Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

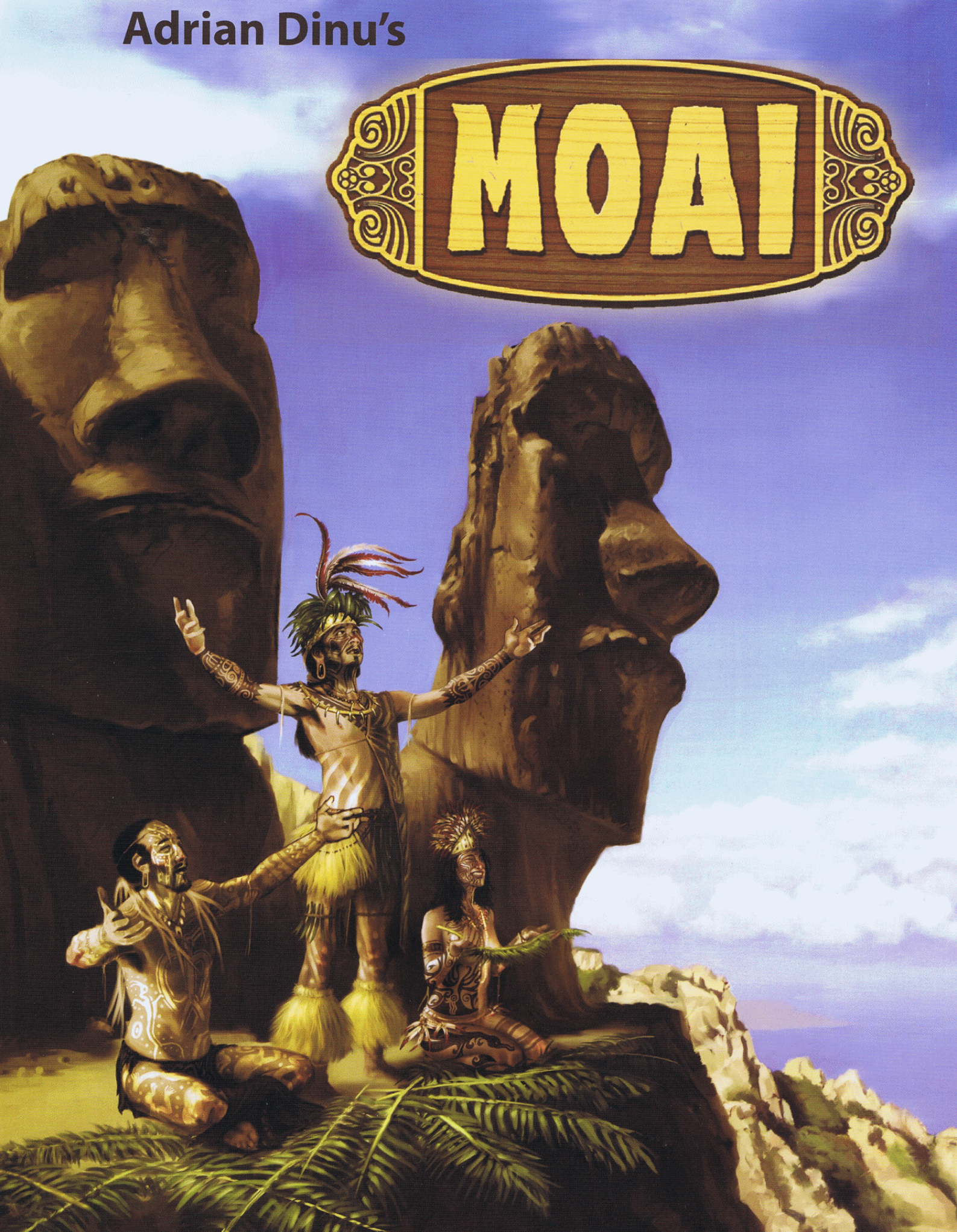
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Adrian Dinu's

MOAI



Moai

Un jeu d'Adrian Dinu
Pour 2 à 5 joueurs
À partir de 10 ans
Durée : 75 minutes

Introduction par Ben Baldanza

L'île de Pâques est un triangle de terre, à l'extrémité orientale de la Polynésie, au milieu de l'Océan Pacifique. Elle a toujours fasciné voyageurs, scientifiques et mystiques de tous poils, étonnés qu'une terre aussi petite et isolée ait pu abriter une civilisation capable de créer le plus fabuleux musée en plein air du monde. Dans les années quarante, l'archéologue norvégien Thor Heyerdahl fit, à bord du Kon Tiki, la traversée depuis l'Amérique du Sud jusqu'à la Polynésie, prouvant que les techniques dont ils disposaient auraient pu permettre aux américains de parvenir en Polynésie, via l'île de Pâques. Dans les années soixante-dix, Erich von Daniken popularisa la théorie selon laquelle notre terre aurait pu, dans un passé lointain, recevoir la visite d'astronautes extra-terrestres ; les impressionnantes statues de l'île de Pâques étaient l'une de ses « preuves ».

De nos jours, les archéologues pensent pour la plupart que l'île de Pâques a été colonisée, depuis l'ouest, par les Polynésiens, et que la culture sophistiquée qui produisit les Moais est donc cousine des autres cultures de cette région. L'histoire de l'île fut sans doute dominée par la pénurie. La sculpture des Moai, la déforestation rapide, les sources de nourriture limitées, tout cela contribua à définir une culture sévère qui disparut d'elle-même, victime de l'épuisement des ressources. L'île de Pâques n'est donc pas seulement une magnifique destination de voyage, mais aussi une prégnante image de la situation dans laquelle, aujourd'hui, se trouve notre planète. Toujours plus nombreux, épuisant sans compter nos ressources en nourriture et en énergie, connaîtrons-nous bientôt tous le sort qui fut celui de cette petite île il y a quelques siècles ? L'île de Pâques appartient aujourd'hui au Chili, sa population n'étant en contact avec le continent que par quelques vols hebdomadaires et, de temps à autre, un cargo de passage.

Moai est un jeu qui cherche à représenter le développement de la civilisation insulaire jusqu'à l'arrivée de l'amiral hollandais Jacob Roggeveen, premier européen à poser le pied sur l'île et qui la nomma d'après le jour de sa découverte. Moai exploite le peu que l'on connaît de la culture insulaire pour en faire un jeu stratégique, et vous permettre de revivre ainsi l'histoire de l'île de Pâques.

Références

http://www.mysteriousplaces.com/Easter_Island/ [EN]

http://en.wikipedia.org/wiki/Easter_Island [EN]

http://membres.lycos.fr/smsconnection4/ [FR]

http://decouvertes.mooldoo.com/iledepaques/ [FR]

Conception du jeu : Adrian Dinu
Dessin du plateau de jeu : Iars Grant West
Illustrations : Cyril van der Hagen
Conception graphique : L. Whalen
Edition: W. Eric Martin

But du jeu

Chaque joueur est à la tête d'un clan Rapa Nui et doit affronter au mieux le désastre écologique. Quand arrive l'amiral Roggeveen, signalant la fin du jeu, le vainqueur est celui des joueurs qui a le plus grand prestige, lequel dépend de la hauteur de ses Moai et du nombre de survivants parmi les membres du clan.

Matériel

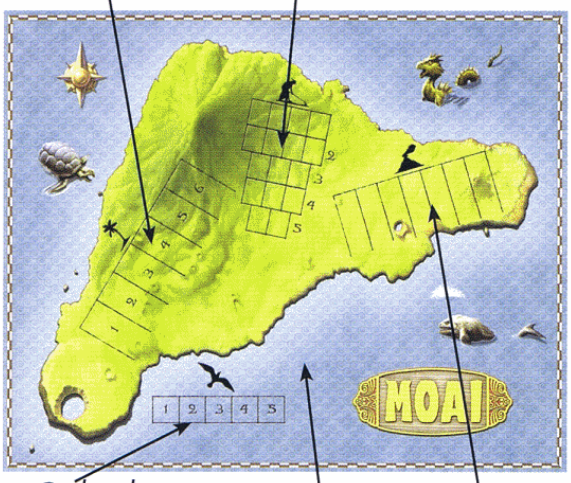
- 1 plateau de jeu représentant l'île de Pâques
- 21 tuiles Moai (avec l'indication de leur hauteur en mètres)
- 40 cartes Rapa Nui
- 36 cartes Époque
- 90 pions Rapa Nui (18 pions, 6 chacun de forces 1, 2 et 3, dans 5 couleurs différentes,)
- 5 marqueurs d'ordre du tour
- 15 jetons de bois
- 10 jetons désastre
- 5 aides de jeu
- 1 pion homme-oiseau

Mise en place

- Placez la carte de l'île de Pâques (le plateau de jeu) sur la table. On y distingue les zones suivantes

    a. La forêt de palmiers, qui produit du bois
    b. Le volcan, où sont sculptés les Moais
    c. Les champs de céréales
    d. L'océan, où ceux qui disposent de bateaux pèchent les poissons
    e. La colline d'Orongo, où est noté l'ordre du tour

- Placez les jetons de bois à côté du plateau de jeu, près de la forêt.
- Placez des jetons désastre sur un certain nombre de champs, en fonction du nombre de joueurs. À 2 joueurs, recouvrez 8 champs (en laissant donc 8 intacts). À 3 joueurs, recouvrez 5 champs. À 4 joueurs, recouvrez 2 champs. À 5 joueurs, ne placez aucun jeton désastre. Les jetons désastre restants sont placés à côté du plateau de jeu, près des champs.
- Triez les Moai par taille et placez-les , faces visibles, à côté du plateau de jeu, près du volcan.
- Tirez au sort un joueur, qui reçoit le pion « homme oiseau ».
- Donnez à chaque joueur 9 pions Rapa Nui de la couleur de son choix, 3 de force 3, 3 de force 2, 3 de force 1. Placez les pions restants en réserve près du plateau de jeu. Les pions des couleurs non utilisées sont remis dans la boite.
- Donnez à chacun un marqueur d'ordre du tour à sa couleur.
- Mélangez les cartes Rapa Nui pour former une pioche, face cachée, et distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Mélangez séparément les cartes d'Époque 1, d'Époque 2 et d'Époque 3 puis formez la pioche de cartes époque en plaçant d'abord les cartes d'époque 3, puis sur celles-ci les cartes d'époque 2, et enfin au sommet les cartes d'époque 1.
- Placez les pioches de cartes à côté du plateau de jeu.



Exemples de cartes Rapa Nui (une carte normale et une carte Raid).

Exemples de cartes époque (une carte bateau, une carte neutre et deux cartes désastre).

Une carte époque :

De 1680 à 1867 environ, l'homme-oiseau, choisi à l'issue d'une course à la nage dans des eaux infestées de requins pour ramener d'un îlot voisin le premier œuf de la saison, contrôlait la distribution des ressources entre les habitants. Dans le jeu, l'homme-oiseau joue en premier et tranche les égalités.

Dos des cartes époque

Époque 1

Époque 2

Époque 3

Exemple de tuile Moai (recto/verso).

Le jeton homme-oiseau.

Exemple de tour de jeu:

Phase de **l'homme-oiseau** *pour 3 joueurs:*

Trois des quatre cartes piochées ayant des symboles palmiers, on place trois jetons bois sur les cases 1 à 3 de la forêt.

Le tour de jeu

Chaque tour se compose de cinq phases de jeu, effectuées toujours dans le même ordre:

1. Phase de l'homme-oiseau
2. Phase d'époque
3. Phase de travail
4. Phase de production
5. Phase de bilan

Phase de l'homme-oiseau

Piochez un nombre de cartes époque égal au nombre de joueurs plus un, et placez-les côte à côte, faces visibles, sur la table (à quatre joueurs, par exemple, piochez cinq cartes). Pour chaque palmier apparaissant dans le coin inférieur droit de l'une de ces cartes, placez un jeton bois sur une case de la forêt, en commençant par la case 1 et en continuant en ordre croissant, un jeton par case.

Chaque joueur choisit alors secrètement un certain nombre de ses cartes Rapa Nui (entre aucune et toutes celles de sa main) et les pose sur la table, cachées sous sa main. Les joueurs révèlent leurs cartes simultanément et annoncent la valeur totale de leur offre.

Le joueur ayant fait la meilleure offre place son marqueur de tour en première position sur la colline d'Orongo.

Les marqueurs de tour des autres joueurs sont ensuite placés sur la colline dans l'ordre descendant de leurs enchères – le deuxième enchérisseur est placé à la deuxième place, le troisième enchérisseur à la suivante, et ainsi de suite. Le joueur qui a le pion homme-oiseau tranche en cas d'égalité mais doit obligatoirement, s'il est parmi les ex-æquo, se mettre lui-même en dernier.

Toutes les cartes Rapa Nui jouées sont ensuite défaussées, et le joueur en première position sur la colline devient le nouvel homme-oiseau et prend le pion correspondant.

2. Phase d'époque

Chaque joueur à son tour, en commençant par l'homme-oiseau et en poursuivant en sens horaire, prend l'une des cartes Époque visibles encore disponibles et la place devant lui pour le reste du tour. Le dernier joueur choisit donc parmi deux cartes, et la carte que personne n'a prise est ensuite retirée du jeu.

Sur l'icône « cartes » de chaque carte est indiqué le nombre de cartes Rapa Nui que le joueur piochera à la fin du tour. Sur l'icône « hutte » est indiqué le nombre de pions Rapa Nui de son clan qu'il devra retirer du plateau de jeu à la fin du round. En outre, certaines cartes peuvent indiquer:

- Un désastre—Le joueur qui prend une carte désastre doit immédiatement choisir le clan (c.a.d. le joueur) affecté par le désastre, qui prend aussitôt effet.
- Un bateau—Le joueur qui prend une carte bateau pourra, à la fin du tour, construire un bateau, qui sera ensuite utilisé par son clan pour pêcher.

Les autres illustrations des cartes Époque n'ont pas d'effet particulier.

3. Phase de travail

Durant cette phase, les joueurs envoient leurs pions Rapa Nui exploiter les richesses de l'île. Chacun à son tour, en commençant par l'homme-oiseau et en poursuivant en sens horaire, peut placer un pion ou déplacer des pions selon les règles suivantes:

- Un joueur qui a des pions Rapa Nui devant lui (donc ni sur le plateau de jeu, ni dans la réserve commune) doit en placer un sur le plateau de jeu. Le pion est mis face visible dans les champs, ou face cachée dans la forêt, sur le volcan ou sur un bateau. Les règles expliquent plus loin ce qui se passe dans chaque zone.
- Si tous les pions Rapa Nui en jeu du joueur sont sur le plateau de jeu, mais au moins un des autres joueurs a encore des pions à placer, le joueur peut soit passer, soit intervertir deux de ses pions, quelles que soient les zones où ils se trouvent. Après l'échange, les pions face visible restent faces visibles, et les pions face cachée restent face cachée, à l'exception de ceux qui sont placés dans les champs et qui sont tournés face visible. Tout pion se trouvant dans les champs doit toujours être face visible.

Le nombre de pions en possession de chaque joueur – mais pas leur force – doit rester visible de tous. Cette phase se poursuit, tour après tour, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs pions.

La forêt de palmiers – abattre des arbres

Un pion Rapa Nui dans la forêt peut abattre un arbre pour ramener du bois. Le bois étant très précieux sur l'île, le nombre de jetons de bois disponible chaque tour est strictement limité. Un joueur peut placer un pion sur n'importe quelle case de la forêt, qu'il y ait ou non déjà des pions, amis ou ennemis, sur cette case. Les pions placés dans la forêt le sont faces cachées.

Les champs - récolte

Un pion Rapa Nui dans les champs peut se nourrir et nourrir d'autres membres de son clan. Un joueur peut placer un pion Rapa Nui sur une case libre de champs, mais pas sur une case déjà occupée ou sur une case affectée par un désastre. Les pions Rapa Nui placés dans les champs le sont faces visibles.

Le volcan – sculpter la pierre

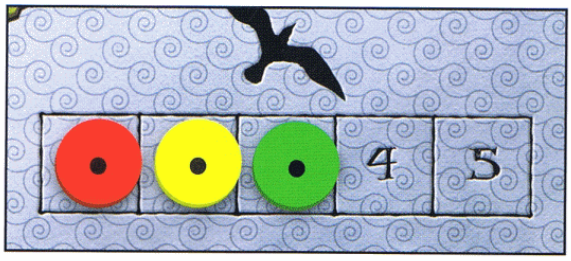
Un pion Rapa Nui sur le volcan peut aider à sculpter et transporter une statue Moai. Un joueur peut placer un pion sur une case du volcan libre, ou sur une case où se trouve déjà un ou plusieurs pions à sa couleur, mais pas sur une case occupée par un autre joueur. Les pions placés sur le volcan le sont faces cachées. Le nombre de cases sur le volcan est virtuellement illimité et, si toutes les cases sont occupées, on peut en créer de nouvelles.

L'océan - pêche

Un pion Rapa Nui peut pêcher dans l'océan. Si un joueur dispose d'un bateau, il peut placer un pion Rapa Nui sur ce bateau, puis poser la carte bateau près de l'île. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par bateau. Les bateaux non utilisés restent devant leurs propriétaires. Les pions Rapa Nui placés sur les bateaux le sont faces visibles.

Les joueurs choisissent secrètement les cartes Rapa Nui qu'ils jouent à cette phase, et les révèlent simultanément :

- *Joueur rouge: 1 carte Rapa Nui de valeur 3: total 3*
- *Joueur jaune: 2 cartes Rapa Nui, soit une carte de valeur 1 et un raid : total 2*
- *Joueur vert: 1 carte Rapa Nui de valeur 1 – total 1*
- *Rouge prend le pion homme-oiseau. L'ordre du jeu est : Rouge, puis jaune, puis vert.*

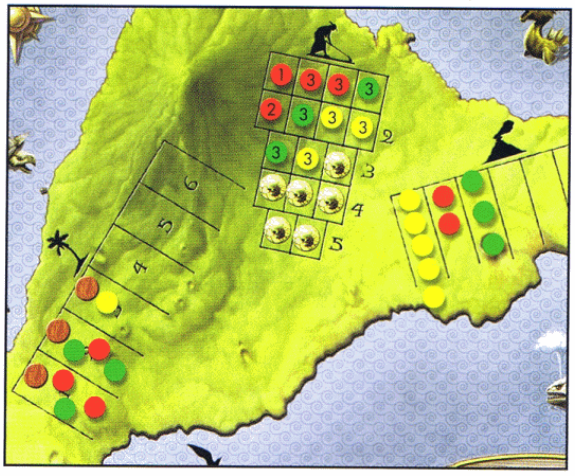


- *Rouge choisit la carte époque [Bateau: 3/2]*
- *Jaune choisit la carte époque [Neutre: 3/3]*
- *Vert choisit la carte époque [Érosion: 2/3] et applique son effet en plaçant un jeton désastre sur une case libre de champs.*

Les trois joueurs doivent placer leurs neuf pions. Notez bien que ce n'est le cas qu'au premier tour et que, aux tours suivants, les joueurs auront moins de pions à placer, et souvent un nombre différent selon les joueurs.

L'illustration montre le plateau de jeu à l'issue de cette phase de travail.

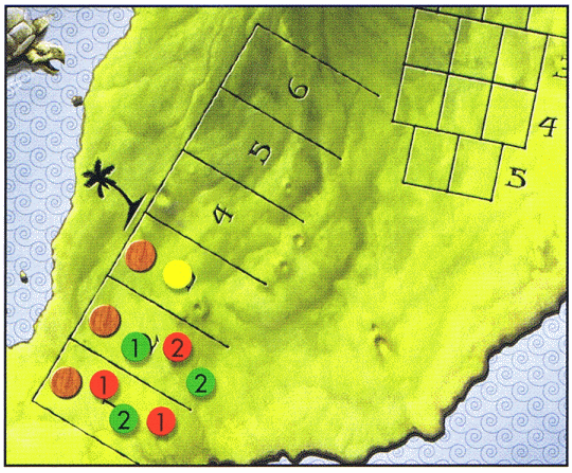
Les trois joueurs ont placé leurs neuf pions dans différentes zones du plateau de jeu.



Aucun des joueurs n'ayant encore de bateau, il n'y a aucun bateau sur l'océan.

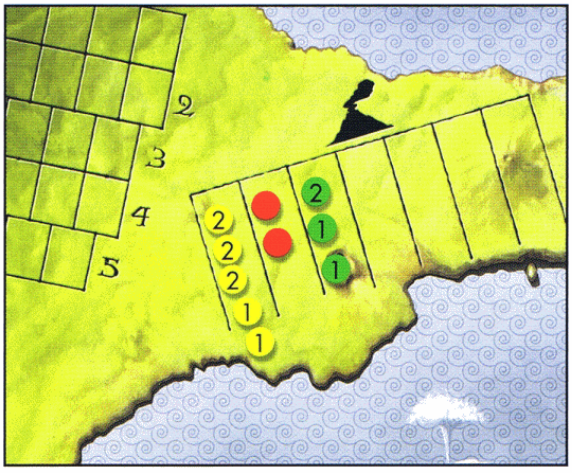
Phase de production :

Forêt:



- *Vert et Rouge sont à égalité pour le premier jeton bois. L'homme-oiseau tranche en faveur de Rouge.*
- *Vert l'emporte sur Rouge et prend le 2ème jeton bois*
- *Jaune prend le 3ème jeton bois (Jaune seul), sans révéler la force de son pion.*

Volcan :



- *Rouge décide de ne pas sculpter de Moai et de consacrer son seul jeton de bois à la construction d'un bateau (au lieu de l'utiliser pour transporter un Moai). Rouge ne révèle donc pas la force de ses pions.*
- *Jaune a sculpté un Moai de 8 mètres et paie son jeton de bois pour le transporter.*
- *Vert a sculpté un Moai de 4 mètres et paie un jeton de bois pour le transporter.*

4. Phase de production

Les différentes zones sont considérées dans l'ordre suivant:

1. La forêt
2. Le volcan
3. Les champs et l'océan

La forêt

Chaque case de forêt est considérée séparément. S'il n'y a dans la case que des pions Rapa Nui d'un seul joueur, ce joueur prend le jeton de bois, et les pions du joueur restent faces cachées. S'il y a sur une case des pions de plusieurs joueurs, ces pions sont révélés et leurs forces additionnées pour déterminer la force de chaque clan. Le clan ayant le total le plus élevé prend le jeton de bois. En cas d'égalité, c'est l'homme-oiseau qui tranche entre les ex-æquo. Tout jeton de bois à côté duquel n'a été joué aucun pion Rapa Nui est défaussé. Les pions Rapa Nui qui ont été révélés restent faces visibles.

Le Volcan

En commençant par l'homme-oiseau et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur à son tour peut décider que ses artisans ont terminé de sculpter un ou plusieurs Moai. Le joueur révèle la force de ses pions sur une ou plusieurs cases du volcan, et la force totale des pions sur une case indique la hauteur du Moai qui y a été sculpté. Le joueur doit alors défausser un jeton de bois pour chaque Moai ainsi terminé afin de le transporter jusqu'à la côte.

Pour chaque statue ainsi sculptée et transportée, le joueur prend une tuile Moai de la réserve de la taille correspondante. S'il n'y a pas de Moai de cette taille disponible, le joueur en prend un plus petit. S'il n'y a plus ni Moai de cette taille ni Moai plus petit, ou si le joueur n'a pas de bois pour le transporter, le Moai est considéré comme abandonné sans avoir été terminé et le joueur ne prend pas de tuile.

Le nombre de Moais réalisés par un joueur doit rester public, mais les joueurs peuvent placer leurs tuiles faces cachées pour en garder la hauteur secrète. En revanche, les pion Rapa Nui, une fois révélés, restent faces visibles.

Les champs et l'océan

En commençant par l'homme oiseau et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur calcule la force totale de ses pions Rapa Nui dans les champs et sur des bateaux. Cette force doit être supérieure ou égale au nombre de pions Rapa Nui du clan sur le plateau de jeu. Si ce n'est pas le cas, le joueur doit retirer du plateau de jeu les pions Rapa Nui en excédent, selon son choix. Les pions ainsi retirés sont mis dans la réserve commune et ne sont pas récupérés par le joueur.

Un joueur peut sauver un pion qu'il ne peut pas nourrir en défaussant une carte Raid et une seconde carte Rapa Nui de son choix. Le joueur retire alors également du volcan ou de la forêt un pion Rapa Nui adverse, face visible, dont la force est égale à la valeur de la seconde carte Rapa Nui défaussée. Les pions dans les champs et les bateaux, qui se nourrissent en priorité, ne peuvent pas être enlevés ainsi. Chaque carte Raid ne permet de nourrir qu'un seul pion, mais un joueur peut

jouer plusieurs cartes Raid simultanément, chacune associée à une autre carte, sans néanmoins dépasser le nombre de ses pions à nourrir. S'il n'y a pas de pion adverse face visible dans la forêt ou sur le volcan, il est impossible de jouer un raid.

5. Phase de bilan

En commençant par l'homme-oiseau, et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur à son tour fait toutes les actions suivantes. Un joueur effectue donc toutes les actions avant que l'on ne passe au joueur suivant.

1. Pioche de cartes Rapa Nui
2. Repos
3. Naissances
4. Construction de bateaux

Pioche de cartes Rapa Nui

Le joueur pioche autant de cartes Rapa Nui qu'indiqué sur l'icône cartes de sa carte époque. Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

Repos

Le joueur retire du plateau de jeu autant de ses pions Rapa Nui qu'indiqué sur l'icône hutte de sa carte époque et place ces pions devant lui. Ces membres de son clan sont rentrés au camp pour se reposer, mais pourront retourner travailler au tour suivant. Les pions ainsi repris doivent autant que possible être prélevés en nombre égal des différentes zones. Un joueur ne peut donc pas, par exemple, récupérer un second pion du volcan tant qu'il n'a pas récupéré un pion de chacune des autres zones où il a des pions.

Naissances

Le joueur peut ajouter de nouveaux pions Rapa Nui à son clan. En défaussant deux cartes Rapa Nui, le joueur prend dans la réserve et place devant lui un pion Rapa Nui dont la force est égale à la plus faible des deux cartes défaussées. Un même joueur peut faire plusieurs naissances au même tour.

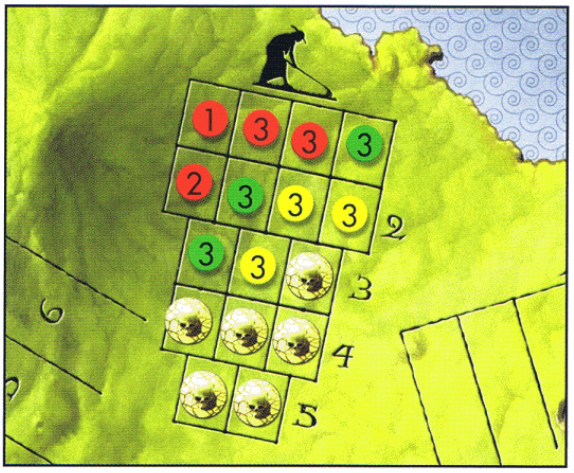
Construction de bateaux

Si la carte époque du joueur est un bateau, le joueur peut dépenser un jeton de bois pour construire un bateau. La carte bateau est pivotée de 90° pour montrer que le bateau a été construit, et pourra être placé sur le plateau de jeu durant la phase de travail du tour suivant. C'est à ce moment là qu'un pion « pécheur » sera placé sur le bateau.

Le joueur défausse ensuite sa carte époque, sauf si elle a servi à construire un bateau, et on passe au joueur suivant. Après que tous les joueurs ont effectué leur phase de bilan, le tour est terminé et on passe au tour suivant, en reprenant à la phase de l'homme-oiseau.

Exception: si la carte de l'Amiral Roggeven avait été révélée au début du tour, la partie se termine après cette phase de bilan.

Champs et bateaux: (aucun bateau n'est encore en jeu)



- *Rouge nourrit son clan (3+3+2+1 = 9 pour 9 membres)*
- *Jaune nourrit son clan (3+3+3 = 9 pour 9 membres)*
- *Vert nourrit son clan (3+3+3 = 9 pour 9 membres)*

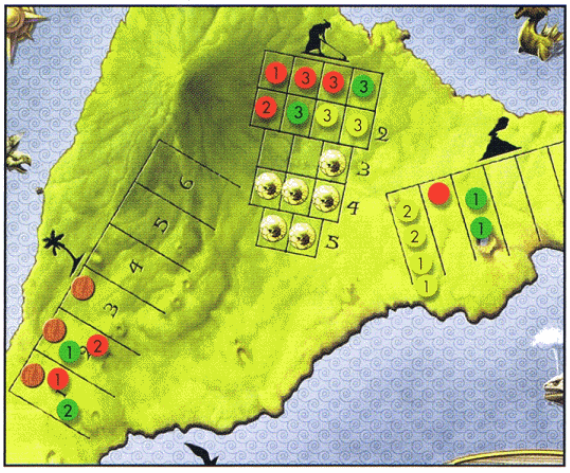
Phase de bilan

- *Rouge pioche trois cartes Rapa Nui.*
- *Rouge ramène deux pions Rapa Nui (un de force 1 depuis la forêt, un non révélé depuis le volcan).*
- *Rouge joue deux cartes Rapa Nui de force 1 et prend un pion Rapa Nui de force 1 dans la réserve (naissance).*
- *Rouge construit un bateau en payant un jeton de bois, et conserve donc sa carte époque bateau.*
- *Jaune pioche trois cartes Rapa Nui.*
- *Jaune ramène trois pions Rapa Nui (un non révélé depuis la forêt, un de force 2 depuis le volcan, un de force 3 depuis les champs).*
- *Jaune a deux naissances, en jouant une carte Rapa Nui de valeur 1, une de valeur 2 et deux valeur 3. Il prend donc dans la réserve deux pions Rapa Nui de valeurs 1 et 3.*
- *Vert pioche deux cartes Rapa Nui.*

• Vert ramène trois pions Rapa Nui (depuis la forêt, de force 2, depuis le volcan, de force 2, depuis les champs, de force 3).

• Vert joue une carte Rapa Nui de valeur 2 et une de valeur 3 et prend dans la réserve un pion Rapa Nui de valeur 2 (naissance).

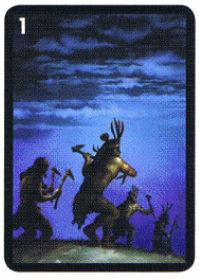
À la fin du tour : le plateau de jeu est dans la situation suivante :



La carte Amiral Roggeveen annonce la fin de la partie.

Sauver un pion en cas de disette

En défaussant ces deux cartes, un joueur peut retirer du plateau de jeu et mettre dans la réserve commune un pion Rapa Nui adverse de valeur 3 se trouvant dans la forêt ou sur le volcan, et sauver l'un de ses propres pions.



Fin du jeu

Lorsque la carte "Amiral Roggeveen" est révélée durant la phase d'homme oiseau, le dernier tour commence. Mettez la carte Amiral Roggeven de côté et continuez à piocher des cartes époque, soit jusqu'à en avoir révélé autant qu'il y a de joueurs plus une, comme lors des tours précédents, soit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Si, au dernier tour, la pioche étant épuisée, il y a moins de cartes époque disponibles que de joueurs, les joueurs qui seront derniers dans l'ordre du tour ne pourront pas prendre de carte époque, et ne piocheront donc pas de cartes Rapa Nui durant la phase de bilan. Durant la dernière phase de bilan, on peut sauter l'étape de repos, mais on doit, si possible, effectuer les étapes de pioche de cartes Rapa Nui et de naissances.

Le joueur dont le clan a le score le plus élevé est vainqueur. Le score d'un clan est calculé en additionnant :

- La hauteur de tous les Moais érigés par le clan.
- Le nombre de pions Rapa Nui vivants, sur le plateau de jeu ou devant le joueur.
- 2 points par jeton de bois en possession du joueur.

Il peut y avoir des ex-æquo.

Variantes

1. Durant la phase de travail, les joueurs placent tous leurs pions faces visibles, quelle que soit la zone où ils sont joués.

2. Durant la phase d'homme-oiseau, les joueurs jouent leurs cartes Rapa Nui visibles, dans l'ordre du tour. Au premier tour, cet ordre est déterminé aléatoirement.

3. Pour une partie plus courte, retirer 5 cartes époque du jeu, 2 de l'époque 1, 2 de l'époque 2, 1 de l'époque 3.

4. Cartes Rapa Nui visibles pour la phase de l'homme-oiseau

Lors des mises pour l'homme-oiseau chaque joueur peut jouer 0, 1 ou plusieurs cartes Rapa Nui face visible dans l'ordre du jeu. Une fois qu'un joueur a joué des cartes, il ne peut plus en ajouter.

Quand le dernier joueur a joué ses cartes Rapa Nui, l'enchère pour l'homme-oiseau est terminée. Le nouvel ordre de jeu est défini normalement (valeur totale des offres).

Les égalités sont tranchées par l'homme-oiseau actuel. S'il y a une égalité pour être l'homme-oiseau, le précédent homme-oiseau tranche l'égalité. Si celui-ci fait partie des joueurs à égalité, il ne peut pas gagner ce titre.

5. Les cibles des cartes désastre ne sont pas choisies librement.

La carte désastre est appliquée au joueur suivant dans l'ordre du jeu.

La carte désastre du dernier joueur sera appliquée au premier joueur (l'homme-oiseau).

MOAI 1.0

2 à 5 | 75 mm > avoir le plus de points

➜ **préparation** | **Placer (à 2/3/4/5 J.) 8/5/2/0 marqueurs "désastre" dans les champs** | **Chacun reçoit 9 pions** (3x1, 3x2, 3x3) **+ 5 cartes** Rapa Nui | **Mélanger séparemment cartes selon leur époque** et faire une seule pioche (3 en dessous, 2 au milieu, 1 au dessus) | **Désigner un 1er Joueur,** qui reçoit marqueur "Birdman"

① DÉTERMINER ORDRE DU TOUR

Révéler autant de cartes "époque" que de "joueurs +1"

— memo *Pour chaque symbole bois, placer un matériau dans la forêt (1 bois par case)*

Chacun mise secrètement de 0 à plusieurs cartes : établir ordre du tour de la plus haute à la plus basse offre

— memo *toutes les cartes enchéries sont défaussées*

— memo *égalité départagée par celui qui possède "Birdman". Si celui-ci est à égalité, il jouera après le ou les J. impliqués*

Une fois l'ordre établi, 1er J. reçoit (ou conserve) "Birdman"

② PRENDRE UNE CARTE "EPOQUE"

Chacun choisit une carte et la pose devant lui

— memo *dernier J. prend 1 des 2 cartes restantes et défausse l'autre*

➥ **désastre :** effet appliqué immédiatement

➥ **bateau :** peut être construit à la fin du tour en cours

③ PLACER SES MARQUEURS (SUR PLUSIEURS TOURS)

Chacun son tour peut placer f.c. un pion de sa réserve dans la forêt, le volcan ou le bateau, f.v. dans les champs.

— memo *si un J. a placé tous ses marqueurs avant les autres, il peut à son tour passer ou échanger de place 2 de ses marqueurs : les laisser f.v. ou f.c. sauf dans les champs, tournés f.v.*

❖ **Forêt :** pas de limite de pions dans chaque case

❖ **Champ** : un seul pion par case

❖ **Volcan** : pas de limite de pions mais une seule couleur par case

❖ **Bateau** : un seul pion

④ RÉSOLUTION

❖ **Forêt : si plusieurs clans,** pions révélés. + haut total gagne le bois

— memo *si égalité, 1er J. décide*

— memo *si 1 seul clan, pions non révélés*

❖ **Volcan (facultatif)** : défausser 1 bois et révéler tous ses jetons et prendre la statue de même hauteur (ou la + proche inférieurement)

❖ **Champs + bateau** (capacité à nourrir ses travailleurs) : total au moins égal au nombre de pions joués.

— memo *si production insuffisante, défausser pion(s) en conséquence*

— memo *Pour chaque pairé défaussée "Raid + Rapa Nui", sauver un de ses pions et éliminer - si possible - un pion adverse de force égale à la carte jouée, sauf fermier ou pêcheur*

⑤ GESTION

Chaque J. réalise (à la suite) toutes ces actions :

➥ **piocher autant de cartes** qu'indiqué sur sa carte "epoque"

➥ **remettre dans sa réserve autant de pions** qu'indiqué sur carte, choisi(s) équitablement entre les différentes zones où joueur présent

➥ **naissance :** récupérer de la Rés. gén. 1 pion pour chaque paire de cartes Rapa Nui défaussée, de la valeur de la carte la + faible

➥ **construire bateau :** défausser un bois et tourner la carte de 90°

Fin de la partie

Dernier tour dès que l'Amiral est révélé (l'écarter)

— memo *jouer ce tour même si insuffisance de cartes "époque"*

Calculer Score *= total statues + 1 pt/pion vivant (sur ou hors plateau) +2 pts/bois*

abréviations : voir site **memoregle** http://clube.free.fr

MOAI 1.0

2 à 5 | 75 mm > avoir le plus de points

➜ **préparation** | **Placer (à 2/3/4/5 J.) 8/5/2/0 marqueurs "désastre" dans les champs** | **Chacun reçoit 9 pions** (3x1, 3x2, 3x3) **+ 5 cartes** Rapa Nui | **Mélanger séparemment cartes selon leur époque** et faire une seule pioche (3 en dessous, 2 au milieu, 1 au dessus) | **Désigner un 1er Joueur,** qui reçoit marqueur "Birdman"

① DÉTERMINER ORDRE DU TOUR

Révéler autant de cartes "époque" que de "joueurs +1"

— memo *Pour chaque symbole bois, placer un matériau dans la forêt (1 bois par case)*

Chacun mise secrètement de 0 à plusieurs cartes : établir ordre du tour de la plus haute à la plus basse offre

— memo *toutes les cartes enchéries sont défaussées*

— memo *égalité départagée par celui qui possède "Birdman". Si celui-ci est à égalité, il jouera après le ou les J. impliqués*

Une fois l'ordre établi, 1er J. reçoit (ou conserve) "Birdman"

② PRENDRE UNE CARTE "EPOQUE"

Chacun choisit une carte et la pose devant lui

— memo *dernier J. prend 1 des 2 cartes restantes et défausse l'autre*

➥ **désastre :** effet appliqué immédiatement

➥ **bateau :** peut être construit à la fin du tour en cours

③ PLACER SES MARQUEURS (SUR PLUSIEURS TOURS)

Chacun son tour peut placer f.c. un pion de sa réserve dans la forêt, le volcan ou le bateau, f.v. dans les champs.

— memo *si un J. a placé tous ses marqueurs avant les autres, il peut à son tour passer ou échanger de place 2 de ses marqueurs : les laisser f.v. ou f.c. sauf dans les champs, tournés f.v.*

❖ **Forêt :** pas de limite de pions dans chaque case

❖ **Champ** : un seul pion par case

❖ **Volcan** : pas de limite de pions mais une seule couleur par case

❖ **Bateau** : un seul pion

④ RÉSOLUTION

❖ **Forêt : si plusieurs clans,** pions révélés. + haut total gagne le bois

— memo *si égalité, 1er J. décide*

— memo *si 1 seul clan, pions non révélés*

❖ **Volcan (facultatif)** : défausser 1 bois et révéler tous ses jetons et prendre la statue de même hauteur (ou la + proche inférieurement)

❖ **Champs + bateau** (capacité à nourrir ses travailleurs) : total au moins égal au nombre de pions joués.

— memo *si production insuffisante, défausser pion(s) en conséquence*

— memo *Pour chaque pairé défaussée "Raid + Rapa Nui", sauver un de ses pions et éliminer - si possible - un pion adverse de force égale à la carte jouée, sauf fermier ou pêcheur*

⑤ GESTION

Chaque J. réalise (à la suite) toutes ces actions :

➥ **piocher autant de cartes** qu'indiqué sur sa carte "epoque"

➥ **remettre dans sa réserve autant de pions** qu'indiqué sur carte, choisi(s) équitablement entre les différentes zones où joueur présent

➥ **naissance :** récupérer de la Rés. gén. 1 pion pour chaque paire de cartes Rapa Nui défaussée, de la valeur de la carte la + faible

➥ **construire bateau :** défausser un bois et tourner la carte de 90°

Fin de la partie

Dernier tour dès que l'Amiral est révélé (l'écarter)

— memo *jouer ce tour même si insuffisance de cartes "époque"*

Calculer Score *= total statues + 1 pt/pion vivant (sur ou hors plateau) +2 pts/bois*