

A TACTICAL GAME OF TOTEM DOMINATION

TIKI TOPPLE™

2 TO 4 PLAYERS AGES 10 TO ADULT

RULES OF PLAY

CONTENTS

28 Action cards (7 each of four colors)
27 Secret Tiki cards
9 custom tiki pieces
4 playing pawns
1 game board

OBJECT

Score the most points over a number of rounds by strategically playing cards in order to maneuver your Secret Tiki pieces into the top three positions on the board.

SET UP

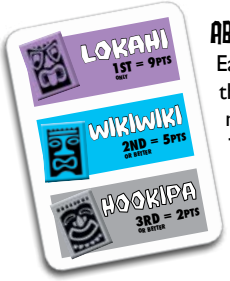
- Unfold the game board and place it in the center of the playing area.
- Separate the Action cards (colored wood back) from the Secret Tiki cards (colorful tiki back). Sort the Action cards by color and give each player a set. Put any extra Action cards back in the box. Hold cards in your hand, secret from your opponents. *Note: In a 2-player game, use all 7 cards. For a 3- or 4-player game, remove one "Tiki Up 1" card from each hand and place it back in the box.*
- Place your matching colored playing pawn on the Start space on the board.
- Line up the tiki pieces on the board as follows:



  - Turn all of the tiki pieces flat-side-up and sort them into three groups of three, according to the symbol on their backs (three starfish, three shells, three fish bones).
  - Select any group of same-symbol tikis and line them up, flat-side down, in the top three spaces of the grooved section of the board highlighted by the torches. Then line-up another group of three below them in the middle three spaces and then the final group below them in the last three spaces. The finished line should be 9 tikis tall. *Note: It does not matter which group of symbols goes in which section, nor does it matter the order of the tikis within each group.*



- Shuffle the Secret Tiki cards and deal one face down to each player. Set the remainder aside for subsequent rounds. Look at your card but keep it hidden from other players.



ABOUT THE SECRET TIKI CARDS

Each Secret Tiki card features three tikis that will score for you in each round. The Tiki at the top of the card scores 9 points **only** if that tiki is in 1st place (top of the line) at the end of the round. The middle Tiki on the card scores 5 points **only** if it is in 1st or 2nd place (top 2 positions on the line). The bottom Tiki scores 2 points if it ends up in 1st, 2nd, or 3rd place (any of the top 3 positions). *Note: You may share one or more tikis with other players and they may or may not be in the similar scoring order. There are no cards that are an exact match.*

HOW TO PLAY

Tiki Topple is played out over a number of rounds. The player who last ate something coconut flavored starts the round and play continues clockwise.

- On your turn, play one Action card into a personal discard pile in front of you and move any tiki piece on the board according to the card action. *Important note: You must play a card every turn and it may not be used again in the round.*



CARD ACTIONS

TIKI UP 1, 2, OR 3 – Take any active tiki piece and move it up 1, 2, or 3 spaces in the line. Shift the tiki up while shifting the other tikis down, keeping them in order, to fill in any gaps. You may choose to move any tiki, not just the ones on your Secret Tiki card. *Note: You cannot move a tiki up fewer spaces than dictated on the card. For example, the second tiki in the line cannot be moved up using a Tiki Up 2 or Tiki Up 3 card.*



TIKI TOPPLE – Take any active tiki piece from anywhere in the line and move it to the very bottom of the line. Shift tikis up to fill any gap, keeping the order of the tikis. Again, you can choose any tiki, not just those on your Secret Tiki card.



TIKI TOAST – Take the bottom-most active tiki piece and remove it from the board. This will make the line shorter by one tiki. While this would most likely be a tiki that is not on your Secret Tiki card, you may be forced to play this card on one of your own tikis. Once a tiki has been removed from the board, it is out for the rest of the round. *Note: You may not play a Tiki Toast Card on your first turn of each round.*

ENDING A ROUND AND SCORING

A round ends either on one of two conditions:

1. The sixth tiki is removed from the board (there are only 3 tikis left). Remaining cards that may be in your hand are not played.

OR 2. All players are out of cards.

In either case, all players reveal their Secret Tiki cards and check to see if any of the top three tikis match any tikis on their cards. Add up any applicable points and move your pawn along the scoring track on the board according to any points scored in that round.

SCORING EXAMPLE:

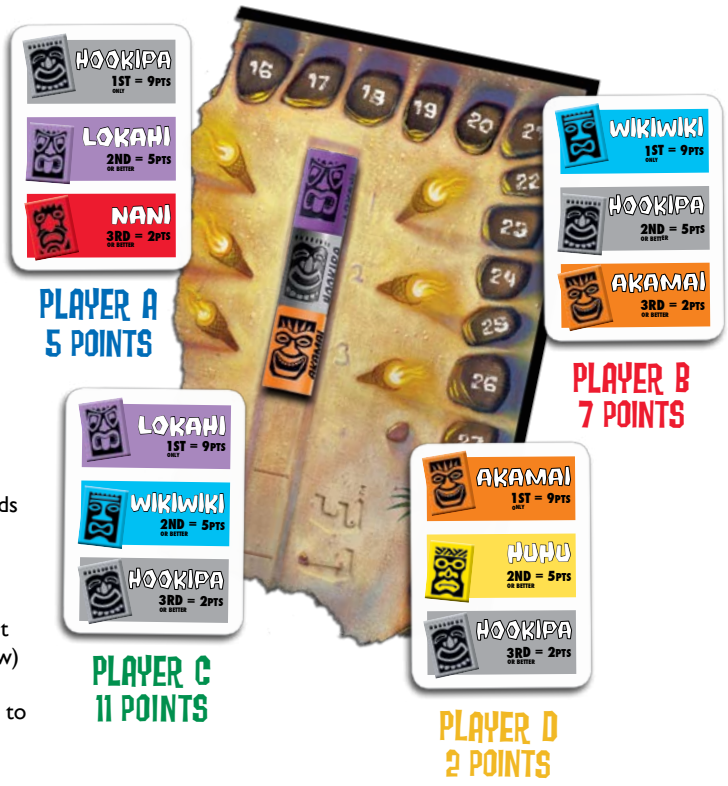
At round's end, the tikis and Secret Tiki cards are as follows:

Player A: Hookipa (grey) needs to be in 1st position only to score. Since it's in 2nd, it does not score. Lokahi (purple) scores 5 points because it is in '2nd or Better' position. Nani (red) is not among the remaining tikis so also does not score.
TOTAL POINTS = 5

Player B: Wikiwiki (blue) is not among the remaining tikis so does not score. Both Hookipa (grey) 2nd position, and Akamai (orange) 3rd position, are in scoring positions.
TOTAL POINTS = 5 + 2 = 7

Player C: Lokahi (purple) is in the 1st postion, so it scores 9 points. Wikiwiki (blue) is not among the remaining tikis so does not score. Hookipa (grey) needs to be in '3rd or Better' position to score. Since it is in 2nd, it scores 2 points.
TOTAL POINTS = 9 + 2 = 11

Player D: Akamai (orange) does not score because it needs to be in 1st position only to score. Huhu (yellow) is not among the remaining tikis so does not score. Hookipa (grey) needs to be in '3rd or Better' position to score. Since it is in 2nd position, it scores 2 points.
TOTAL POINTS = 2



STARTING A NEW ROUND

- Place all of the tikis back in line, according to the rules outlined in 'Set Up'.
- All players draw a new Secret Tiki card and discard their old ones.
- Collect your Action cards back into your hand.
- The player to the left of the player who started the previous round starts the next round.

ENDING THE GAME

In a 3- or 4-player game, play a number of rounds equal to the number of players. In a 2-player game, play four rounds. After scoring the last round, the player with the most points wins. In case of a tie, the tying players play one final round to determine who will be named Top Tiki Master. For a longer game, set a higher number of rounds before playing.



ABOUT THE TIKIS

According to legend, tikis are carved statues that stand to represent the sacred and supernatural in some Polynesian cultures. Tikis are typically carved out of wood or stone and are characterized by colorful and oversized facial features. While the tikis in this game do not represent authentic carvings, they are stylized to reflect the rich and varied spirit of the cultures.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

If one were to judge a game strictly by its looks, *Tiki Topple* would certainly come out on top. From the unique set of colorful carved tiki pieces to the rich illustrations, this is one of the most beautiful games we've ever produced. Yet what really makes this game shine is that, along side the gorgeous graphics, stands a game design that is equal in richness and elegance. As with all of our favorite games, *Tiki Topple* is simple to learn while offering a challenge every time it's played.

Game by: Keith Meyers
Illustration by: Will Terry

GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel:617-924-6006 Fax:617-969-1758
e-mail:jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2008 Gamewright, a trademark of Ceaco
All rights reserved.



TUMBANDO EL TIKI
UN JUEGO DE DOMINACIÓN TÁCTICA
TIKI TOPPLE™

2 A 4 JUGADORES EDADES: 10 AÑOS Y MAYORES

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

28 Cartas de acción (7 cartas en cada uno de cuatro colores)
27 Cartas de tiki secretas
9 Fichas modificables de tiki
4 Fichas para jugar
1 Tablero de juego

OBJETIVO

Logre tener el puntaje mas alto después de jugar varias rondas estratégicamente, logrando maniobrar sus tikis secretos entre los tres primeros puestos sobre el tablero de juego.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

- Desdoble el tablero de juego y póngalo en el centro del área de juego.
- Separe las cartas de acción (Bufón al verso) de las cartas de tiki secretas (las cartas coloridas al verso). Separe las cartas de acción por color y déle un juego a cada jugador. Ponga las cartas de acción que sobren en la caja. Mantenga sus cartas en su mano sin dejárselas ver a los demás jugadores. *Nota: En un juego de 2 jugadores, use las 7 cartas. Para un juego de 3 ó 4 jugadores, quite una carta de "Tiki Up 1" de la mano de cada jugador (y póngalas en la caja), para un total de 6 cartas.*
- Ponga sus fichas de jugar en el espacio de "Start" en el tablero de juego.
- Organice sus fichas de tiki de la siguiente manera:



  - Voltee todas las fichas de tiki con la parte plana hacia arriba y sepárelas en tres grupos de a tres fichas, según el símbolo en la espalda (tres estrellas de mar, tres conchas, tres pescados de huesos).
  - Seleccione cualquier grupo de fichas con el mismo símbolo, y alinéelos con la parte plana hacia abajo, en los primeros tres lugares en la sección con indentaciones y resaltadas con antorchas sobre el tablero. Luego alinee otro grupo de tres debajo en los espacios de la mitad, y continué con el tercer grupo en los últimos tres lugares. Al concluir la línea debe tener 9 tikis. *Nota: No importa que grupo de símbolos quede en que sección, ni importa el orden en que queden los tikis en cada grupo.*



- Baraje las cartas de tiki secretas y déle una a cada jugador, mirando hacia abajo. Deje las demás cartas a un lado para las demás rondas. Mire su carta, pero no se la deje ver a los demás jugadores.



SOBRE LAS CARTAS DE TIKI SECRETAS

Cada carta de tiki secreta muestra tres tikis que le ayudaran a ganar puntos en cada ronda. El tiki en la parte alta de la carta le dará 9 puntos SOLAMENTE si esta en el primer puesto (la parte alta de la línea) al final de la ronda. El tiki en la mitad de la carta le dará 5 puntos solamente si esta en el primer o segundo lugar (las primeras dos líneas). El tiki en la parte baja de la carta le dará 2 puntos si termina en primer, segundo, o tercer lugar (cualquiera de las primeras tres líneas). *Nota: Usted puede compartir uno o más tikis con otros jugadores, y estos pueden estar en un orden similar o no. No hay cartas que sean exactamente iguales.*

JUGANDO EL JUEGO

Tumbando el Tiki se juega mediante varias rondas. El jugador que más recientemente haya comido algo con sabor a coco será el primero en jugar. La rotación a seguir ira en sentido del reloj.

- A su turno, juegue una carta de acción en un montón personal en frente suyo que será de cartas a desechar, y mueva su ficha de tiki sobre el tablero acorde con la jugada de la carta. *Nota importante: Usted debe jugar una carta a cada ronda, y esta carta no podrá ser usada de nuevo durante esa ronda.*



CARTAS DE ACCIÓN

TIKI UP 1, 2, Ó 3 – Tome cualquier ficha de tiki que este jugando y muévala 1, 2, ó 3 espacios en la línea. A medida que vaya bajando algunas fichas de tikis, suba las otras para eliminar cualquier espacio que este libre. Usted puede elegir mover cualquier tiki, no solamente los que están en su carta de tiki secreta. NOTA: No se puede mover una ficha de tiki menos espacios de los indicados en la carta. Por ejemplo, el segundo tiki en la línea no se puede mover usando las cartas de Tiki Up 2 o Tiki Up 3.



TUMBANDO EL TIKI – Tome cualquier ficha de tiki que este en juego de cualquier lugar en la línea y muévalo a la parte mas baja de la línea. Mueva las demás fichas hacia arriba para llenar cualquier espacio que haya quedado libre, manteniendo el orden de los tikis. De nuevo, puede escoger el tiki a mover, no tiene que ser el tiki en la carta de tiki secreta.



DESCARTANDO EL TIKI – Tome la ficha de tiki en juego que este mas abajo en la línea, y sáquela del juego. Esto acortara la línea por un tiki. Aunque probablemente esta no sea una de sus cartas de tiki secretas, de pronto se vea obligado a jugar esta carta con una de sus propias fichas. Una vez una ficha de tiki salga del juego, esta estará fuera del juego por el resto de la ronda. NOTA: No se puede jugar una carta descartando el tiki a su primera jugada de cada ronda.

TERMINANDO LA JUGADA Y SUMANDO SUS PUNTOS

Una ronda terminara con una de dos condiciones:

1. El sexto tiki sale del tablero de juego (quedaran solo 3 tikis). Las cartas que le queden en la mano no serán jugada, o;
2. Todos los jugadores se queden sin cartas.

En ambos casos, todos los jugadores deberán revelar sus cartas de tiki secretas para mirar si alguno de los primeros tres tikis son iguales a los tikis de sus cartas. Sume los puntajes que sean aplicables y mueva su ficha en la sección de puntaje sobre el tablero acorde con los puntos que haya ganado en esa ronda.

EJEMPLO DE PUNTAJE:

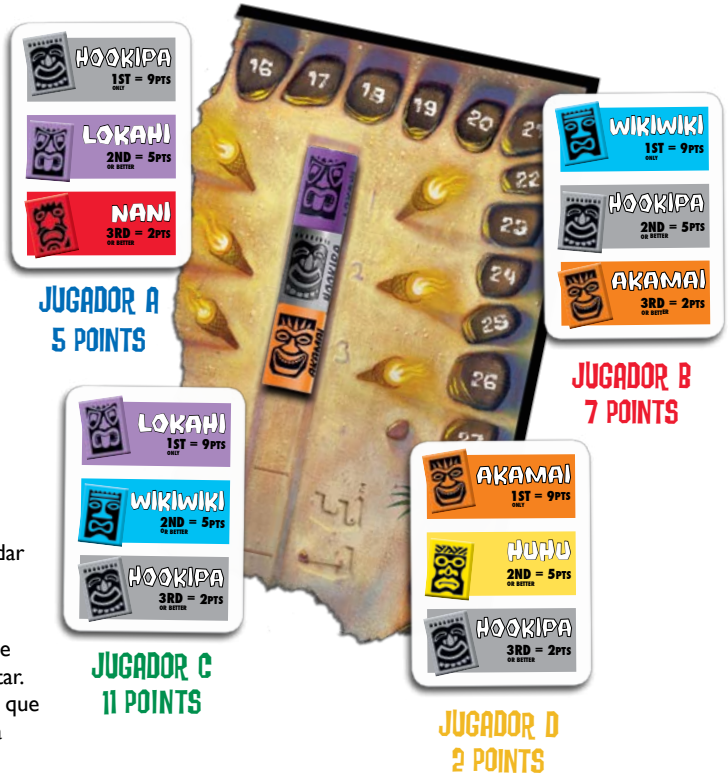
Al final de cada ronda los tikis y las cartas de tikis secretas están de la siguiente manera:

Jugador A: Hookipa (gris) debe estar solamente en el 1er lugar para anotar puntos. Porque está en el 2ndo lugar, no dará puntos. Lokahi (morado) dará 5 puntos por que esta en el posición de "2ndo lugar o mejor". Nani (rojo) no esta entre los tikis restantes así es que no dará puntos.
PUNTAJE TOTAL = 5

Jugador B: Wikiwiki (azul) no esta entre los tikis restantes así es que no dará puntos. Hookipa (gris) en la 2nda posición y Akamai (anaranjado) en la 3ra posición darán puntos.
PUNTAJE TOTAL = 5 + 2 = 7

Jugador C: Lokahi (morado) esta en la 1era posición, y dará 9 puntos. Wikiwiki (azul) no esta entre los tikis restantes, así es que no dará puntos. Hookipa (gris) necesita estar en una posición de "3ra o mejor" para dar puntos. Como esta en 2nda posición dará 2 puntos.
PUNTAJE TOTAL = 9 + 2 = 11

Jugador D: Akamai (anaranjado) no dará puntos por que necesita estar solamente en la 1era posición para anotar. Huhu (amarillo) no esta entre los tikis restantes así es que no dará puntos. Hookipa (gris) necesita estar en "2nda posición o mejor" para anotar. Dará 2 puntos.
PUNTAJE TOTAL = 2



EMPESANDO UNA NUEVA RONDA

- De nuevo organice los tikis como se explico en "Estableciendo el Juego".
- Todos los jugadores escogerán cartas de tiki secretas nuevas y descartaran las cartas viejas.
- Recoja sus cartas de acción y téngalas en la mano.
- El jugador a la izquierda del jugador que empezó la ronda previa, empezara la próxima ronda.

CONCLUYENDO EL JUEGO

Juegue la misma cantidad de rondas como sean jugadores (Para juegos de dos jugadores, juegue 4 rondas). Después de jugar la última ronda, el jugador con más puntos ganara. En caso de un empate, los jugadores que tengan el mismo puntaje jugaran una última ronda para determinar quien será el Maestro de los Tikis. Para un juego más largo, determine un número más alto de rondas a jugar.



UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

Si fuéramos a juzgar un juego simplemente por su apariencia, *Tumbando el Tiki* ciertamente seria el mejor. Desde las coloridas fichas de tikis, hasta las detalladas ilustraciones, este es uno de los más hermosos juegos que hemos producido. Sin embargo lo que realmente hace a este juego brillar, es que junto con sus maravillosas ilustraciones, hay un juego diseñado con elegancia y riqueza. Junto con todos nuestros juegos favoritos, *Tumbando el Tiki* es sencillo de aprender mientras a la misma vez ofrece un reto cada vez que se juega. También deberíamos anotar que no se sabe mucho acerca de los tikis. Según las leyendas los tikis son estatuas elaboradas que representan lo sagrado y lo espiritual de las culturas Polinesias.

Juego de: Keith Mayers
Ilustraciones de: Will Terry