

Joueurs 2 à 4
Age 12 ans
Durée 1:30

Tikal



01/11/13

Variante enchères

- Identique

Mise en place

- Identique sauf compteur de pts posé sur la case 20
- Chaque joueur prend une amulette

Tour de jeu

Préparation

- Pioche et pose de 4 tuiles faces visibles devant les joueurs

Enchère à tour de rôle

- Possible de passer
- Si un joueur passe, ne peut pas revenir dans l'enchère
- La meilleure offre remporte l'enchère
 - Recule son pion de la piste de score = montant de l'enchère
 - Choisit l'hexagone qu'il place
 - Tour normal de jeu classique (Cf. règle de base)
 - Retourne son amulette pour indiquer qu'il ne peut plus participer aux enchères

Enchère suivante

- Le joueur placé à la gauche de celui ayant remporté l'enchère précédente, commence la nouvelle enchère
- Le dernier hexagone est attribué gratuitement au dernier joueur restant

Nouveau tour

- Reprise au début du tour : pioche et pose de 4 tuiles faces visibles devant les joueurs
- Etc.

