

Un jeu de Fabrice Besson et Guillaume Montiage
Illustré par Miguel Coïmbra

RAPA NUI



INCARNEZ LE CHEF D'UN CLAN RAPANUI ET PARTICIPEZ À LA GRANDE AVENTURE DES BÂTISSEURS DE MOÏ. GUIDEZ AVEC SAGESSE ET COMPÉTENCE LES OUVRIERS DE VOS VILLAGES ET DEVENEZ LE PLUS ACCLAMÉ DES CHEFS DE L'ÎLE !

L'HISTOIRE

Entre le XIII^e et le XVII^e siècle, plus de 900 statues monumentales, les moai, furent érigés sur l'île polynésienne de Rapa Nui aussi appelée île de Pâques. Disposés le long des côtes, le regard tourné vers les terres, se tenant sur d'immenses terrasses en pierre appelées ahu, les moai étaient souvent dotés de coiffes de pierre rouge, les pukao.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs sculptent, transportent et érigent des moai pour gagner des ressources, puis transforment ces ressources en offrandes en coiffant les statues. Le joueur qui cumule la plus grande valeur d'offrandes en fin de partie gagne.

MATÉRIEL

- 1 plateau recto-verso représentant l'île de Rapa Nui ①
- 21 figurines Moai de 3 tailles et couleurs différentes (6 grands, 7 moyens et 8 petits) ②
- 20 coiffes Pukao ③
- 2 figurines Villageois grises ④
- 27 tuiles Offrande ⑤ dont 7 tuiles Offrande exceptionnelle ⑥
- 29 tuiles Ahu ⑦
- 2 aides de jeu Tuiles Ahu et Amélioration ⑧
- 1 jeton Maître tailleur ⑨

PAR JOUEUR ET À SA COULEUR :

- 7 figurines (5 Villageois ⑩, 1 Sorcier ⑪, 1 Chef ⑫)
- 1 plateau individuel ⑬
- 4 tuiles Amélioration ⑭
- 1 tuile Tablette rongō ⑮
- 4 cubes Ressource ⑯
- 1 jeton Animal totem ⑰



MISE EN PLACE (EXEMPLE D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS)

- Posez le plateau **1** au centre de la table, sur la face correspondant au nombre de joueurs (3 à 4 joueurs ou 2 joueurs).
- Chaque joueur choisit un animal totem (tortue, dauphin, murène ou pieuvre) et prend le jeton correspondant **2**. Il prend ensuite 4 figurines Villageois à sa couleur **3**, sa figurine Sorcier **4**, son plateau individuel **5**, ses 4 marqueurs Ressource, ses 4 tuiles Amélioration **6** et 1 tuile Tablette rongée **7**.
- Chaque joueur commence la partie avec 1 Ressource de chaque type (Joncs, Oeufs, Bois, Perles). Il place un cube Ressource sur la première case de chacune des 4 lignes d'inventaire de Ressources **8** de son plateau individuel.
- Chaque joueur place sur le Village sa figurine Chef et sa cinquième figurine Villageois **9**.
- Toutes les figurines Moai et toutes les coiffes Pukao sont placés en réserve à côté du plateau **10**, ainsi que le pion Maître tailleur.
- Placez aléatoirement (face cachée) 21 tuiles Ahu sur les ahus représentés sur le plateau (voir illustration ci-dessous). Les tuiles non utilisées sont rangées dans la boîte de jeu. Les tuiles Ahu du plateau sont ensuite retournées face visible **11**.
- Classez les tuiles Offrande par type (Hutte, Poule, Hache, Bateau, Collier) en 5 piles de 4 tuiles placées face visible. Chaque pile est classée par ordre décroissant de valeur, le chiffre le plus élevé sur le dessus de la pile. Les piles sont placées sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu **12**. Les 7 tuiles Offrande exceptionnelle, reconnaissables aux quatre clous dans les coins sont placées elles-aussi sur leurs emplacements **13** sous les tuiles offrandes de même nature.
- Placez aléatoirement les jetons Animal totem sur la piste d'ordre du tour **14**.
- Placez 1 figurine grise Villageois sur le Cratère **15** et 1 sur la Carrière de pukao **16**.

POSE D'UNE TUILE D'AHU SUR SON EMPLACEMENT



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Rapa Nui se déroule en plusieurs tours de jeu composés de 3 phases **21** :

1. La phase de pose des figurines (les Villageois et les Sorciers, et éventuellement les Chefs),
2. La phase de changement d'ordre du tour et de sculpture des Moaï,
3. La phase de transport des Moaï et des Pukao.

Chaque phase se déroule en suivant l'ordre déterminé par la position des jetons Animal totem sur la piste d'ordre du tour. **Notez bien que l'ordre du tour sera modifié en fonction de la position des figurines Sorcier au début de la seconde phase.** Un joueur est désigné comme Maître tailleur et il prend le jeton correspondant. Il est chargé d'annoncer, dès la fin du tour d'un joueur, le prochain joueur sur la piste d'ordre de tour (Nous conseillons à ce joueur de se mettre en face de la piste d'ordre de tour).

PHASE 1 : POSE DES FIGURINES

Chaque joueur possède 3 types de figurines différentes : 1 figurine Sorcier destinée à modifier l'ordre du tour de jeu, 5 figurines Villageois qui servent de Transporteurs et de Sculpteurs, et 1 figurine Chef qui entre en jeu grâce à l'effet d'une tuile Amélioration (la tuile Chef).

Le 1^{er} joueur dans l'ordre du tour pose :

- Soit 1 de ses Villageois sur une case de l'île **17** ou sur la Carrière de moaï **18**.
- Soit son Sorcier sur un emplacement en forme d'étoile de la piste d'ordre du tour **19**.

De plus, si sa figurine de Chef est entrée en jeu grâce à l'effet de la tuile Amélioration Chef, il peut la placer sur la Carrière de moaï en même temps qu'il pose un Sorcier ou un Villageois.

Puis c'est au joueur suivant de faire de même jusqu'à ce que chaque joueur ait placé une figurine. On commence alors un nouveau tour de pose jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs figurines.

Notez que :

- **Le Sorcier ne peut être posé que sur la piste d'ordre du tour.**
- **Un Villageois placé dans la Carrière de moaï devient un Sculpteur.**
- **Un Villageois placé sur une case de l'île devient un Transporteur.**

1/ Poser son Sorcier

Chaque joueur doit poser son Sorcier sur un des emplacements libres en forme d'étoile de la piste d'ordre du tour **19**. La première action du premier joueur ne peut pas être de poser son Sorcier sur le premier emplacement **20**.

2/ Poser un Sculpteur

La Carrière de moaï est composée de 3 colonnes où placer les Sculpteurs. Chaque colonne correspond à une taille de Moaï (petit, moyen, grand).

- Pour sculpter 1 petit Moaï, il faut placer un Sculpteur dans la première colonne.
- Pour sculpter 1 Moaï moyen, il faut placer un Sculpteur dans la première ET la seconde colonne.
- Pour sculpter 1 grand Moaï, il faut placer un Sculpteur dans chacune des trois colonnes.

Si un joueur peut poser son Chef sur la Carrière de moaï il le placera au-dessous de l'un des 3 Moaï représenté même si un autre Chef s'y trouve déjà. Ce Chef est considéré comme un Sculpteur participant à la sculpture de ce Moaï.

Notez que :

- **Un joueur ne peut poser que 1 seul Sculpteur par emplacement.**
- **Un joueur peut poser 1 Sculpteur sur une colonne même s'il n'a pas posé de Sculpteur sur une colonne précédente.**
- **Un joueur peut sculpter plusieurs Moaï dans le même tour (voir « Sculpture des Moaï »).**

3/ Poser un Transporteur

Toutes les cases du plateau sont accessibles hormis la Carrière de pukao et le Cratère qui correspond à la Carrière de moaï. Lors de la mise en place, 1 Transporteur neutre représenté par une figurine grise a été posée sur chacune de ces deux cases. Ces Transporteurs neutres seront utilisés gratuitement par tous les joueurs lors de la phase 3.

Il est interdit de poser un Transporteur sur une case occupée par un Transporteur adverse, mais il est possible pour un même joueur de poser plusieurs Transporteurs sur une même case.

La phase de pose des figurines prend fin lorsque toutes les figurines ont été placées sur le plateau (que ce soit sur les cases de l'île, la Carrière de moaï ou la Piste d'ordre de tour).

Le Chef : il n'est utilisable par un joueur que lorsque celui-ci a choisi d'acquérir la tuile Amélioration Chef qui permet de le placer dans la Carrière de moaï. La figurine Chef peut aussi devenir un Transporteur grâce à la tuile Ahu Coup de main.

POSER SON SORCIER



Ce tour ci, en guise de première action, le joueur Murène (jaune) peut mettre son Sorcier sur le premier emplacement car au tour précédent il n'était pas le premier joueur. En revanche, en guise de première action, le joueur Tortue (vert) ne peut pas mettre son Sorcier sur le premier emplacement car il était le premier joueur au tour précédent.

POSER UN SCULPTEUR



Le joueur Dauphin (bleu) peut sculpter 1 grand Moaï, le joueur Tortue (vert) ne peut sculpter qu'1 seul petit Moaï et le joueur Murène (jaune) peut sculpter 1 petit Moaï et 1 Moaï moyen.

LE CHEF : UN SCULPTEUR AUSSI



Le joueur Murène (jaune) peut désormais sculpter 2 Moaï moyen au lieu de 1 petit Moaï et 1 Moaï moyen.



Ce tour-ci, le joueur Murène (jaune) devient le premier joueur et le joueur Tortue (vert) devient le troisième joueur. Le joueur Dauphin (bleu) reste second joueur.



Le joueur Dauphin (bleu) peut prendre 1 grand Moai, le joueur Tortue (vert) ne peut prendre qu'1 seul petit Moai et le joueur Murène (jaune) peut prendre 2 Moai moyens. Le joueur Pieuvre (rouge) ne peut prendre aucun Moai.



Lors de la phase 2, le joueur Murène (jaune) a sculpté un grand Moai et le joueur Dauphin (bleu) a sculpté un petit Moai et un Moai moyen.

Dans cette configuration de la phase 3, le joueur Murène (jaune) peut transporter son grand Moai sans faire gagner de Ressource au joueur Dauphin (bleu). Il obtient 5 Ressources Joncs pour avoir érigé un grand Moai sur cette case et couche le Transporteur qui s'y trouve.

PHASE 2 : CHANGEMENT D'ORDRE DU TOUR ET SCULPTURE DES MOAI

1/ Changement de l'ordre du tour

L'ordre du tour est mis à jour en fonction de la place des Sorciers. On place chaque jeton Animal totem en face du Sorcier de sa couleur sur la piste d'ordre du tour.

2/ Sculpture des Moai

Dans l'ordre du tour nouvellement déterminé par la position des jetons Animal totem, chaque joueur prend dans la réserve à côté du plateau le ou les Moai auxquels il a droit en fonction de la position de ses Sculpteurs sur les colonnes de la Carrière de moai.

- Pour chaque Sculpteur dans la première colonne, le joueur prend 1 petit Moai.
- Pour chaque Sculpteur dans la première colonne ET dans la seconde colonne, le joueur prend 1 Moai moyen. S'il ne reste plus de Moai moyen disponible, le joueur prend 1 petit Moai à la place.
- Pour chaque Sculpteur dans la première colonne ET dans la seconde colonne ET dans la troisième colonne, le joueur prend 1 grand Moai. S'il ne reste plus de grand Moai disponible, le joueur prend 1 Moai moyen ou 1 petit Moai à la place.

Un Sculpteur ne participe à la sculpture que d'un seul Moai. Par exemple, si un Sculpteur sur la première colonne a été utilisé pour sculpter un petit Moai, il ne pourra plus être associé à un Sculpteur de la seconde colonne pour sculpter un Moai moyen.

Si un joueur a posé un Sculpteur sur la première colonne et un Sculpteur sur la troisième colonne, le joueur ne prend qu'un petit Moai.

Si un joueur n'a placé aucun Sculpteur sur la première colonne, il ne peut prendre aucun Moai.

PHASE 3 : TRANSPORTS DES MOAI ET DES PUKAO

Lors de cette phase, en commençant par le 1er joueur, chaque joueur doit effectuer un transport OU passer.

Pour transporter un Moai ou un Pukao il faut une chaîne continue de Transporteurs (de même couleur ou de couleurs différentes) depuis le Cratère ou la Carrière de pukao jusqu'à la case Ahu de destination. Une chaîne de transport est continue si elle emprunte des cases adjacentes par un de leurs côtés.

Notez que :

- Un joueur peut, lors de son tour, transporter 1 Moai ou 1 Pukao.
- Un joueur qui décide de passer termine son tour et ne pourra plus transporter ni Moai ni Pukao.
- Les Moai partent du Cratère, les Pukao partent de la Carrière de pukao.
- Un joueur peut, lors de cette phase 3, transporter plusieurs Moai et plusieurs Pukao.

1/ Transporter un Moai et gagner des Ressources

Le voyage du Moai : Le joueur actif déplace son Moai (obtenu en phase 2) depuis le Cratère, de case en case selon le trajet de son choix. Chaque case doit cependant être occupée par au moins un Transporteur (appartenant au joueur actif ou à un autre joueur). Un seul Transporteur suffit à transporter un Moai quel que soit la taille de ce Moai (petit, moyen ou grand). Lorsqu'un joueur transporte un Moai avec ses propres Transporteurs, il ne gagne rien. Si la case est occupée par un Transporteur adverse, le joueur à qui appartient ce Transporteur gagne la ou les Ressources indiquées par la case du plateau sur laquelle se trouve son Transporteur **(72)**. Certaines cases permettent à ce joueur de choisir entre plusieurs types de Ressources (les Ressources sont dans ce cas séparées par /).

Arrivé sur la case Ahu de destination, le joueur actif érige le Moai ainsi transporté.

Ériger le Moai : Pour ériger un Moai, le joueur doit avoir un Transporteur de sa propre couleur non fatigué (voir ci-dessous) sur la case Ahu de destination.

Lorsqu'un joueur érige un Moai, il doit réaliser dans l'ordre les actions suivantes :

1. Prendre la tuile Ahu présente sur la case Ahu d'arrivée. Cette tuile est utilisable tout de suite ou peut être mise de côté et utilisée plus tard à n'importe quel moment pendant son tour (voir page 6).
2. Placer le Moai sur l'ahu représenté sur la case, regard tourné vers le centre de l'île.
3. Prendre une ou plusieurs Ressources selon la taille du Moai : 1 Ressource pour un petit Moai, 3 Ressources pour un Moai moyen et 5 Ressources pour un grand Moai. La nature de la ou les Ressources est indiquée par la case sur laquelle le Moai est érigé. Sur son plateau individuel, le joueur déplace son marqueur de Ressources d'autant d'emplacements que de Ressources gagnées (Si le cube Ressources se trouve ou arrive sur le dernier emplacement alors le joueur ne peut pas obtenir de Ressources supplémentaires de cette nature).
4. Coucher la figurine de Transporteur qui a érigé le Moai, ce Transporteur est désormais considéré comme fatigué.

Transporteur fatigué : un Transporteur fatigué peut continuer à transporter des Moaï et des Pukao, mais n'a plus la force d'ériger un Moaï ou de porter un Pukao au sommet d'un Moaï. Il continue toutefois de récupérer la ou les Ressources s'il transporte un Moaï ou un Pukao pour un adversaire.

Notez que :

Les Moaï sculptés mais non érigés à la fin de la phase 3 retournent dans la réserve commune de Moaï.

2/ Transporter un Pukao, coiffer un Moaï et transformer des Ressources en offrandes

Le joueur actif peut, à son tour, prendre 1 Pukao dans la réserve (L'acquisition d'un Pukao ne nécessite pas de Sculpteur). Il doit ensuite le transporter de la Carrière de pukao jusqu'à la case Ahu de destination sur laquelle a été érigé au moins 1 Moaï non coiffé. Comme pour le transport d'un Moaï, une chaîne de Transporteurs est nécessaire pour déplacer un Pukao.

Pour le transport de Pukao, les mêmes règles d'acquisition de Ressources que pour le transport de Moaï s'appliquent à une exception près : la Ressource acquise est toujours de 1 Jonc 🌿, quelle que soit la case 23.

Pour coiffer un Moaï, le joueur doit avoir un Transporteur non fatigué de sa propre couleur sur la case Ahu de destination. Il pose ensuite le pion Pukao sur n'importe quel Moaï non coiffé de la case et couche son Transporteur afin de montrer que cette figurine est fatiguée.

Le joueur peut maintenant effectuer un seul échange de 4 Ressources contre 1 tuile Offrande correspondante. Les joueurs conservent ces tuiles Offrandes face cachée. Les tuiles Offrande font gagner aux joueurs des points de victoire (de 6 à 14 points de victoire selon la tuile).

En dépensant 4 Ressources Joncs 🌿, le joueur obtient la tuile Offrande Hutte 🏠 du dessus de la pile.

En dépensant 4 Ressources Œufs 🥚, le joueur obtient la tuile Offrande Poule 🐔 du dessus de la pile.

En dépensant 4 Ressources différentes 🌿🥚🐔🐙, le joueur obtient la tuile Offrande Hache 🪓 du dessus de la pile.

En dépensant 4 Ressources Bois 🌲, le joueur obtient la tuile Offrande Bateau 🚤 du dessus de la pile.

En dépensant 4 Ressources Perles 📿, le joueur obtient la tuile Offrande Collier 📿 du dessus de la pile.

Le joueur déplace ensuite le ou les cubes Ressource vers la gauche sur son plateau individuel. Quand un joueur dépense toutes ses ressources d'une même nature, il retire le cube de son plateau individuel. Il le replacera lorsqu'il en gagnera de nouveau.

Notez que :

- Lors de cet échange de Ressources contre des tuiles Offrande, la Ressource représentée sur la case Ahu n'a aucune importance (un joueur peut échanger des Ressources Bois sur une case représentant une Ressource Joncs par exemple).

- Un joueur ne peut coiffer un Moaï que s'il a la possibilité d'échanger des Ressources contre une tuile Offrande.

IMPORTANT ! : lorsqu'il pose un Pukao, un joueur peut transformer un nombre quelconque de Ressources en un nombre égal de Ressources de valeur inférieure pour obtenir une tuile Offrande. L'ordre décroissant de valeur des Ressources est le suivant : Perles 📿 > Bois 🌲 > Œufs 🥚 > Joncs 🌿.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase de transport des Moaï et des Pukao s'achève et le tour est terminé.

FIN DE TOUR

- Les joueurs récupèrent toutes les figurines jouées pendant leur tour : les Villageois, le Sorcier et éventuellement le Chef pour les joueurs qui en ont acquis l'usage grâce à la tuile Amélioration Chef.
- Les Moaï et les Pukao érigés restent en place.
- Les Moaï non érigés sont remis dans la réserve à côté du plateau de jeu (sauf si un effet contradictoire de tuile Ahu est utilisé).
- Un nouveau tour commence en suivant l'ordre du tour déterminé par la position des jetons Animal totem.



Le joueur Dauphin (bleu) transporte son petit Moaï en faisant gagner 1 Ressource Joncs au joueur Murène (jaune). Il obtient 1 Ressource Œufs pour avoir érigé un petit Moaï sur cette case et couche le Transporteur qui s'y trouve.

Quand son tour de jouer revient, il transporte son Moaï moyen et fait gagner de nouveau 1 Ressource Joncs au joueur Murène (jaune). Il obtient 3 Ressources Œufs pour avoir érigé un Moaï moyen sur cette case et couche le Transporteur qui s'y trouve.



Considérons que les Moaï de cet exemple ont été érigés lors de la phase 3 d'un tour précédent.

Dans cette configuration de la phase 3, le joueur Murène (jaune) peut transporter un Pukao vers le Moaï moyen et il fait gagner 1 Ressource Joncs au joueur Dauphin (bleu). Il coiffe ensuite ce Moaï et couche le Transporteur qui s'y trouve. Il peut maintenant échanger des Ressources contre une tuile Offrande. Il décide d'échanger 4 Ressources Œufs pour prendre une tuile Offrande Poule (qui lui fait gagner 8 points de victoire).



Le joueur Dauphin (bleu) peut transporter un Pukao vers le petit Moaï et il fait gagner 1 Ressource Joncs au joueur Murène (jaune). Il coiffe ensuite ce Moaï et couche le Transporteur qui s'y trouve. Il doit maintenant échanger des Ressources contre une tuile Offrande. Il décide d'échanger 4 Ressources Perles pour prendre une tuile Offrande Collier (qui lui fait gagner 12 points de victoire).

TUILES AHU

Un joueur peut décider d'utiliser une tuile Ahu immédiatement après l'avoir prise, ou bien la conserver devant lui pour l'utiliser plus tard. Un joueur peut en conserver et en jouer autant qu'il le souhaite, en une ou plusieurs fois. Sauf indication contraire, une tuile Ahu se joue au tour du joueur concerné et elle est ensuite rangée dans la boîte de jeu.



REPOS

Lors d'une phase de transport, relevez un Transporteur fatigué sans le déplacer.

4 exemplaires



TROC

Échangez 3 de vos Ressources contre 3 Ressources de votre choix.

Exemple : Convertir 3 Œufs en 3 Perles sur son plateau individuel.

4 exemplaires



ECONOMIE

Lorsque vous coiffez, ne dépensez que 2 Ressources pour obtenir 1 offrande.

Si vous dépensez des Ressources différentes, choisissez librement les Ressources économisées.

4 exemplaires



RENFORT

Au moment de la distribution des Moai, vous bénéficiez d'un Sculpteur virtuel que vous pouvez placer dans n'importe quelle colonne même si tous les emplacements de la Carrière de moai sont occupés.

4 exemplaires



ABONDANCE

Quand vous érigez un Moai prenez 3 Ressources supplémentaires de même nature. Effet cumulable avec celui de la tuile Amélioration Fervent.

2 exemplaires



OFFRANDE EXCEPTIONNELLE

Lorsque vous coiffez, vous pouvez désormais prendre 1 tuile Offrande exceptionnelle de la nature que vous convoitez (s'il y en a encore de disponible). Cette tuile ne se défausse pas, elle possède un effet permanent.

2 exemplaires



RECONVERSION

À l'issue de la détermination de l'ordre du tour, transformez votre Sorcier en Sculpteur (en le plaçant dans la carrière, même si les cases sont toutes occupées) ou en Transporteur (sur une case libre ou occupée par une figurine de la même couleur).

3 exemplaires



COUP DE MAIN

Une fois que les Moai sont sculptés et extraits de la carrière, prenez l'un de vos Sculpteurs ou votre Chef (si vous pouvez déjà le jouer, grâce à la tuile Amélioration Chef) et placez-le sur le plateau, sur une case libre ou occupée par une figurine de la même couleur, pour en faire un Transporteur. Le Chef ne se fatigue pas quand il érige ou coiffe un Moai.

3 exemplaires



FAVEUR

Cette tuile vaut 3 points de victoire à la fin de la partie.

1 exemplaire

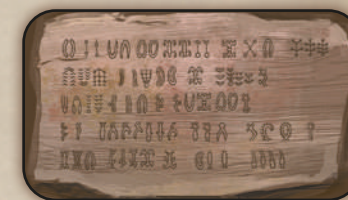


SUPPLEMENT

Quand vous érigez un Moai, prenez 2 Ressources supplémentaires de même nature. Effet cumulable avec la tuile Amélioration Fervent.

2 exemplaires

TABLETTE RONGO



Vous recevez cette tuile en début de partie. En la défaussant, vous pouvez copier le pouvoir de n'importe quelle tuile Ahu en jeu ou non, et la jouer immédiatement. Elle vaut 3 points de victoire en fin de partie si elle est toujours en votre possession.

1 exemplaire par joueur



TUILES AMÉLIORATION

À tout moment pendant son tour de jeu, un joueur peut décider d'ajouter une tuile Amélioration sur son plateau individuel. Pour cela, il dépense le nombre de Ressources indiquées sur la tuile Amélioration qu'il choisit d'ajouter et la place dans l'un des emplacements dédiés de son plateau individuel. Jusqu'à la fin de la partie, il bénéficiera de l'effet permanent de cette amélioration. Un joueur peut ajouter plusieurs tuiles Amélioration pendant son tour tant qu'il dépense les Ressources correspondantes. Il ne pourra cependant ajouter que 3 tuiles Amélioration parmi les 4 possibles.



FERVENT

Coût : 2 Joncs.

Vous pouvez prendre une ou plusieurs Ressources de valeur supérieure quand vous érigez.

Exemple : quand vous érigez sur une case Ahu proposant la Ressource Œufs, vous pouvez prendre la Ressource Bois à la place.

1 exemplaire par joueur



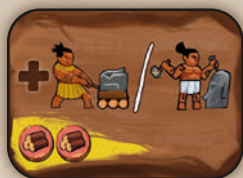
ARTISTE

Coût : 2 Œufs.

Quand vous coiffez, vous pouvez prendre une tuile Offrande de valeur supérieure.

Exemple : quand vous coiffez en dépensant 4 Ressources Joncs, vous pouvez prendre une tuile Offrande Poule.

1 exemplaire par joueur



POPULAIRE

Coût : 2 Bois.

Vous bénéficiez d'un Villageois supplémentaire pour le restant de la partie. Prenez le Villageois de votre couleur disponible au village.

1 exemplaire par joueur



CHEF

Coût : 3 Perles.

Vous bénéficiez d'un Sculpteur permanent : le Chef. Au moment de la pose des figurines, placez votre Chef dans la carrière au-dessous de la colonne de votre choix sans tenir compte des places disponibles. Comme tous les Sculpteurs, le Chef doit être associé à un Sculpteur sur la colonne précédente pour sculpter un Moaï.

1 exemplaire par joueur

FIN DE PARTIE

Condition de fin de partie

Si, à la fin d'un tour, il reste autant ou moins d'ahus inoccupés par des Moaï que le nombre de joueurs, la partie s'achève et on procède au décompte final. Par exemple, lors d'une partie à 4 joueurs, elle survient si, à la fin d'un tour, il reste 4 ahus ou moins qui sont inoccupés par des Moaï.

Décompte final

Chaque joueur additionne les points de victoires gagnés grâce aux tuiles Offrande et Offrande exceptionnelle. Il ajoute également :

- 1 point de victoire par Ressource restante sur son plateau individuel,
- 3 points de victoire pour sa Tablette rongu s'il ne l'a pas échangée en cours de partie.
- 3 points de victoire s'il possède la tuile Ahu Faveur.

Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

POUR UNE PREMIÈRE PARTIE

Si vous jouez pour la première fois à Rapa Nui, nous vous proposons de n'utiliser qu'un nombre limité de tuile Ahu pour vous familiariser avec le jeu.

- Utilisez uniquement les 21 tuiles Ahu suivantes : Repos x4, Troc x4, Économie x4, Renfort x4, Abondance x2, Supplément x2, Faveur x1
- Ne donnez pas de Tablette rongu aux joueurs.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Pour jouer à deux, prenez en compte les modifications ci-dessous :

Plateau de jeu : Utilisez le verso du plateau de jeu, conçu spécifiquement pour deux joueurs

Points de victoire : Pour chaque type d'offrande, retirer 1 des 2 tuiles Offrande de valeur identique et remettez les dans la boîte de jeu.

Moai : Laissez dans la boîte de jeu 1 grand Moai, 1 Moai moyen, et 2 petits Moai.

Tuiles Ahu :

- Placez aléatoirement les tuiles Ahu sur les emplacements du plateau, placez les tuiles restantes à côté.
- En commençant par le second joueur dans l'ordre du tour, chaque joueur va maintenant choisir une tuile Ahu parmi les tuiles restantes dans la réserve, et éliminer les tuiles identiques à celle choisie.
- Recommencez cette phase à tour de rôle afin que chaque joueur possède devant lui 2 tuiles Ahu.
- Toutes les tuiles Ahu (même celles éliminées lors de la phase précédente) forment une réserve accessible avec la tuile Tablette rongo.

Fin de partie : elle survient si, à la fin d'un tour, il reste moins de 3 ahus inoccupés par des Moai.

Toutes les autres règles sont inchangées.

Remerciements des auteurs :

Fabrice : merci à Sophie et Frank pour avoir subi il y a fort longtemps la toute première version de ce jeu, à la famille Cermolacce, à Dave et Nathalie, à Bibi et Mickey, à tous ceux qui ont participé aux tests, que ceux que j'ai oubliés me pardonnent, à ma famille, à Guillaume, à toute l'équipe de Matagot. A Claire, à Anna.

Guillaume : un grand merci à Fabrice pour m'avoir entraîné avec lui dans cette aventure, à Matagot pour leur confiance et à tous les testeurs pour leur patience. Merci à Jakob Roggeveen sans qui ce jeu n'existerait probablement pas.

