

**2–4**

SPIELER

ab 10

JAHREN

Tikal versetzt 2 bis 4 Expeditionen in den Urwald Guatemalas. Ihr legt Geländetafeln an, schiebt eure Forscher über Steinplattenpfade, grabt Tempel frei und hebt verborgene Schätze. Punkte gibt es in vier Wertungsrunden für Tempelmehrheiten und gesammelte Schatzplättchen.

Spielziel

Ihr sammelt Punkte für Tempel, an denen ihr die alleinige Mehrheit habt, und für gehobene Schätze. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Geländetafeln werden nach den Buchstaben auf der Rückseite getrennt, einzeln gemischt und zu einem Stapel gelegt, bei dem die A-Tafeln oben liegen und die G-Tafeln unten. Schatzplättchen kommen verdeckt in zwei Stapel daneben, die Tempelplättchen sortiert nach Zahlen. Jeder nimmt eine Farbe mit 1 Expeditionsleiter, 18 Teilnehmern, 2 Camps und 1 Wertungsstein.

So spielt ihr

- 1 Nimm die oberste Geländetafel und lege sie offen an eine bereits liegende Tafel an. Mindestens ein Pfad muss zu ihr führen.
- 2 Setze danach bis zu 10 Aktionspunkte ein.
- 3 Mit den Punkten setzt du Forscher ein (1 AP), bewegst sie über Steinplatten (1 AP pro Platte), legst Tempelebenen frei (2 AP), hebst Schätze (3 AP), tauschst Schätze (3 AP), baust ein Camp (5 AP) oder stellst einen Wächter auf einen Tempel (5 AP).
- 4 Übrige Aktionspunkte verfallen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.
- 5 Wird eine Vulkantafel gezogen, folgt sofort eine Wertungsrunde: Jeder macht einen Zug mit 10 AP und wertet anschließend für sich.

So gewinnt ihr

Nach der letzten Geländetafel folgt eine Schlusswertung. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Spielziel

Jeder von euch leitet eine Expedition in die Maya-Stätte Tikal. Ihr erforscht den Urwald, legt überwucherte Tempel frei und hebt Schätze, die dort seit über 1000 Jahren liegen. In vier Wertungsrunden bekommt ihr Punkte für jeden Tempel, an dem ihr die alleinige Expeditionsmehrheit haltet, sowie für eure Schatzplättchen. Beides kann im Lauf der Partie den Besitzer wechseln, deshalb zählt vor allem die Lage im Moment der Wertung.

Spielmaterial

1 Spielplan

36 Sechseckige Geländetafeln

24 Runde Schatzplättchen

48 Quadratische Tempelplättchen

76 Expeditionsmitglieder

8 Camps

4 Wertungssteine

4 Kurzspielregeln

4 Zuganzeiger

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass alle ihn erreichen. Vier Geländefelder sind bereits aufgedruckt: das Basiscamp, zwei Tempelanlagen und ein erforschtes Urwaldstück ohne Tempel.
- Trennt die 36 sechseckigen Geländetafeln nach den Buchstaben auf ihren Rückseiten.
- Mischt jede Buchstabengruppe einzeln verdeckt und stapelt sie dann so, dass die A-Tafeln ganz oben liegen und darunter in alphabetischer Folge B bis G. Dieser Stapel kommt neben den Plan.
- Mischt die 24 runden Schatzplättchen verdeckt und bildet daraus zwei Stapel neben dem Spielplan.
- Sortiert die quadratischen Tempelplättchen nach ihren Zahlen und legt je Zahl einen eigenen Stapel bereit.
- Jeder wählt eine Farbe und nimmt 1 Expeditionsleiter, 18 Expeditionsteilnehmer, 2 Camps und 1 Kurzspielregel. Für die Versteigerungs-Version kommt der Zuganzeiger dazu.
- Die Wertungssteine werden neben das Feld 1 der Punkteleiste gelegt.
- Spielt ihr die Grundversion, nutzt ihr die Kurzspielregel mit der blauen Seite nach oben; bei der Versteigerungs-Version dreht ihr sie auf die rote Seite.

Spielbeginn

Der älteste Spieler eröffnet die Partie. Er zieht die oberste Geländetafel, legt sie regelgerecht an und setzt dann seine 10 Aktionspunkte ein. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Zugaufbau

Wer dran ist, zieht zuerst die oberste Geländetafel und legt sie offen auf den Spielplan. Danach stehen 10 Aktionspunkte zur Verfügung. Du musst sie nicht alle ausgeben, nicht genutzte Punkte verfallen jedoch. Du darfst die Punkte beliebig auf mehrere eigene Figuren und auf verschiedene Aktionen verteilen.

Geländetafeln anlegen

An den Rändern der Tafeln sind ein bis drei Steinplatten abgebildet. Sie bilden die Pfade zwischen benachbarten Feldern. Liegen zwei Tafeln so nebeneinander, dass an dieser Kante auf keiner Seite eine Steinplatte abgebildet ist, besteht dort kein Weg. Jede neue Tafel muss an mindestens eine schon liegende Tafel grenzen, auch an die vier aufgedruckten Felder. Außerdem muss mindestens ein Pfad zu ihr führen. Die nötigen Steinplatten dürfen auf der alten Tafel, auf der neuen Tafel oder auf beiden liegen. Einzige Ausnahme ist die Vulkantafel.

Die vier Geländearten

- **Urwald:** Hier darfst du ein eigenes Camp bauen. Es ist durch Geheimpfade mit dem Basiscamp und deinem zweiten Camp verbunden. Pro Urwaldtafel ist nur ein Camp möglich.
- **Tempel:** Ein Tempel startet mit einem Wert von 1 bis 6 und lässt sich durch Freilegen aufwerten.
- **Schatz:** Beim Anlegen legst du sofort verdeckt so viele Schatzplättchen auf die Tafel, wie dort Masken abgebildet sind. Sind alle Schätze einer solchen Tafel gehoben, darf dort auch ein Camp entstehen.
- **Vulkan:** Löst sofort eine Wertungsrunde aus. Eine Vulkantafel darf nie betreten werden, selbst wenn Steinplatten zu ihr führen. Sie darf deshalb auch ohne anliegenden Pfad angelegt werden.

Die Expeditionsmitglieder

Jeder hat 19 Figuren: 1 Expeditionsleiter und 18 Teilnehmer. Beim Einsetzen, Bewegen, Freilegen und Schatzheben kosten beide gleich viel. Bei Mehrheiten an Tempeln zählt der Leiter jedoch wie 3 Teilnehmer.

Einsetzen und Camp-Verbindungen

Für 1 AP stellst du eine Figur aus deinem Vorrat ins Basiscamp oder in eines deiner eigenen Camps. Bis zu 10 Figuren pro Zug sind so möglich. Ebenfalls für 1 AP verschiebst du eine Figur zwischen dem Basiscamp und einem eigenen Camp oder zwischen deinen beiden Camps. Diese Schleichpfade kennt nur die eigene Expedition. Fremde Figuren dürfen Camps zwar betreten, die Abkürzungen aber nicht nutzen.

Bewegen über Steinplatten

Jede Steinplatte zwischen zwei Tafeln kostet 1 AP. Du musst alle Platten einer Kante in einem Zug überwinden und bezahlen, ein Halt auf einer Steinplatte ist nicht erlaubt. Liegen vier Platten dazwischen,

kostet der Übergang 4 AP. Du darfst beliebig viele eigene Figuren bewegen, solange Aktionspunkte übrig sind. Stelle die Figuren so, dass Steinplatten und Tempelwerte sichtbar bleiben.

Tempel freilegen

Ein Tempel ist bei der Wertung so viel wert, wie die oberste Zahl angibt. Um ihn aufzuwerten, brauchst du mindestens eine eigene Figur auf der Tempeltafel und zahlst 2 AP je Ebene. Du nimmst das Tempelplättchen mit der nächsthöheren Zahl und legst es obenauf. Zahlen dürfen nie übersprungen werden. Pro Zug sind höchstens 2 Ebenen an einem Tempel möglich, und für jede Ebene muss eine eigene Figur dort stehen. Ist das passende Plättchen nicht mehr vorrätig, lässt sich dieser Tempel nicht weiter freilegen. Mit 10 AP darfst du in einem Zug an mehreren Tempeln arbeiten.

Schätze heben

Ein Schatz kostet 3 AP, und du brauchst mindestens eine eigene Figur auf der Schatztafel. Pro Tafel und Zug sind maximal 2 Plättchen möglich, für jedes davon muss eine eigene Figur dort stehen. Du nimmst das oberste Plättchen und legst es offen vor dir ab. Mehrere Schatztafeln in einem Zug sind erlaubt.

Wert der Schätze

Es gibt 8 verschiedene Schatzmotive, jedes dreimal. Bei der Wertung bringt ein einzelnes Plättchen 1 Punkt, ein Paar aus zwei gleichen 3 Punkte und ein Drilling aus drei gleichen 6 Punkte.

Schätze tauschen

Für 3 AP tauschst du ein einzelnes eigenes Plättchen gegen ein einzelnes Plättchen eines Mitspielers. Du bestimmst beide Plättchen, der andere darf den Tausch nicht ablehnen. Plättchen aus einem Paar oder Drilling sind tabu.

Camps errichten

Für 5 AP baust du ein Camp auf einer Urwaldtafel oder auf einer Schatztafel, von der alle Schätze gehoben sind. Eine eigene Figur musst du dort nicht haben, fremde Figuren dürfen dort stehen. Ab sofort kannst du Figuren für 1 AP direkt an diesem Camp einsetzen. Pro Tafel ist nur ein Camp möglich, und jeder darf im ganzen Spiel nur 2 Camps bauen.

Tempel mit Wächter schützen

Hast du die Expeditionsmehrheit auf einer Tempeltafel, darfst du für 5 AP eine dieser Figuren als Wächter auf den Tempel stellen. Der Leiter zählt bei der Mehrheit wie 3 Teilnehmer. Anschließend nimmst du alle übrigen eigenen Figuren von dieser Tafel aus dem Spiel zurück in die Schachtel. Fremde Figuren bleiben stehen und dürfen wegziehen. Der Wächter bleibt dauerhaft dort und kann weder bewegt noch entfernt werden. Der Tempelwert ist damit bis Spielende festgeschrieben, weiter freilegen geht nicht mehr. Die Punkte dieses Tempels sind dir bei allen folgenden Wertungen sicher. Jeder darf höchstens 2 Tempel so schützen.

Die Wertungsrunde

Sobald jemand eine Vulkantafel zieht, legt er sie vor sich auf den Tisch und führt einen Wertungszug mit 10 AP aus. Danach wertet er allein für sich: Er bekommt den aufgedruckten Wert jedes Tempels, an dem er die alleinige Mehrheit hält, einschließlich seiner geschützten Tempel. Teilen sich zwei oder mehr Expeditionen die höchste Zahl an Figuren, geht niemand leer aus Punkten hervor, es gibt dann für keinen Punkte. Dazu kommen die Punkte für seine Schatzplättchen. Er zieht seinen Wertungsstein entsprechend vor. Dann folgt der linke Nachbar mit eigenem 10-AP-Zug und eigener Wertung, und so weiter im Uhrzeigersinn. Haben alle gewertet, ist der Spieler mit der Vulkantafel mit seinem normalen Zug dran: Er legt den Vulkan auf den Plan und setzt wieder 10 AP ein.

Punkteleiste

Die Leiste hat 100 Felder. Wer 100 Punkte überschreitet, beginnt wieder bei 1 und merkt sich die vollen 100 Punkte zusätzlich.

Der Spielzug

- 1 Ziehe die oberste Geländetafel vom Stapel.
- 2 Lege sie offen an eine bereits liegende Tafel an, sodass mindestens ein Pfad zu ihr führt. Vulkantafeln lösen vorher eine Wertungsrunde aus, Schatztafeln werden sofort mit verdeckten Schatzplättchen belegt.
- 3 Setze bis zu 10 Aktionspunkte in beliebiger Kombination ein: Figur einsetzen oder zwischen eigenen Camps bewegen (1 AP), eine Steinplatte überqueren (1 AP), Tempel Ebene freilegen (2 AP), Schatz heben (3 AP), Schatz tauschen (3 AP), Camp bauen (5 AP), Wächter auf Tempel stellen (5 AP).
- 4 Nicht genutzte Aktionspunkte verfallen. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Eine Vulkantafel darf nie betreten werden, auch wenn Steinplatten zu ihr führen. Sie darf deshalb auch ohne Pfadanschluss angelegt werden.
- Teilen sich mehrere Expeditionen die Mehrheit an einem Tempel, bekommt dafür niemand Punkte.
- Der Expeditionsleiter zählt nur bei Mehrheiten wie 3 Teilnehmer, bei den Aktionskosten zählt er wie jede andere Figur.
- Ein getauschtes Schatzplättchen darf nicht aus einem Paar oder Drilling stammen, und der Mitspieler darf den Tausch nicht verweigern.
- Tempelplättchen müssen lückenlos aufsteigend gelegt werden. Fehlt die nächste Zahl im Vorrat, ist der Tempel nicht weiter aufwertbar.
- Ein bewachter Tempel ist eingefroren: Sein Wert ändert sich nicht mehr, und der Wächter bleibt dauerhaft stehen.
- Pro Geländetafel ist nur ein Camp erlaubt, pro Spieler höchstens 2 im gesamten Spiel.
- Figuren dürfen nie auf einer Steinplatte stehen bleiben, alle Platten einer Kante müssen in einem Zug bezahlt werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, nachdem die letzte Geländetafel angelegt und der dazugehörige Zug mit 10 AP beendet wurde. Es folgt noch eine letzte Wertungsrunde für alle, beginnend beim linken Nachbarn des Spielers, der den letzten Zug gemacht hat. Jeder führt dabei wieder einen Zug mit 10 AP aus und wertet direkt danach. Wer anschließend die meisten Punkte hat, gewinnt.

Varianten

- **Versteigerungs-Version:** Mehr Taktik, weniger Zufall. Es gelten alle Grundregeln, die Geländetafeln werden aber offen versteigert statt zufällig gezogen.
- Vorbereitung dazu: Alle Wertungssteine starten auf Feld 20, diese 20 Punkte sind das Startkapital. Jeder legt seinen Zuganzeiger offen vor sich.
- Ablauf einer Runde: Es werden so viele Geländetafeln gezogen und offen ausgelegt, wie Spieler teilnehmen. Dann wird das Recht auf den ersten Zug versteigert. Der älteste Spieler eröffnet das Bieten, danach geht es im Uhrzeigersinn. Jedes Gebot muss höher sein als das vorherige, sonst passt man. Wer gepasst hat, ist für diesen Zug raus.
- Der Höchstbietende zieht seinen Wertungsstein um die Gebotshöhe zurück, wählt eine Tafel, legt sie an und setzt 10 AP ein. Danach dreht er seinen Zuganzeiger verdeckt um. Jeder ersteigert pro Runde nur eine Tafel.
- Bietet niemand, bekommt der Spieler den Zug kostenlos, der zuerst gepasst hat.
- Der zweite und dritte Zug werden genauso versteigert. Das erste Gebot macht jeweils der im Uhrzeigersinn nächste Spieler nach dem zuletzt Ziehenden, mitbieten darf nur, wessen Zuganzeiger noch offen liegt.
- Den letzten Zug der Runde macht der verbliebene Spieler kostenlos. Danach werden alle Zuganzeiger wieder aufgedeckt und eine neue Runde beginnt. Das erste Gebot gibt der linke Nachbar des Spielers ab, der zuletzt gezogen hat.
- Wertungen laufen wie im Grundspiel, ausgelöst durch eine ersteigerte Vulkantafel. Die Zuganzeiger werden während einer Wertungsrunde nicht umgedreht.
- In der Schlusswertung der Versteigerungs-Version bestimmt der Punktestand die Reihenfolge: Wer am wenigsten Punkte hat, zieht zuerst. Bei Gleichstand beginnt, wer im Uhrzeigersinn näher am Spieler sitzt, der die letzte Tafel gelegt hat.

Tipps

- Der Expeditionsleiter zählt bei Mehrheiten wie 3 Teilnehmer. Setze ihn dort ein, wo wertvolle Tempel umkämpft sind.
- Camps verkürzen die Wege massiv: Figuren kosten dort nur 1 AP statt vieler Steinplatten. Da du nur 2 Camps hast, lohnt sich ein Platz nahe teurer Tempelregionen.
- Ein Wächter kostet 5 AP und alle anderen eigenen Figuren auf der Tafel, sichert dafür aber die Punkte bis Spielende. Das rechnet sich vor allem bei hohen Tempelwerten früh im Spiel.
- Schätze zählen erst richtig im Set: 3 Punkte für ein Paar, 6 für einen Drilling. Gezielt sammeln bringt mehr als viele Einzelstücke.
- Einzelne Schatzplättchen sind durch den Tausch angreifbar, Paare und Drillinge nicht. Komplettiere Sets, bevor jemand anderes dir das passende Stück wegnimmt.
- Da Punkte nur im Moment der Wertung zählen und eine Vulkantafel jederzeit auftauchen kann, solltest du deine Mehrheiten nicht erst kurz vor Schluss aufbauen.

Häufige Fragen

Darf ich eine Geländetafel überall anlegen?

Nein. Sie muss an mindestens eine bereits liegende Tafel grenzen und es muss mindestens ein Pfad aus Steinplatten zu ihr führen. Die Platten dürfen auf der alten, der neuen oder auf beiden Tafeln liegen.

Was passiert, wenn ich eine Vulkantafel ziehe?

Du legst sie zunächst vor dir auf den Tisch, dann startet sofort eine Wertungsrunde für alle. Erst danach legst du den Vulkan an und führst deinen normalen Zug mit 10 AP aus.

Kann man auf eine Vulkantafel ziehen?

Nein, eine Vulkantafel darf nie betreten werden, selbst wenn Steinplatten zu ihr führen. Deshalb darf sie auch ohne Pfadanschluss angelegt werden.

Was zählt der Expeditionsleiter?

Bei der Ermittlung der Mehrheit an einem Tempel zählt er wie 3 Expeditionsteilnehmer. Beim Einsetzen, Bewegen, Freilegen und Schatzheben kostet er genauso viel wie ein Teilnehmer.

Wer bekommt die Punkte, wenn zwei Spieler gleich viele Figuren an einem Tempel haben?

Niemand. Punkte gibt es nur bei alleiniger Expeditionsmehrheit.

Kann ich einen Tausch von Schatzplättchen ablehnen?

Nein. Der tauschende Spieler wählt beide Plättchen aus, und der Mitspieler muss den Tausch hinnehmen. Plättchen aus einem Paar oder Drilling sind allerdings geschützt.

Darf ich mit einer Figur auf einer Steinplatte stehen bleiben?

Nein. Alle Steinplatten zwischen zwei Geländetafeln müssen in einem Zug überwunden und mit je 1 AP bezahlt werden.

Was passiert mit meinen Figuren, wenn ich einen Wächter aufstelle?

Alle anderen eigenen Figuren auf dieser Tafel kommen aus dem Spiel zurück in die Schachtel. Der Wächter bleibt dauerhaft auf dem Tempel und kann nicht mehr bewegt oder entfernt werden.

Kann ich einen bewachten Tempel noch weiter freilegen?

Nein. Ein geschützter Tempel behält seinen Wert bis zum Spielende.

Was passiert mit Aktionspunkten, die ich nicht ausgebe?

Sie verfallen am Ende deines Zuges. Du musst nicht alle 10 AP nutzen, kannst sie aber auch nicht aufsparen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Rio Grande Games
Autoren	M. Kiesling, W. Kramer
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Rio Grande Games, zuletzt geprüft am 11.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/tikal/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/tikal/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026