

# RAPA NUI

*Jeu pour 2 - 4 joueurs à partir de 10 ans*

## Contenu

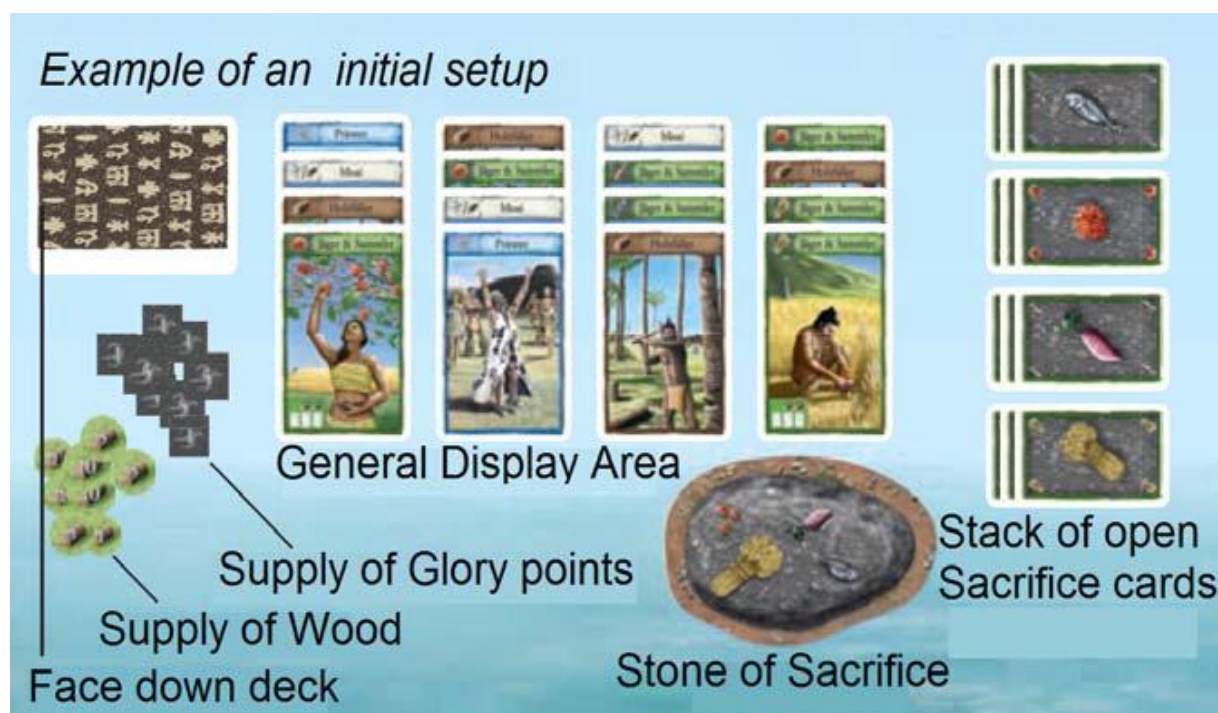
- 16 cartes de départ (4 pour chaque couleur de joueur)
- 50 cartes Rapa-Nui, composées de :
  - 9 Moai (Statues de pierre)
  - 9 Prêtres
  - 12 Bûcherons
  - 12 Chasseurs-Cueilleurs (4 types différents, 5 par type)
- 4 cartes Résumé
- 100 cartes Sacrifice (4 types différents, 25 par type)
- 30 tuiles points de Gloire (20 tuiles de 1 point, 6 de 5 points, 4 de 10 points)
- 36 tuiles Bois (24 tuiles de 1 bois, 4 de 5 bois, 4 de 10 bois, 4 de 20 bois)
- 1 Pierre Sacrificielle

## But du jeu

Chaque joueur joue le rôle d'un chef tribal. À chaque tour, les joueurs acquièrent de nouveaux habitants dans leur village (Bûcherons, Prêtres ou Chasseurs-Cueilleurs) ou construisent une Statue de pierre (appelée Moai). À la fin de chaque tour, les joueurs marquent des points pour un type de carte Rapa-Nui. De cette façon, les joueurs obtiendront du Bois, des points de Gloire ou des cartes Sacrifice durant la partie.

Le gagnant de la partie est le joueur qui aura collecté le plus de points de Gloire grâce aux Moai et aux Prêtres plus la carte Sacrifice de plus grande valeur.

Pendant la partie, les joueurs vont influencer la valeur des différentes cartes Sacrifice chaque fois que les tours Sacrifice auront lieu.



## Préparation

- Chaque joueur prend 4 cartes de départ (1 Bûcheron + 3 Chasseurs-Cueilleurs) d'une couleur et une carte Résumé.
- La carte Bûcheron est placée face au joueur dans ce qui constitue son aire de jeu personnelle et, au cours de la partie, d'autres cartes seront ajoutées à cette aire. Les 3 cartes Chasseur-Cueilleur restent en main.
- A moins de 4 joueurs, les cartes de départ restantes sont placées dans la boîte et ne seront pas utilisées.
- Mélangez les 50 cartes Rapa-Nui et constituez pour la partie une pioche face cachée.
- Préparez l'aire de jeu générale : prenez, une par une, 16 cartes de la pioche afin de constituer 4 colonnes distinctes de 4 cartes chacune (voyez l'exemple pour la configuration initiale).
- Triez par catégorie les 100 cartes Sacrifice (Poissons, Mûres, Patates douces, Céréales).
- Chaque joueur prend 1 carte Sacrifice de chaque type.
- Les cartes Sacrifice des joueurs sont placées devant eux face cachée. Les joueurs peuvent regarder ces cartes à n'importe quel moment dans la partie.
- Créez sur le côté une réserve pour le Bois et une autre pour les points de Gloire.
- La Pierre Sacrificielle est placée près de l'aire de jeu générale.
- Désignez un premier joueur.
- Chaque joueur reçoit un nombre spécifique de Bois en fonction de l'ordre de jeu : le premier joueur prend 2 Bois, le deuxième joueur dans le sens horaire obtient 3 Bois, le joueur suivant 4 et le quatrième joueur prend une tuile Bois de valeur 5.



## Tour de jeu

En commençant par le premier joueur, chacun effectue son tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour complet est composé des trois actions suivantes :

### Tour complet du joueur :

1. Prendre une carte Sacrifice (facultatif).
2. Jouer une ou plusieurs cartes de la main.
3. Ajouter des cartes dans l'aire de jeu générale et marquer des points.

## 1. Prendre une carte Sacrifice (facultatif)

Le joueur actif peut prendre exactement une carte Sacrifice d'une des 4 piles de cartes Sacrifice. **Le prix normal de cette action est de 5 Bois.** Le prix de la carte Sacrifice peut être baissé de 1 Bois pour chaque Chasseur-Cueilleur du type correspondant. Le coût d'une carte ne peut pas être inférieur à zéro Bois. S'il arrive qu'une carte Sacrifice ne soit pas disponible dans les piles, elle ne pourra plus être choisie.

### Exemple :

*C'est le tour de Sandra. Elle a 7 Bois, 1 Bûcheron, 1 Chasseur-Cueilleur « Mûres » et 2 Chasseurs-Cueilleurs « Céréales ». Elle peut à présent décider si elle veut obtenir une carte Sacrifice. 1 Mûre lui coûterait 4 Bois : 5 moins 1 (car elle a un Chasseur-Cueilleur « Mûres » dans son jeu). 1 Céréale lui coûterait 3 Bois : 5 moins 2 (car elle a 2 Chasseurs-Cueilleurs « Céréales » dans son jeu). Le Poisson et les Patates Douces lui coûteraient 5 Bois chacun, car elle n'a aucun Chasseur-Cueilleur de ce type. Mais elle peut également décider de ne pas prendre de carte Sacrifice.*



## 2. Jouer des cartes de la main

Le joueur actif joue des cartes de sa main en les posant devant lui dans son aire de jeu personnelle. En fonction des cartes que le joueur tient en main, il doit décider lesquelles jouer. Ce qui signifie qu'il joue soit :



### **1 Bûcheron**

Coût : aucun.

Effet : aucun quand la carte est posée.

ou



### **1 Prêtre**

Coût : aucun.

Effet : aucun quand la carte est posée.

ou



### **1 Moai**

Coût : 7 Bois

Effet :

1. Chaque Moai dans l'aire de jeu personnelle du joueur vaut 4 points de Gloire à la fin de la partie.

2. Tour Sacrifice :

Après qu'un Moai ait été construit, **un tour Sacrifice a lieu.** En commençant par le joueur à gauche du premier joueur, chaque joueur doit placer 1 de ses cartes Sacrifice face visible sur la Pierre Sacrificielle (si le joueur a au moins une carte). Le joueur actif place en dernier sa carte Sacrifice **face cachée**, les autres joueurs ne savent donc pas quel type de cartes a été

sacrifié. De plus, le joueur actif pioche une des cartes Sacrifice parmi les piles qu'il place face visible sur la Pierre de Sacrifice.

**Important** : les cartes sacrifiées détermineront la valeur finale de chaque type de carte Sacrifice pour la fin du jeu (le type le plus sacrifié sera le plus rentable, le deuxième plus sacrifié le sera moins, etc. → voir *Fin du jeu*). Si un joueur a collecté beaucoup de cartes d'un même type dans la partie, il souhaitera que ce type de carte soit le plus sacrifié. Mais attention : pour chaque carte sacrifiée d'un même type, le joueur en gardera nécessairement moins pour marquer des points à la fin du jeu. Ainsi les joueurs doivent trouver un équilibre et faire attention aux types de cartes sacrifiées.

**Note** : les cartes face cachée de la Pierre de Sacrifice restent ainsi jusqu'à la fin de la partie !

Exemple :

Arne joue 1 Moai et provoque un tour Sacrifice. Son voisin de gauche, Stefan, commence et sacrifie 1 Patate Douce. Patrick sacrifie 1 Céréale. Sandra sacrifie également 1 Céréale. Arne sacrifie 1 carte Sacrifice face cachée. Parce que Arne est celui qui a bâti le Moai, il peut piocher une autre carte Sacrifice parmi une des 4 piles et la placer sur la Pierre Sacrificielle. Il prend par exemple 1 Mûre.



ou



**1 à 3 Chasseur-Cueilleur d'un type (Poisson, Mûre, Patate Douce, Céréale)**

Coût : 0 à 2 Bois (voir règles spéciales)

Effet : aucun quand la carte est jouée.

**Règle spéciale** : il est possible de jouer plus d'1 carte Chasseur-Cueilleur, mais elles doivent toutes être du même type (Poisson par exemple).

Prix pour jouer 1 Chasseur-Cueilleur : aucun.

Prix pour jouer 2 Chasseur-Cueilleur du même type : 1 Bois.

Prix pour jouer 3 Chasseur-Cueilleur du même type : 2 Bois.

Exemple :

C'est le tour de Stefan et il joue 2 cartes Chasseur-Cueilleur « Poisson » de sa main dans son aire de jeu personnelle. Cela lui coûte 1 Bois car il a joué 2 cartes Chasseur-Cueilleur « Poisson » en même temps. Le fait qu'il ait déjà 1 carte Chasseur-Cueilleur dans son aire de jeu n'influence pas le coût.

Astuce : lors de la pose de cartes dans votre aire de jeu personnelle, placez les de sorte que leurs titres soient visibles, cela permet de conserver de la place dans l'aire de jeu et de donner un aperçu clair.

**Note** : un joueur ne peut jouer durant son tour qu'une seule carte d'un seul type, excepté pour les cartes Chasseur-Cueilleur du même type : 1 Bûcheron ou 1 Prêtre ou 1 Moai ou 1 – 3 Chasseur-Cueilleur (du même type).

**Situation spéciale** : il peut arriver que pendant la partie un joueur ait 3 cartes Moaï en main mais qu'il n'ait pas assez de Bois pour payer une de ces cartes Moaï : il doit replacer 1 des 3 cartes Moaï dans la boîte (et donc hors du jeu), **à la place de jouer 1 carte.**

### **3. Ajouter des cartes dans l'aire de jeu générale et marquer des points**

#### **Ajouter des cartes et refaire sa main**

Le joueur actif doit reconstituer sa main de 3 cartes. Pour ce faire, il pioche la première carte disponible sur n'importe laquelle des 4 colonnes de cartes de l'aire de jeu générale. S'il a besoin de piocher une autre carte, parce qu'il n'a toujours pas 3 cartes en main, il prend à nouveau la première carte de n'importe quelle colonne.

**Important** : si pendant la reconstitution de la main une des colonnes de cartes de l'aire de jeu générale est épuisée, elle doit être immédiatement reconstituée avec 4 nouvelles cartes.

#### **Marquer des points**

A la fin du tour du joueur, on marque des points en fonction de la dernière carte découverte lors de la reconstitution de sa main. Cette carte peut également être la quatrième carte placée lors du remplissage de la colonne épuisée dans l'aire de jeu générale.

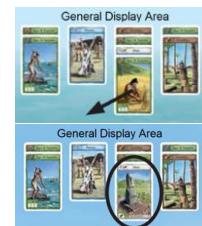
#### **Reconstitution des colonnes :**

##### **Exemple 1 :**

*Stefan a joué 1 carte et maintenant il en pioche 1 dans l'aire de jeu générale.*

*Il choisit un Chasseur-Cueilleur et le met dans sa main.*

*Stefan a à nouveau 3 cartes en main, la dernière carte découverte sera utilisée pour l'évaluation. Dans ce cas, c'est le Moaï.*

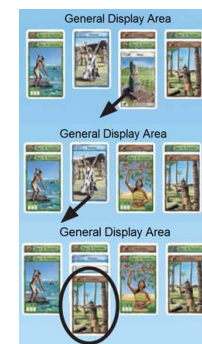


##### **Exemple 2 :**

*Patrick a joué 2 cartes dans son aire de jeu et pioche à présent 1 carte dans l'aire de jeu générale. Il choisit le Moaï et le met dans sa main.*

*A présent il pioche une 2<sup>ème</sup> carte dans l'aire de jeu générale. Il choisit le Prêtre et le met dans sa main.*

*Comme une des colonnes est à présent épuisée, elle est immédiatement reconstituée avec 4 nouvelles cartes de la pioche. Patrick a désormais 3 cartes en main et la dernière carte découverte sera utilisée pour l'évaluation des points. Dans ce cas c'est un Bûcheron.*



L'évaluation lancée par la dernière carte découverte de la colonne utilisée s'applique pour tous les joueurs :

#### **Bûcheron**



Chaque joueur gagne **1 Bois par carte Bûcheron** posée dans son aire de jeu personnelle.



Bonus : si un joueur a au moins 2 Bûcherons et qu'il est le **seul** majoritaire en Bûcheron parmi tous les joueurs, il obtient 1 Bois supplémentaire.

### Exemple :

Les Bûcherons sont scorés. Stefan est le seul à avoir 2 Bûcherons dans son aire de jeu, les autres n'ont qu'un seul Bûcheron chacun. Stefan reçoit 3 Bois (1 Bois par Bûcheron plus 1 Bois comme bonus, car il a au moins 2 Bûcherons et est le seul à avoir la majorité). Les autres joueurs reçoivent 1 Bois chacun pour leur unique Bûcheron.



### Prêtre



Chaque joueur gagne **1 point de Gloire par carte Prêtre** posée dans son aire de jeu personnelle.



Bonus : si un joueur a au moins 2 Prêtres et qu'il est le **seul** majoritaire en Prêtre parmi tous les joueurs, il obtient un point de Gloire supplémentaire.

### Exemple :

Les Prêtres sont évalués. Patrick est le seul à avoir 1 Prêtre dans son aire de jeu, les autres n'en ont pas. Patrick reçoit 1 point de Gloire (1 point de Gloire par Prêtre, mais il ne bénéficie pas du bonus, bien qu'il ait la majorité, car il ne possède pas au moins 2 Prêtres). Les autres joueurs ne reçoivent pas de point de Gloire.



### Moai



Chaque joueur gagne **1 point de Gloire ou 1 Bois par carte Moai** posée dans son aire de jeu personnelle.

Bonus : si un joueur a au moins 2 Moai et qu'il est le **seul** majoritaire en Moai parmi tous les joueurs, il prend 1 point de Gloire ou 1 Bois supplémentaire.

**Important** : vous devez décider du gain à recevoir, des points de Gloire ou du Bois. Recevoir une combinaison des deux n'est pas autorisé, même quand vous avez plusieurs Moai.

### Exemple :

Les Moai sont évalués. Sandra a 1 Moai dans son aire de jeu personnelle, Arne en a 2. Sandra peut maintenant décider si elle veut un point de Gloire ou un Bois. Arne peut, lui, décider si il veut 3 points de Gloire ou 3 Bois (parce qu'il a 2 Moai et est le seul joueur majoritaire).



### Chasseur-Cueilleur

Chaque joueur qui a au moins 1 Chasseur-Cueilleur du type évalué dans son aire de jeu personnelle reçoit **exactement 1 carte Sacrifice** de la pile de ce même type. Le joueur qui a initié l'évaluation prend les cartes en premier puis les autres joueurs le suivent dans l'ordre du tour de jeu.

**Important** : différent des autres cartes (Bûcheron, Prêtre, Moai), le paiement en cartes Sacrifice ne tient pas compte du nombre de cartes dans l'aire de jeu ! Les joueurs ne reçoivent qu'1 carte Sacrifice, peu importe qu'ils aient 1 ou 3 cartes Chasseur-Cueilleur du type évalué. Mais plus un joueur a de Chasseurs-Cueilleurs, moins les cartes Sacrifice lui coûteront cher (voir « 1. Prendre 1 carte Sacrifice »). En supplément, le joueur peut obtenir un bonus.

Bonus : si un joueur a au moins 2 Chasseur-Cueilleur et qu'il est le **seul** majoritaire en Chasseur-Cueilleur de cette sorte parmi tous les joueurs, ce joueur prend 1 carte Sacrifice supplémentaire de ce type.

**Situation spéciale** : il peut arriver qu'une des piles de cartes Sacrifice soit épuisée mais que les joueurs doivent normalement recevoir des cartes de ce type. Dans ce cas, les joueurs peuvent prendre une carte de type différent que celle qui est évalué.

Exemple :

*Le Chasseur-Cueilleur « Céréale » est évalué. Patrick et Sandra ont chacun 2 de ces Chasseurs-Cueilleurs dans leur aire de jeu personnelle tandis que les autres joueurs n'en ont pas. Parce que Patrick et Sandra ont tous les deux au moins 1 Chasseur-Cueilleur « Céréale », ils reçoivent exactement 1 carte Sacrifice « Céréale » de la pile. Ils ne reçoivent cependant pas de bonus. Ils ont tous les deux au moins 2 Chasseur-Cueilleur, mais aucun d'entre eux n'a la majorité seul.*



**Important** : à la fin du tour d'un jouer un seul type de carte est évalué, il s'agit de la carte de la réserve générale découverte en dernier. Après l'évaluation, le joueur suivant réalise son tour complet.

## Fin du jeu

Le jeu prend fin immédiatement après qu'une des colonnes de cartes de la réserve générale ait été reconstituée et que la pioche de cartes Rapa-Nui ait été complètement épuisée.

**Note** : la dernière carte découverte ne sera pas pour autant évaluée !

Lors du décompte final, chaque joueur compte ses points de Gloire (GP)

- Tuiles points de Gloire collectées pendant la partie : x GP
- Pour chaque carte Moai de l'aire de jeu personnelle : 4 GP
- Pour chaque tranche de 5 Bois : 1 GP
- Pour chaque carte Sacrifice collectée : de 0 à 3 GP

\* La valeur des cartes Sacrifice est déterminée de cette manière :

- Prenez les cartes Sacrifice de la Pierre Sacrificielle et comptez combien de fois chaque type de cartes a été sacrifié
- Le type de cartes le plus sacrifié rapporte **3 GP**, le deuxième type le plus sacrifié rapporte **2 GP**, le 3<sup>ème</sup> plus sacrifié **1 GP** et le type de cartes le moins sacrifié ne rapporte **aucun GP**.
- Quand il y a une égalité pour le type de cartes le plus sacrifié, les deux types ont la même valeur.

\* Les situations suivantes peuvent arriver :

- Avec 2 types de cartes à égalité, seules les valeurs « 3 », « 2 » et « 1 » seront attribuées.
- Avec 3 types de cartes à égalité, ou 2 et 2 égalité, seules les valeurs « 3 » et « 2 » seront attribuées.
- Si tous les types de cartes sont à égalité, alors tous les types auront une valeur de « 3 ».

**Note :** les cartes Sacrifice placées sur la Pierre Sacrificielle déterminent la valeur des différents types de cartes Sacrifice de tous les joueurs. Chaque joueur compte la valeur de toutes ses cartes Sacrifice personnelles en se basant sur ces valeurs.

**Situation spéciale :** il peut arriver qu'aucun joueur n'ait joué de carte Moaï et qu'il n'y ait ainsi pas de cartes Sacrifice sacrifiées sur la Pierre Sacrificielle, dans ce cas toutes les cartes Sacrifice ont une valeur de 0 en points de Gloire !

Le joueur avec le plus de points de Gloire remporte la partie.

Dans le cas d'une égalité, le gagnant est le joueur avec le plus de cartes Moaï dans son aire de jeu personnelle. S'il y a toujours une égalité, les joueurs partagent leur victoire.

Exemple :

*A la fin de la partie, les cartes suivantes ont été posées sur la Pierre Sacrificielle : 4 Céréales, 4 Mûres, 2 Poissons et 1 Patate Douce. Les Céréales et les Mûres ont été les plus sacrifiées, donc chaque carte vaut 3 GP. Le Poisson a été le deuxième plus sacrifié et vaut donc 2 GP. La Patate Douce a été la troisième plus sacrifiée et ne vaut donc que 1 GP. Ces valeurs s'appliquent aux joueurs.*



*A la fin de la partie, Sandra a les cartes Sacrifice suivantes face à elle : 2 Céréales, 1 Mûre, 3 Poisson et 1 Patate Douce. Son total est donc de 16 : (2x 3GP) + (1x 3GP) + (3x 2GP) + (1x 1GP).*



*A la fin de la partie Stefan a les cartes Sacrifice suivantes devant lui : 0 Céréale, 1 Mûre, 5 Poissons et 2 Patates Douces. Son total est donc de 15 : (0x 3GP) + (1x 3GP) + (5x 2GP) + (2x 1GP).*



**L'auteur**

Klaus-Jürgen Wrede vit en Allemagne près de Bonn et il enseigne la musique et la religion à Cologne. Suite à sa première visite au salon du jeu d'Essen en 1986, sa pratique occasionnelle du jeu devint une véritable passion. Il apprécie tout particulièrement les jeux de stratégie avec des thèmes historiques mais ne refuse jamais un jeu d'ambiance. Sa plus belle réussite survient en 2001 lorsqu'il est récompensé par le « Spiel des Jahres » et le « Deutsche Spielpreis ». Il trouve de nouvelles idées de jeu dans le sauna ! « Rapa Nui » est son premier jeu publié aux éditions Kosmos.

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et les lecteurs de règle pour leur contribution.

