, pamiętając, że do wskazanej liczby punktów należy doliczyć 100.

Przykład 4. Gracz, który wylosował płytkę z wulkanem, kładzie ją przed sobą i wykorzystuje do 10 PA. Następnie przystępuje do rozliczenia. Ma przewagę na płytkach 4 świątyni: jednej z trójką, dwóch z piątką i jednej z ósemką. Przesu-

wa swoją kostkę punktacji o 21 pól. Ponadto gracz posiada dwie pary skarbów (6 punktów) i dwa pojedyncze skarby (2 punkty). Przesuwa kostkę punktacji o 8 pól. Teraz kolej na sąsiada z lewej. Wykorzystuje on maksymalnie 10 PA i podlicza swoje punkty. Podobnie postępują pozostali gracze. Gdy kolej przychodzi na gracza, który wylosował płytkę z wulkanem, kładzie on ją na planszy i wykonuje normalny ruch.

WERSJA DLA DOŚWIADCZONYCH GRACZY

Jeżeli ktoś chce, aby wynik gry mniej zależał od szczęścia, a więcej od przyjętej taktyki, może wybrać wersję dla zaawansowanych. Reguły gry są podobne jak w wersji podstawowej. Jediną istotną różnicę stanowi zastąpienie losowania płytek przez ich licytację.

1. PRZYGOTOWANIE GRY

Wygląda tak jak w wersji podstawowej. Ale kostki punktacji ustawia się na poziomie 20 punktów. Stanowią one kapitał początkowy gracza. Ponadto każdy gracz otrzymuje wskaźnik w swoim kolorze i kładzie go przed sobą obrazkiem do góry.

2. PRZEBIEG GRY



Odkrywanie płytek

Odkrywa się tyle płytek, ilu jest uczestników.



Licytacja pierwszego ruchu

Teraz następuje licytacja. Nie chodzi tu o określoną płytkę ale o prawo do wyboru płytki jako pierwszy i wykonania pierwszego ruchu. Gracze kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, licytują albo pasują. Jako pierwszy licytuje najstarszy gracz.

Każda odzywka w licytacji musi być wyższa od poprzedniej. Ten, kto raz spasował, nie może licytować dalej. Licytacja trwa do chwili, gdy pasują wszyscy gracze poza jednym.



Ruch zwycięzcy licytacji

Gracz, który zalicytował najwięcej, przesuwając swoją kostkę punktacji do tyłu, o tyle pól, ile punktów wylicytował. Następnie wybiera jedną z odkrytych płytek, kładzie ją na planszy i wykorzystuje do 10 PA.

Aby zaznaczyć, że wykorzystał już w tej rundzie prawo do położenia płytki, odwraca wskaźnik obrazkiem do dołu.

Licytacja drugiego i trzeciego ruchu

Sąsiad z lewej gracza, który wygrał licytację pierwszego ruchu, rozpoczyna licytację drugiego ruchu. (Analogicznie: sąsiad z lewej gracza, który wygrał licytację drugiego ruchu, rozpoczyna licytację trzeciego ruchu.) Zwycięzca licytacji wybiera i układa na planszy płytkę, przesuwając do tyłu swoją kostkę punktacji, odwraca wskaźnik obrazkiem do dołu i wykorzystuje do 10 PA.

Jeżeli spasują wszyscy gracze, wygrywa licytację ten, kto spasował jako pierwszy. Wybiera i układa na planszy płytkę, ale nie musi cofać swojej kostki punktacji.

Ostatni ruch rundy

Ostatnia płytka przypada graczowi, który nie wylicytował żadnej płytki. Kładzie on na planszy płytkę i wykorzystuje do 10 PA, ale nie musi cofać swojej kostki punktacji.

Nowa runda

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje ruchy, odkrywa się nową serię płytek - tyle, ilu jest graczy. Nowa runda zaczyna się od licytacji pierwszego ruchu. Sąsiad z lewej gracza, który wyłożył ostatnią płytkę, rozpoczyna licytację. W ten sposób rozgrywa się wszystkie kolejne rundy, aż do wyłożenia ostatniej płytki.

Przykład 5. Na początek odkrywa się 4 płytki. Licytację zaczyna najstarszy gracz. Najwięcej (5 punktów) zalicytował gracz B i uzyskał prawo do wykonania pierwszego ruchu. Przesuwając swoją kostkę punktacji o 5 pól do tyłu, wybiera płytkę, kładzie ją na planszy, odwraca wskaźnik obrazkiem do dołu i wykorzystuje do 10 PA. Teraz następuje licytacja drugiego ruchu. Licytację pierwszego ruchu wygrał gracz B, więc licytację drugiego rozpoczyna jego sąsiad z lewej - gracz C. W licytacji mogą brać udział gracze D i A. Gracz B nie może uczestniczyć, po-

nieważ wygrał pierwszą licytację. Tym razem najwięcej (4 punkty) zaliczył gracz A i on wykonuje ruch. Licytację trzeciego ruchu rozpoczyna gracz C. Gracze A i B nie mogą brać udziału. Gracz C pasuje. To samo robi gracz D. Gracz C spasował jako pierwszy i on, nie przesuwając do tyłu kostki punktacji, może wykonać trzeci ruch. Teraz została już tylko jedna płytki, a gracz D jest jedynym, który jeszcze nie wykonał ruchu. Gracz D kładzie płytkę na planszy i wykonuje ruch. Nie musi przesuwac kostki punktacji. Rozpoczyna się następna runda. Odkrywa się 4 płytki. Ostatnią płytkę wyłożył gracz D, więc licytację rozpoczyna gracz A.

3. ROZLICZENIE

W wersji dla doświadczonych graczy rozliczenie następuje wtedy, gdy wylicytowana zostanie płytki z wulkanem. Gracz, który wygrał licytację, kładzie tę płytkę najpierw na stole przed sobą, wykorzystuje do 10 PA i podlicza swoje punkty. Kolejno wykonują ruchy i podliczają punkty wszyscy pozostali gracze. Gracz, który wylicytował płytkę z wulkanem, kładzie ją na planszy, wykorzystuje do 10 PA i odwraca wskaźnik obrazkiem do dołu.

4. OSTATNIE ROZLICZENIE I ZAKOŃCZENIE GRY

Po wyłożeniu ostatniej płytki i wykorzystaniu 10 PA przez gracza, który ją wyłożył, następuje ostatnia runda rozliczenia. Każdy gracz wykorzystuje w niej 10 PA i oblicza swoje punkty. Kolejność ruchów w tej rundzie jest inna, niż w trakcie partii. Zaczyna gracz, który ma najmniej punktów, po nim ruch wykonuje przedostatni itd. Przy równej liczbie punktów ruch wykonuje wcześniej ten, kto siedzi bliżej (w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara) gracza, który wyłożył ostatnią płytkę. Kiedy wszyscy gracze zakończą ostatnią rundę, gra kończy się. Zwycięza gracz, który zdobył najwięcej punktów.

5. Opis arkusza ze skróconymi przepisami gry w wersji dla doświadczonych graczy.

Pierwsze trzy wiersze określają kolejne czynności związane z wykonaniem ruchu:

- ◆ licytację,
- ◆ cofnięcie kostki punktacji o wylicytowaną liczbę punktów,
- ◆ położenie płytki na planszy.

Czwarty wiersz informuje o rozliczeniu po wylicytowaniu płytki wulkanu. Pozostałe wiersze są identyczne jak w wersji podstawowej.

Tłumaczenie: Michał Stajszczak **Ilustracje:** Alek Pala **Skład:** Jarosław Andrzejczak