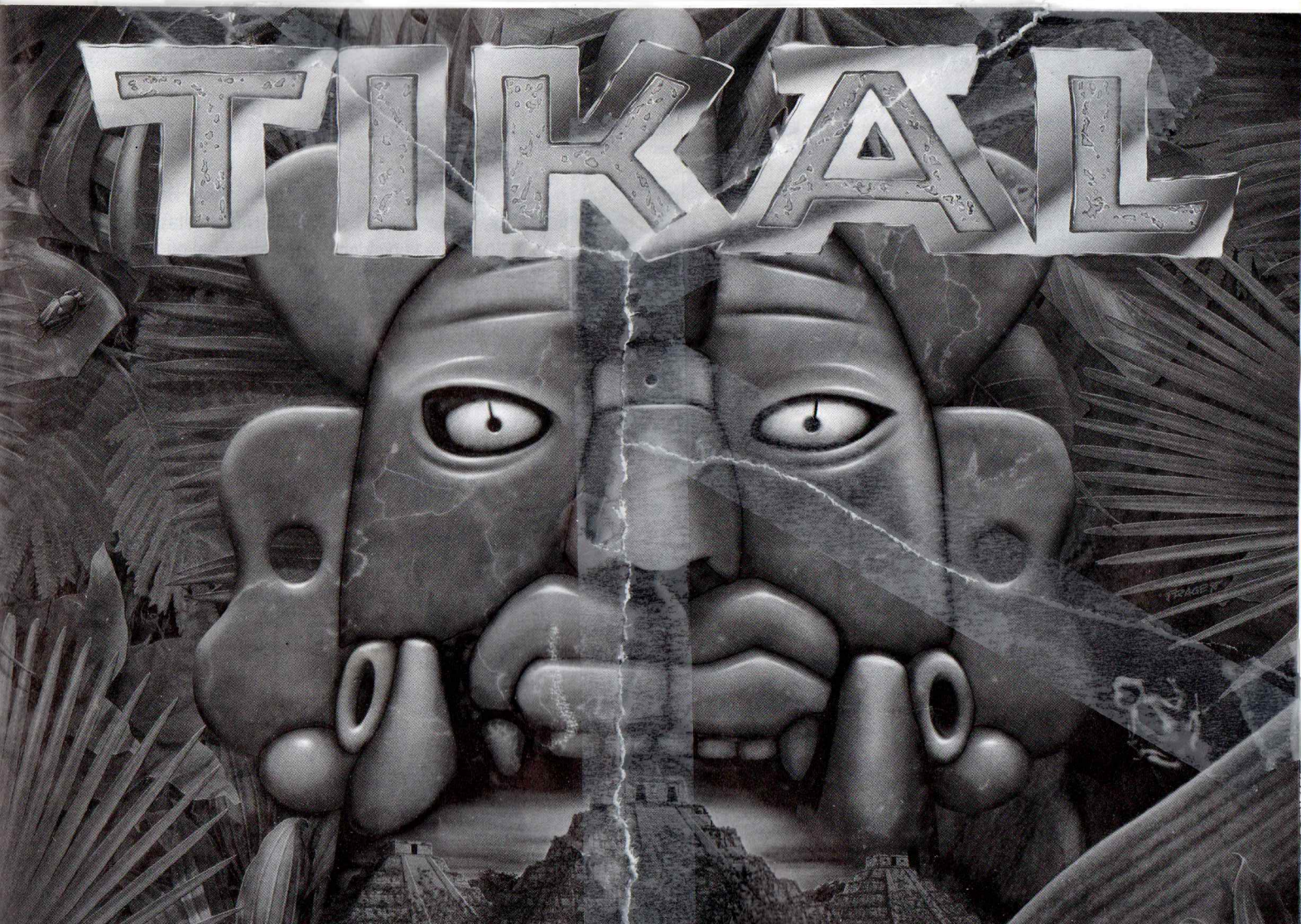


TROKKAL



2-4 pelaajalle 10-vuotiaista alkaen
Tekijät: M. Kiesling / W.Kramer
Kuvitus / Suunnittelu: Franz Vohwinkel
Ravensburger® -peli nro 26 220 5

HISTORIA

Tikal on Maya-alueista tärkein ja suurin. Se sijaitsee keskellä miltei läpipääsemätöntä viidakkoa Pohjois-Guatemalassa, kätkeytyneenä jopa 50 metriä korkeiden puiden alle. Tikal oli asutettuna vuosina 600-900 jKr, mutta tästä kulttuurista tiedetään vain vähän. Ainoastaan murto-osa 16 neliökilometrin suuruiselta alueelta on kaivettu esiin ja tutkittu. Enintään neljä tutkimusretkikuntaa pääsee tutkimaan uusia temppeleitä ja kaivamaan esiin uusia aarteita.

FIN

SISÄLTÖ

- 1 pelilauta
- 36 kuusikulmaista maastokorttia
 - 15 temppelimaastokorttia
 - 10 viidakkomaastokorttia
 - 8 aarremaastokorttia
 - 3 tulivuorimaastokorttia
- 24 pyöreää aarrelaattaa, joissa 8 x 3 erilaista aarretta
- 48 neliönmuotoista temppelitasokorttia
 - 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 tutkimusretkikunnan johtajaa
- 72 tutkimusretkikunnan jäsentä
- 8 leiriä
- 4 eriväristä neliönmuotoista pistetytysnappulaa
- 4 sääntöjen tiivistelmäkorttia
- 4 vuoromerkkiä vaativampaa peliversiota varten

PELIN TAVOITE

Kukin pelaaja on tutkimusretkikunnan johtaja, joka retkikuntineen etsii temppeleitä ja niihin johtavia salaisia polkuja sekä arvokkaita aarteita, jotka ovat olleet viidakkoon kätkeytyneenä tuhansien vuosien ajan.

Tutkimusretkikunta, jolla pelin päätyttyä on eniten pisteitä, voittaa pelin. Pelaaja saa pisteitä neljän pistetytyskieroksen aikana jokaisesta löydetyistä aarteesta ja temppelistä, jossa hänellä on eniten oman retkikuntansa jäseniä.

PELIN KULKU

Vanhin pelaaja aloittaa. Jokainen pelaaja saa vuorollaan suorittaa seuraavat toiminnot:

- Ota ylin maastokortti pinosta ja aseta se oikea puoli ylöspäin pelilaudalle
- Sijoita 10 toimintapistettä tutkiaksesi Tikalia

Peli jatkuu myötöpäivään. Kukin pelaaja asettaa vuorollaan yhden maastokortin ja sijoittaa kymmenen toimintapistettään.

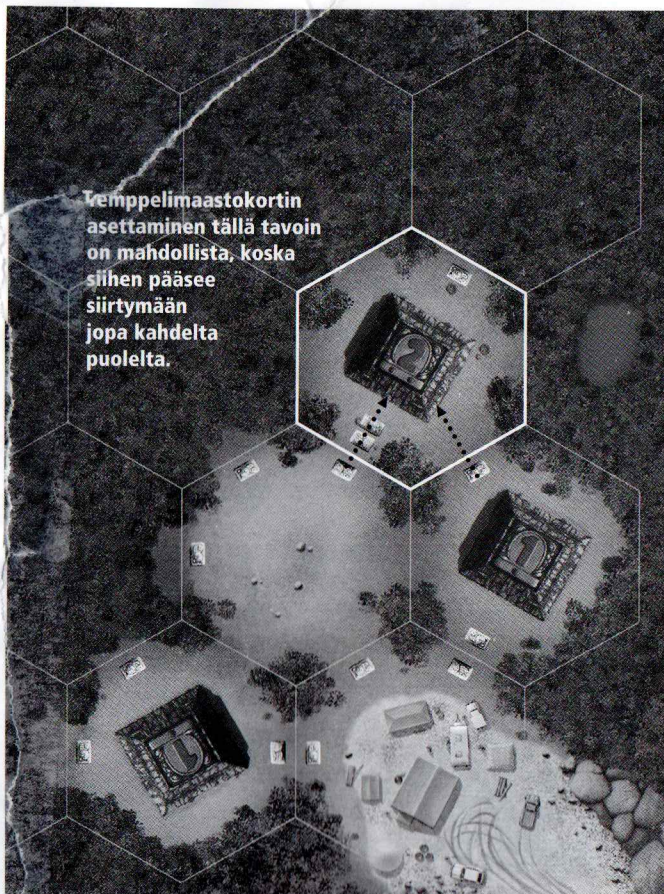


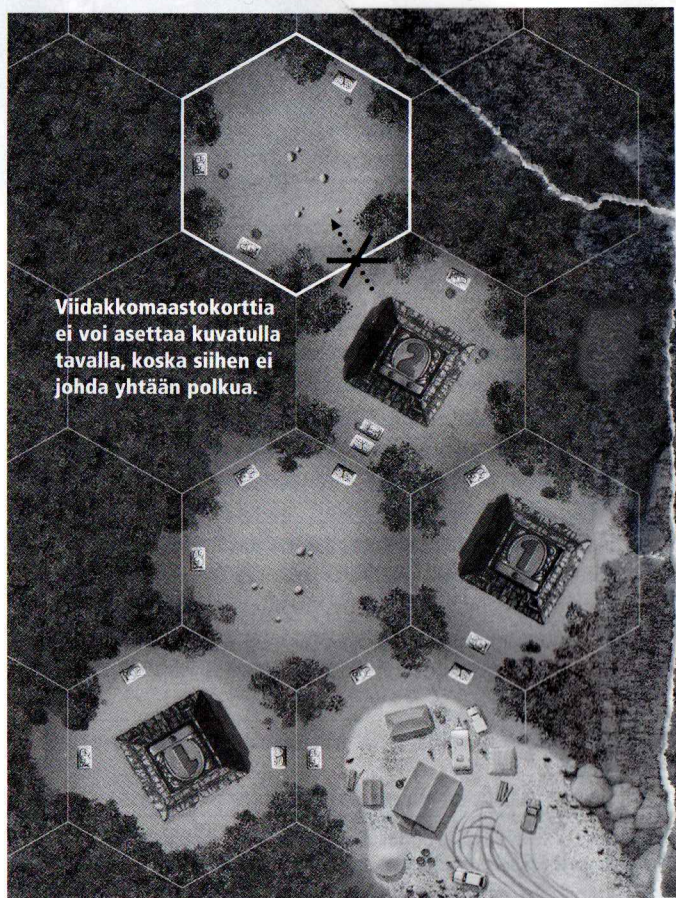
Maastokorttien asettaminen

Maastokortit asetetaan aina jo pelilaudalla olevien maastokorttien viereen. Maastokorttien sivuilta löytyy 0-3 kivipaalia. Nämä kivipaalit muodostavat polkuja, joita pitkin retkikunnan jäsenet voivat liikkua maastokortilta toiselle. Maastokortit on asetettava siten, että asetettavaan maastokorttiin voidaan siirtyä jo tutkitulta alueelta vähintään yhtä polkua pitkin. Vähintään yhden kivipaalin on johdettava uuteen maastokorttiin.

Polun muodostavat kivipaalit voivat olla jo pelilaudalla sijaitsevassa tai siihen asetettavassa maastokortissa tai vaikkapa molemmissa. Poikkeuksen muodostavat ainoastaan tulivuoret, joihin retkikuntalaiset eivät voi mennä.

Temppelimaastokortin
asettaminen tällä tavoin
on mahdollista, koska
siihen pääsee
siirtymään
jopa kahdelta
puolelta.





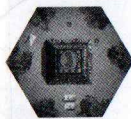
Viidakkomaastokorttia ei voi asettaa kuvatulla tavalla, koska siihen ei johda yhtään polkua.

Maastokortteja on neljänlaisia:



Viidakko:

Tähän voit perustaa oman leirin, josta on yhteys sekä perusleiriin että muihin omiin leireihin salaisia polkuja pitkin.



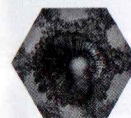
Temppeli:

Voit paljastaa osan umpeenkasvanutta temppeä ja tehdä siitä näin arvokkaamman, mikäli sinulla on vähintään yksi retkikunnan jäsen temppelemaastokortilla.



Aarre:

Kun asetat aarremaastokortin pelilaudalle, saat laittaa siihen heti pyöreitä aarrelaattoja selkäpuoli ylöspäin. Aarrelaattojen lukumäärä riippuu siitä, kuinka monta kultaista naamiota aarremaastokortilla on. Voit pelin kuluessa nostaa aarteita, mikäli retkikuntasi jäsen päätyy tällaiselle aarremaastokortille. Voit perustaa leirin aarremaastokortille, kun siinä ei ole enää yhtään aarrelaattaa.



Tulivuori:

Kun nostat maastokorttipinosta tulivuorimaastokortin, alkaa kaikille pelaajille pistetyskierros (ks. Pisteyden laskeminen). Pistetyskierroksen jälkeen tulivuorimaastokortin saanut pelaaja jatkaa peliä normaalilla vuorollaan asettaen tulivuorimaastokortin pelilaudalle ja käyttäen 10 toimintapistettään. Tulivuorimaastokortille ei voi siirtää pelinappulaa, vaikka siihen johtaisikin kivipaaleista tehty polku.

10 toimintapisteen sijoittaminen:

Kun pelaaja on asettanut pakasta nostamansa maastokortin pelilaudalle, hänellä on käytössään 10 toimintapistettä. Kaikkia toimintapisteitä ei ole pakko käyttää, mutta käyttämättä jääneitä toimintapisteitä ei voi myöskään siirtää seuraavalle kierrokselle. Pelaaja voi sijoittaa toimintapisteitä seuraaviin toimintoihin (ks. myös sääntöjen tiivistelmäkortit):

Symboli	Toiminta	Hinta	Huomioitavaa
	Aseta 1 retkikunnan jäsen perusleiriin/ omaan leiriin tai siirrä häntä leiristä toiseen.		Jälkimmäinen on mahdollista vain omien leirien tai perusleirin ja oman leirin välillä.
	Siirrä retkikunnan jäsentä yhden kivipaalin yli seuraavalle maastokortille.		Retkikunnan jäsen ei voi jäädä seisomaan kivipaalin päälle. Kaikki kivipaalit on siirrettävä yhden siirron aikana.
	Paljasta 1 temppelitaso.		Yhdellä siirrolla voi paljastaa vain 2 tasoa temppeliä kohden. Pelaajalla on oltava vähintään 1 retkikunnan jäsen jokaista paljastettavaa tasoa kohden.
	Nosta 1 aarre.		Yhdellä siirrolla voi nostaa korkeintaan 2 aarretta maastokorttia kohden. Pelaajalla on oltava vähintään 1 retkikunnan jäsen jokaista aarretta kohden.
	Vaihda 1 aarre.		Vaihdosta ei voi kieltäytyä. Pareja tai kolmosia ei saa erottaa toisistaan.
	Perusta 1 leiri.		Tämä on mahdollista vain viidakko- tai aarremaastokortilla, jossa ei ole aarrelaattoja.
	Aseta vartija yhteen temppeliin.		Tämä on mahdollista vain, jos pelaajalla on enemmistö maastokortilla. Yksi pelaaja voi sijoittaa vain kaksi vartiota yhden pelin aikana.



Retkikunnan jäsenet

Kukin pelaaja omistaa yhden retkikunnan johtajan ja 18 sen jäsentä. Retkikunnan johtajan laudalle asettaminen tai tämän siirtäminen ei vaadi ylimääräisiä toimintapisteitä. Myös aarteiden nostamisessa tai temppelin paljastamisessa retkikunnan johtaja vastaa tavallista retkikunnan jäsentä. Vain kun on kyse enemmistöstä (vrt. Pisteiden laskeminen), retkikunnan johtaja on kolmen pisteen arvoinen, kun muut retkikunnan jäsenet tuovat vain yhden pisteen.



Pelinappuloiden asettaminen tai leiristä toiseen siirtyminen

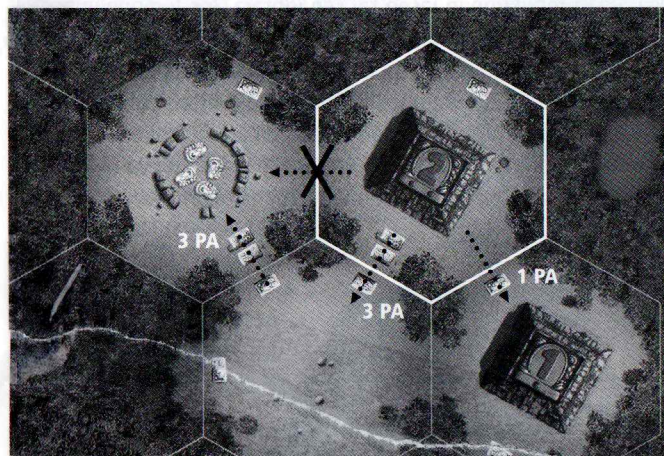
Jotta pelaaja voi asettaa yhden pelinappulan (=retkikunnan jäsenen) peliin, hänen täytyy maksaa siitä yksi toimintapiste. Tämä koskee myös retkikunnan johtajaa. Pelinappula asetetaan perusleiriin tai omaan leiriin. Yhden oman vuoron aikana pelaaja voi asettaa niin monta pelinappulaa kuin haluaa (kuitenkin enintään 10). Pelinappuloita voidaan siirtää myös perusleiristä omaan leiriin tai kahden oman leirin välillä yhden toimintapisteen verran. Sitä varten otetaan käyttöön salainen polku, jota pitkin retkikunnan jäsenet voivat saavuttaa päämääränsä nopeammin.



Pelinappuloiden siirtäminen

Siirtääkseen pelinappulaansa (=retkikunnan johtajaa tai jäsentä) maastokortilta toiselle, pelaajan on maksettava yksi toimintapiste kivipaalia kohden. Retkikunnan jäsen ei voi jäädä seisomaan kivi-

paalille. Maastokortilta toiselle siirryttäessä pelaajan on ylitettävä molempien korttien kaikki kivipaalit. Yhtä siirtovuoroa kohti pelaaja voi 10 toimintapisteensä puitteissa siirtää niin monta retkikuntansa jäsentä niin pitkälle kuin haluaa. Asetettaessa pelinappuloita maastokortille, ne eivät saisi peittää kivipaaleja, aarteita tai temppelejä, jotta kokonaistilanne pysyisi selkeänä.

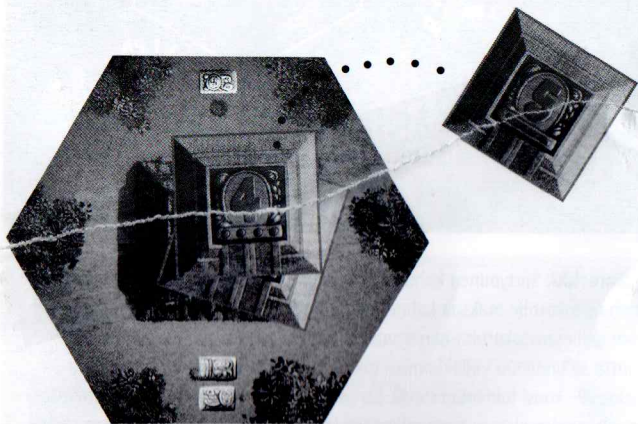


Esimerkki: Siirtyminen kahden temppelin temppelimaastokortilta viidakomaastokortille maksaa kolme toimintapistettä. Siirtyminen samalta temppelimaastokortilta aarremaastokortille ei suoraan ole mahdollista, mutta se onnistuu viidakkomaaastokortin kautta. Tosin tämä tie maksaa pelaajalle kuusi toimintapistettä. Siirtyminen kahden pisteen temppelimaastokortilta yhden pisteen temppelimaastokortille maksaa yhden toimintapisteen.



Temppelitasojen paljastaminen

Temppeli on pisteiden laskemisessa aina niin arvokas kuin sen päällimmäinen numero osoittaa. Tehdäkseen temppelin arvokkaammaksi, pelaajan on saatava retkikuntansa jäsenet paljastamaan sen tasoja viidakon kätköistä. Sitä varten temppelimaastokortilla on oltava vähintään yksi oman retkikunnan jäsen tai sen johtaja. Jos temppelimaastokortilla on useampi samanvärinen retkikunnan jäsen, pelaaja voi yhdellä kierroksella paljastaa enintään kaksi temppelitasoa. Paljastaakseen yhden temppelitason pelaaja ottaa pelilaudan vieressä olevista pinoista numeroidun temppelitasokortin, jossa on yhtä suurempi numero kuin temppelin päällä oleva nykyinen taso osoittaa, ja asettaa sen temppelimaastokortille.



Temppelitason paljastaminen maksaa aina kaksi toimintapistettä. Temppelitasoja voidaan paljastaa niin kauan kuin löytyy temppelitasokortteja, joilla on yhtä isompi numero kuin sen päällä oleva nykyinen taso osoittaa. Mikäli pelaajalla on retkikuntalaisia useammilla temppelimaastokorteilla, hän voi kymmenen toimintapisteensä puitteissa paljastaa useampia temppelitasoja.



Aarteen nostaminen

Kun pelaaja haluaa nostaa aarteen, hänellä on oltava vähintään yksi oma retkikuntansa jäsen aarremaastokortilla, jossa on aarrelaattoja. Jokaisesta aarteesta joutuu maksamaan kolme toimintapistettä. Pelaaja ottaa ylimmän aarrelaatan maastokortilta ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin. Jos yhdellä pelaajalla on useampia pelinappuloita yhdellä aarremaastokortilla, hän voi nostaa enintään kaksi aarretta. Tässä kohden retkikunnan johtaja vastaa normaalia retkikunnan jäsentä. Mikäli pelaaja on myös muilla aarremaastokorteilla, hän voi nostaa aarteita myös niillä.

Aarteiden pisteet

Pelissä on kahdeksan erilaista aarretta. Jokaista aarretta on kolme kappaletta. Aarteiden pistemäärät ovat seuraavat:

1 yksittäinen aarre:	1 piste
1 pari (=kaksi samanlaista):	3 pistettä
1 kolmoset (=kolme samanlaista):	6 pistettä



Aarteiden vaihtaminen

Kolmella toimintapisteellä pelaaja voi kerran vuoronsa aikana vaihtaa yhden aarteensa jonkun kanssapelaajan kanssa. Sitä varten hän valitsee itseltään ja yhdeltä kanssapelaajaltaan yhden aarrelaatan ja vaihtaa ne keskenään. Kanssapelaaja ei voi kieltäytyä vaihdosta. Pareja tai kolmosia ei saa kuitenkaan erottaa toisistaan.



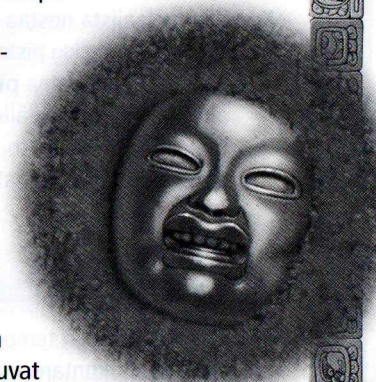
Leirin perustaminen

Pelaaja voi perustaa oman leirinsä sellaiselle viidakko- tai aarremaastokortille, jossa ei ole yhtään aarrelaattaa. Tämä maksaa hänelle viisi toimintapistettä. Sitä varten maastokortilla ei tarvitse olla yhtään oman retkikunnan jäsentä. Tällä tavoin pelaaja perustaa salaisen polun, joka johtaa perusleiriltä suoraan omaan leiriin. Retkikunnan jäseniä voidaan asettaa näin suoraan omaan leiriin. Retkikunnan jäsenen asettaminen leiriin maksaa yhden toimintapisteen. Yhdelle maastokortille voidaan perustaa vain yksi leiri. Muiden retkikuntien jäseniä ei voida asettaa vierasiin leiriin. He voivat kuitenkin pysähtyä siellä tai ohittaa leirin milloin tahansa. Kukin pelaaja voi perustaa enintään kaksi leiriä.



Vartijoiden asettaminen vartioimaan temppeleä

Pelaaja, jolla on temppelemaastokortilla enemmistö retkikuntansa jäseniä, voi asettaa siihen viidellä toimintapisteellä vartijan ja kerätä siitä itselleen pisteet kaikilla jäljellä olevilla pisteytyskierroksilla. Kun lasketaan eri pelaajien enemmistöjä, retkikunnan johtajasta saa kolme pistettä ja jokaisesta retkikunnan jäsenestä yhden pisteen. Sijoittamalla viisi toimintapistettä pelaaja voi asettaa yhden tällä temppelemaastokortilla olevan retkikuntalaisen vartijaksi temppelelle. Kaikki muut tällä maastokortilla olevat oman retkikunnan jäsenet poistuvat pelistä eikä niitä voida enää asettaa pelilaudalle. Muiden pelaajien retkikuntalaiset saavat jäädä paikoilleen, ja niitä voidaan myöhemmin siirtää normaalisti. Vartioidulle temppelemaastokortille voidaan siirtyä aivan normaalisti pelin aikana. Vartija pysyy temppelellä pelin loppuun asti. Tämän temppelellä tasoja ei voida enää paljastaa enempää. Jokainen pelaaja voi asettaa vartijan vain kahteen temppeleihin yhden pelin aikana.

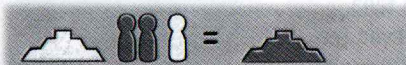


PISTEIDEN LASKEMINEN

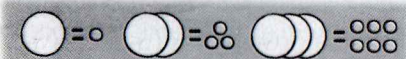


Kun joku pelaajista nostaa pinosta tulivuorimaastokortin, alkaa pisteytyskierrös. Kaikki pistetytyskierrökset tapahtuvat seuraavasti:

- Pelaaja, joka nostaa pinosta tulivuori-kortin, asettaa sen aluksi eteensä pöydälle ja suorittaa siirtonsa loppuun sijoittamalla kymmenen toimintapistettä (=pistetyssiirto)
- Sitten hän laskee omat pisteensä:



Pelaaja laskee niiden temppelien pisteet yhteen, joissa hänellä on enemmistö retkikuntansa jäseniä sekä niiden temppelien pisteet, joihin hän on asettanut omat vartijansa. Sitten hän siirtää pistetytnappulaansa pelilaudan reunaa kiertävällä pistetytsradalla saamiensa pisteiden verran. Mikäli kaksi retkikuntaa on yhtä vahvasti edustettuna yhdellä temppelillä, kumpikaan ei saa pisteitä.



Sitten pelaaja laskee yhteen edessään olevien aarteiden pistemäärän ja siirtää pistetytnappulaansa saamiensa pisteiden verran eteenpäin pistetytsradalla.

Sen jälkeen pistetytyskierrös jatketaan myötöpäivään, jolloin vasemmanpuoleinen pelaaja suorittaa pistetytysiirtonsa. Jokaisen pistetytysiirron jälkeen, jolloin pelaaja sijoittaa kymmenen toimintapistettä, kyseisen pelaajan pisteet lasketaan yhteen.

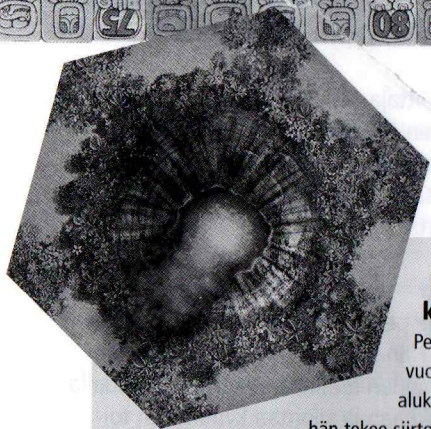
- Kun kaikki pelaajat ovat käyttäneet kymmenen toimintapistettä ja siirtäneet pistetytnappulaansa pisteitään vastaavan määrän verran, se pelaaja, joka aiheutti pistelaskukierroksen nostamalla pakasta tulivuorimaastokortin, asettaa sen pelilaudalle ja suorittaa normaalin vuoronsa käyttämällä kymmenen toimintapistettä. Hän ei nosta enää uutta maastokorttia.

Seuraavat pelikierrokset pelataan jälleen normaalisti, kunnes joku pelaajista nostaa uuden tulivuorimaastokortin, joka laukaisee uuden pistetytyskierröksen.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun viimeinen maastokortti on sijoitettu pelilaudalle ja pelivuoro pelattu loppuun asti, seuraa vielä viimeinen pistetytyskierrös. Kuten aikaisemmilla pistetytyskierröksillä, jokainen pelaaja suorittaa siirtonsa kymmenellä toimintapisteellä ja laskee omat pisteensä yhteen. Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet pistetytysiirtonsa, peli päättyy.

Pelaaja, jolla on eniten pisteitä, voittaa pelin.



Esimerkki pisteytys- kierroksesta

Pelaaja, joka on nostonut tuli-
vuorimaastokortin, sijoittaa sen
aluksi eteensä pöydälle. Sitten

hän tekee siirtonsa kymmenellä toiminta-
pisteellä. Lopuksi hänen pisteensä lasketaan. Hänellä on

enemmistö seuraavilla tempeleillä: yhdellä kolmen pisteen, kahdel-
la viiden pisteen ja yhdellä kahdeksan pisteen tempeleillä.

Pisteytysradalla hän saa siirtää pistetytynappulaansa 21 ruutua
eteenpäin. Lisäksi hänellä on kaksi aarreparia (6 pistettä) ja kaksi
yksittäistä aarretta (2 pistettä). Pistetytnappulaa siirretään näin
kahdeksan ruutua eteenpäin. Sitten on vuorossa hänen vasemmalla
puolellaan istuva pelaaja. Tämä sijoittaa kymmenen toimintapistet-
tään ja laskee sitten omat pisteensä. Kun kaikki pelaajat ovat suori-
taneet pisteytys siirtonsa, tulivuorimaastokortin nostolla pisteytys-
kierroksen aikaansaanut pelaaja suorittaa normaalin siirtonsa ja
sijoittaa kymmenen toimintapistettään.

Pisteytyskierroksen pisterata pelilaudan reunoilla koostuu
sadasta ruudusta. Mikäli yksi pelaaja saavuttaa enemmän
kuin sata pistettä, hän aloittaa kierroksen uudelleen ja lisää
saavutetut pisteet sataan.

VAATIVAMPI PELIVERSIO

Mikäli kaipaat enemmän taktikointia ja vähemmän sattumaa,
pelaajavaativamman pelin säännöillä. Peruspelin säännöt pätevät
tässäkin pelissä, mutta maastokorttien sattumanvarainen nosto
jää pois ja tilalle tulee niiden avoin tarjouskilpailu.

ESIVALMISTELUT

Samat kuin peruspelissä. Ainoana erona on pistetytynappuloi-
den sijoittaminen ruutuun 20. Nämä 20 pistettä ovat kunkin
pelaajan alkupääoma tarjouksia varten. Lisäksi jokainen pelaaja
saa omien pelinappuloidensa värisen vuoromerkin. Pelaajat sijoit-
tavat sen eteensä kuvapuoli ylöspäin.

PELIN KULKU



Maastokorttien nostaminen

Maastokortteja nostetaan esille yhtä monta kuin on pelaajia.



Ensimmäisen siirron tarjouskilpailu

Ensimmäisestä pelivuorosta aletaan kilpailla. Tässä ei kilpailla niinkään tietystä maastokortista, vaan pelaajan oikeudesta saada valita ensimmäisenä kortti ja suorittaa ensimmäinen siirto. Pelaajat tekevät vuorotellen tarjouksensa tai passaavat. Uuden tarjouksen on oltava aina korkeampi kuin edeltävä tarjous. Pelaaja, joka on passannut kerran, ei voi enää liittyä tarjouskilpailuun. Pelivuoron tarjouskilpailu päättyy heti, kun parhain tarjous on löytynyt. Pelin alussa vanhin pelaaja tarjoaa ensin. Loput pelaajat tarjoavat vuorotellen myötäpäivään.

Eniten tarjonneen siirto



Korkeimman tarjouksen tehnyt pelaaja siirtää pisteytysnappulaansa

yhtä monta ruutua taaksepäin kuin hänen tarjouksensa oli. Sitten hän valitsee itselleen mieleisensä maastokortin, asettaa sen pelilaudalle ja sijoittaa kymmenen toimintapistettään. Näyttääkseen, että hänellä ei enää tällä kierroksella ole oikeutta uuteen maastokorttiin, hän kääntää vuoromerkkinsä kuvapuoli alaspäin.

Toisen ja kolmannen siirron tarjouskilpailu

Ensimmäisen/toisen siirron tarjouskilpailun voittajan vasemmalla puolella istuva aloittaa uuden kierroksen tekemällä ensimmäisen

tarjouksen. Tarjouskilpailun voittaja siirtää pisteytysnappulaansa taaksepäin, sijoittaa kymmenen toimintapistettään ja kääntää vuoromerkkinsä kuvapuoli alaspäin. Mikäli kaikki pelaajat passaavat, saa pelaaja, joka passasi ensimmäisenä, maastokortin ja suorittaa siirtonsa veloitusetta.

Kierroksen viimeinen siirto

Viimeinen maastokortti menee pelaajalle, joka ei ole voittanut vielä yhtään tarjouskilpailua. Hän saa kortin ilman, että hänen täytyy siirtyä taaksepäin pelilaudan reunalla olevalla pisteradalla, asettaa sen haluamaansa paikkaan ja sijoittaa kymmenen toimintapistettään.

Kun kierros on päättynyt, kaikki pelaajat kääntävät vuoromerkkinsä jälleen oikein päin kuvapuoli ylöspäin.

Esimerkki neljän pelaajan vuorojärjestyksestä (A, B, C, D)

Pelin aluksi otetaan esille neljä maastokorttia. Vanhin pelaaja aloittaa tarjouskilpailun, muut jatkavat vuoron perään. Pelaaja B antaa korkeimman tarjouksen viidellä pisteellä ja saa suorittaa ensimmäisen siirron. Hän siirtää pisteytysnappulaansa viisi ruutua taaksepäin, valitsee maastokortin, asettaa sen pelilaudalle, sijoittaa kymmenen toimintapistettään ja kääntää vuoromerkkinsä kuvapuoli alaspäin.

Nyt seuraa toinen siirto. Koska C istuu B:n vasemmalla puolella (B tarjosi ensimmäisellä kierroksella eniten), hän saa aloittaa uuden tarjouskilpailun. D ja A korottavat tai passaavat. B ei saa enää korottaa, koska hän on jo suorittanut oman siirtonsa tällä kierroksella.

Uusi kierros

Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet siirtonsa, uudet maastokortit otetaan esille (yhtä monta kuin on pelaajia). Uusi pelikierros alkaa jälleen niin, että pelaajat tekevät tarjouksen ensimmäisestä siirrosta jne. Edellisen kierroksen viimeisen maastokortin asettajan vasemmanpuoleinen pelaaja tekee ensimmäisen tarjouksen. Näin suoritetaan kierrokset, kunnes kaikista maastokorteista on pidetty tarjouskilpailu ja ne on asetettu pelilaudalle.

PISTEIDEN LASKEMINEN



Myös vaativammassa peliversiossa pisteet lasketaan heti, kun yksi pelaajista on voittanut tarjouskilpailun tulivuorimaastokortista. Pelaaja asettaa ensi-

tulivuorimaastokortin eteensä, sijoittaa kymmenen toimintapistettä, laskee pisteensä ja siirtää pisteytysnappulaansa radalla. Tämän jälkeen muut pelaajat suorittavat pisteetyssiirtonsa vuorotellen ja laskevat pisteensä.

Vuoromerkkiä ei käännetä pisteetyssiirron jälkeen. Kun kaikki pelaajat ovat sijoittaneet kymmenen toimintapistettä ja siirtäneet pisteytysnappulaansa keräämiensä pisteiden verran, se pelaaja, joka laukaisi pisteetyskierroksen tulivuorimaastokortilla, asettaa kortin pelilaudalle ja suorittaa normaalin siirtonsa sijotamalla kymmenen toimintapistettä. Sitten hän kääntää vuoromerkkinsä kuvapuoli alaspäin.

VIIMEINEN PISTEIDEN YHTEENLASKU JA PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun viimeinen maastokortti on asetettu pelilaudalle, ja pelaaja on käyttänyt kymmenen toimintapistettä, alkaa viimeinen pisteetyskierros. Jokainen pelaaja suorittaa vielä yhden siirron sijoittamalla kymmenen toimintapistettä ja laskee lopuksi pisteensä yhteen. Vuorjärjestys määräytyy nyt pisteradan pistemäärien mukaan. Pelaaja, jolla on vähiten pisteitä, suorittaa ensimmäisenä pisteetyssiirtonsa. Häntä seuraa pelaaja, jolla on seuraavaksi vähiten pisteitä jne. Mikäli kahdella pelaajalla on yhtä monta pistettä, on seuraava vuorossa se pelaaja, joka istuu lähinnä viimeisen maastokortin asettanutta pelaajaa. Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet siirtonsa, peli päättyy. Peliä voittaa pelaaja, joka on kerännyt eniten pisteitä.

A tarjoaa neljällä pisteellään eniten ja suorittaa toisen siirron tällä kierroksella. C:n on tehtävä kolmannen siirron ensimmäinen tarjous. A ja B eivät ole enää mukana. C passaa. Samoin D. Koska C on passannut ensimmäisenä, hän saa suorittaa kolmannen siirron ilman, että häneltä veloitetaan siitä yhtään pistettä. Nyt pöydällä on enää yksi avoin maastokortti. D on ainoa, joka ei ole suorittanut yhtään siirtoa. Hän ottaa viimeisen maastokortin ja suorittaa siirtonsa maksamatta siitä yhtään pistettä. Seuraavalle kierrokselle sijoitetaan jälleen neljä maastokorttia pöydälle. A aloittaa tarjouksien teon ensimmäistä siirtoa varten, koska hän on D:n vasemmanpuoleinen naapuri.

VAATIVAMMAN PELIVERSION SAANTOJEN YHTEENVETO

Maastokortteja otetaan esille yhtä monta kuin on pelaajia.

Tarjouskilpailu ja maastokortit

Yksittäisten maastokorttien **tarjouskilpailu**. Eniten tarjonnut pelaaja siirtää pisteytysnappulaansa tarjouksensa verran taaksepäin. Eniten tarjonnut pelaaja asettaa maastokortin **pelilaudalle**.

Tarjouskilpailussa tulivuorimaastokortin voittanut pelaaja laukaisee **pisteytyskierroksen**.

Retkikunnan jäsenen asettaminen pelilaudalle	1 TP
--	------

Retkikunnan jäsenen siirtäminen	1 TP per kivipaali
---------------------------------	-----------------------

Temppelitason paljastaminen	2 TP
-----------------------------	------

10 toimintapistettä (TP)

Aarteen nostaminen 3 TP

Aarten vaihtaminen	3 TP
--------------------	------

Vartijan asettaminen temppeliin	5 TP
---------------------------------	------

Leirin perustaminen	5 TP
---------------------	------

Pisteiden laskeminen

Pelaaja saa pisteitä **enemmistöistä temppelemaastokortilla** sekä keräämistään aarteista.

1 aarre = 1 piste, 1 pari = 3 pistettä, 1 kolmoset = 6 pistettä

