

# GIANTS

A GAME BY FABRICE BESSON  
Illustrated by Miguel Coimbra • Translated by Kurt McClung

## CONTESTO E OBIETTIVO DEL GIOCO

In questo gioco interpreti il ruolo di un Capo Clan durante l'Età d'Oro dell'Isola di Pasqua. Il tabellone rappresenta una mappa semplificata dell'isola. Le piattaforme di pietra rappresentano gli Ahus dove i Moai verranno eretti, girati con le spalle rivolte alla terra.

Il tuo Clan è in competizione con gli altri, e il tuo prestigio dipende dalla scultura e dal trasporto di più Moai possibili rispetto agli altri Clan.

Ognuna delle tue pedine rappresenta un gruppo di uomini. Puoi aumentare la popolazione del tuo Clan se lo desideri. Ogni turno, sceglierai quale parte della tua popolazione si dedicherà alla scultura dei Moai e quale parte trasporterà le statue, spesso in cooperazione con gli altri giocatori.

Il trasporto delle statue dalla miniera agli Ahus (le piattaforme di pietra) avviene usando le pedine e talvolta usando tronchi di legno in aiuto.

Puoi inoltre usare la tua influenza, rappresentata dai segnalini Tribù, con l'obiettivo di scegliere le statue migliori e marciare col tuo colore le statue che non sei in grado di trasportare durante il tuo turno. Puoi inoltre fare affidamento sul tuo Stregone, che possiede molti e grandi poteri, e sulla forza del tuo Capo Tribù. Puoi anche richiamare l'aiuto delle potenti e magiche incisioni delle tavole Rongo.

Il vincitore sarà il giocatore che guadagnerà più punti, raccolti dalla posizione e dalle dimensioni delle statue erette dai clan dei giocatori alla fine del gioco.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Materiali distribuiti ad ogni giocatore all'inizio del gioco:

1 Schermo, 2 Segnalini tribù, 1 Lavoratore, 1 Stregone e 1 Capo Tribù.

Opzione di gioco: ogni giocatore inizia con due lavoratori invece di uno.

3 Giocatori, ognuno prende 7 basi del proprio colore;

4 Giocatori, ognuno prende 6 basi del proprio colore;

5 Giocatori, ognuno prende 5 basi del proprio colore.

1 - Ogni giocatore piazza le proprie pedine, Segnalini Tribù e basi dietro il proprio schermo, nella loro riserva.

2 - Il segnalpunti per ogni giocatore viene piazzato sullo zero sul tracciato dei punti.

3 - Le restanti pedine e segnalini Tribù vengono mischiati e messi nel contenitore (inizialmente da assemblare), che servirà da riserva.

4 - Dadi: per tutte le partite usate i 3 dadi bianchi. Nelle partite da 4 G, aggiungi 1 dado marrone, nelle partite da 5 aggiungili entrambi.

5 - I Moai e le Tavole Rongo vengono lasciate nella scatola all'inizio del gioco.

6 - I Tronchi di Legno vengono messi nell'area senza esagoni sul tabellone.

7 - Gli Esagoni Foresta vengono messi col lato numerato visibile sugli esagoni foresta sul tabellone.

8 - I Copricapo vengono messi sulla tessera miniera dei copricapo, al di fuori della griglia degli esagoni sul tabellone (zona mare).

9 - La tessera miniera Moai viene messa accanto al tabellone, pronta per ricevere i Moai che saranno scolpiti ogni turno.

10 - Un giocatore viene scelto per iniziare per primo. Quel giocatore piazza il segnalino 1° giocatore di fronte al proprio schermo.

## MATERIALI

Tabellone: rappresenta l'isola di Pasqua, con gli Ahus lungo la costa, le miniere Moai, le miniere dei Copricapo, il villaggio, la capanna dello Stregone e i sette esagoni foresta.

Materiali del giocatore (per colore):



Altri materiali:



## PARTITA

Ogni turno è composto da 5 fasi:

- 1 – Tiro per i Moai
- 2 – Asta
- 3 – Piazzare le pedine
- 4 – Trasporto/costruzione dei Moai e Copricapo
- 5 – Fine del turno e cambio del Primo giocatore

Durante le fasi 1, 2 e 5 tutti i giocatori giocano simultaneamente. Durante le fasi 3 e 4, il Primo Giocatore gioca seguito dagli altri in senso orario.

### 1 – TIRO PER I MOAI NELLA MINIERA

Tira tanti dadi quanti sono i giocatori (vedi preparazione). Il risultato indica la taglia dei Moai che possono essere scolpiti nella miniera durante il turno.

Solo per il primo turno: il risultato 0 (zero) viene contato come 1, e il risultato 3 equivale a 2.

Durante il gioco, è possibile che un dado indichi la taglia di un Moai che è esaurito. In questo caso, il dado indica un Moai rotto. (nessun Moai)  
I Moai designati dai dadi vengono messi, in maniera visibile, sulla tessera miniera.

### 2 – ASTA PER I MOAI NELLA MINIERA

Durante questa fase, i giocatori sono in competizione per determinare chi sarà in grado di scolpire i Moai disponibili nella miniera:

Ogni Giocatore:



1) Metti in una mano un numero di segnalini Tribù. Questa asta determina l'ordine in cui i giocatori sceglieranno i Moai.

2) Metti nell'altra mano un numero di lavoratori per scolpire i Moai. Un giocatore può scegliere un Moai solo se ha messo un numero di scultori uguale o più alto della taglia del Moai (1,2 o 3)

I giocatori mostrano simultaneamente cosa hanno messo all'asta.

Il giocatore che ha messo all'asta il maggior numero di segnalini Tribù sceglie per primo un Moai e lo piazza davanti al suo schermo. Quindi, il giocatore che ha il secondo maggior numero di segnalini tribù sceglie un altro Moai e così via.

In caso di parità: se più di un giocatore ha offerto lo stesso numero di segnalini Tribù, il giocatore che possiede il maggior numero di tavolette Rongo (vedi oltre) sceglie per primo. Se sussiste ancora parità, il vincitore della contesa viene deciso in ordine di turno.

Nota:

Un Capo Tribù vale 3 scultori, lo Stregone vale 1 scultore.

E' possibile mostrare una mano vuota (scultori), ma non potranno essere presi Moai. Solo per l'asta dei segnalini tribù avrebbe senso.

Se alla fine di un round sono rimasti Moai sulla tessera Miniera e uno o più giocatori hanno ancora scultori inutilizzati, è possibile prendere un Moai addizionale (vedi esempio)

Dopo la fase d'asta, tutti gli elementi messi all'asta dai giocatori (incluse le pedine che non sono state utilizzate per scolpire) vengono piazzate di fronte al proprio schermo. Non potranno essere usate per quel che resta di questo turno.

In ogni fase di gioco, il Lavoratore, il Capo tribù e lo Stregone possono essere usati sia per scolpire, trasportare i Moai e i Copricapo, o per usare i tronchi di legno, ma:

. lo Stregone può fare anche un'azione extra per turno, a seconda della sua dislocazione sul tabellone.

. il Capo vale 3 lavoratori per scolpire e trasportare, e può anche fare un'azione come lo Stregone se usa una tavoletta magica Rongo.

Esempio – asta per 5 giocatori:



Il tiro del dado indica i seguenti Moai disponibili:  
1-2-2-3-0



Piazza qui un Moai di taglia 1, 2 Moai di taglia 2 e 1 Moai di taglia 3.

La seguente tabella riassume le aste dei differenti giocatori (Blu è il primo giocatore e il viola è l'ultimo):

	Segn. Tribù	Scultori	Metà-Tavolette Rongo
Blue	2	3	3
Green	2	3	0
Red	1	2	1
Yellow	1	1	1
Purple	0	0	0

Alla fine dell'asta, si nota che il Viola ha deciso di non scolpire Moai in questo turno.

I due giocatori che hanno messo all'asta più segnalini Tribù sono il Blue il Verde.

Il Blu decide per primo e prende il Moai di taglia 3, che muove con 3 pedine scultori.

Il Verde sceglie un Moai di taglia 1, che muove con 1 scultore contro i 3 che aveva messo all'asta.

La gara è quindi ora tra il rosso e il Giallo, che hanno entrambi messo all'asta 1 segnalino Tribù. Entrambi possiedono 1 mezza tavoletta Rongo, ma il Rosso è al momento terzo in ordine di turno, mentre il Giallo è quarto. Il Rosso sceglie per primo e prende il Moai di taglia 2.

Rimane solo 1 Moai di taglia 2. Il Giallo non può sceglierlo perché gli è rimasto 1 solo scultore...passa.

Il Verde, nell'altra mano, ha ancora 2 scultori (ne ha usato solo 1 dei 3 messi all'asta), può quindi prendere il secondo Moai di taglia 2, da aggiungere al Moai di taglia 1 che aveva già scelto.

### 3 – PIAZZARE LE PEDINE TRASPORTATORI E GIOCARE L'AZIONE DELLO STREGONE

L'obiettivo di questa fase è di creare un percorso usando le pedine e i tronchi di legno per far rotolare i Moai fino agli Ahus, e mettere i copricapo in testa ai Moai. Durante la fase 3, il Primo Giocatore gioca seguito dagli altri in senso orario.

Usando il materiale della propria riserva, ogni giocatore può fare una di queste azioni:

A – Piazza 1 lavoratore o lo Stregone (+0, 1 o 2 tronchi di legno) o il Capo Tribù su un esagono dovunque sul tabellone.

B – Piazza lo Stregone (+0, 1 o 2 tronchi di legno) su un esagono speciale e gioca la corrispondente azione (vedi oltre).

C – Piazza il Capo su un esagono speciale, spendi due mezzette tavolette Rongo e gioca l'azione corrispondente (vedi oltre).

D – Piazza 1 segnalino Tribù di fronte al suo schermo per prendere una mezza tavoletta Rongo che viene piazzata sempre di fronte al suo schermo.

E – Passa fino alla fine della fase.

In ordine di turno, ogni giocatore piazza una pedina o un segnalino Tribù, e dopo il primo round, tutti i giocatori che non hanno passato possono iniziare un nuovo round di piazzamento; questo fino a che le loro riserve di pedine e segnalini Tribù non sono finite oppure hanno tutti passato.

Se tutti eccetto uno hanno passato, il giocatore rimanente può piazzare quante pedine e quanti segnalini tribù vuole o è in grado di piazzare.

#### A - PIAZZARE UN LAVORATORE, UNO STREGONE O IL CAPO

Non c'è nessuna restrizione al piazzamento: è possibile piazzare un lavoratore, un Capo o lo Stregone su qualsiasi esagono. In alcuni casi diversi Lavoratori, Capi e Stregoni (sia che siano dello stesso giocatore o no) potranno trovarsi nello stesso esagono (inclusi gli esagoni speciali).

E' permesso piazzare uno o due tronchi di legno allo stesso tempo di un Lavoratore o di uno Stregone per incrementare la loro capacità di trasporto. Non ha senso piazzare un tronco di legno insieme al Capo, perché già possiede la massima capacità di trasporto (3).

#### B - AZIONE DELLO STREGONE



1) IL VILLAGGIO: se lo Stregone viene piazzato nel villaggio, il giocatore prende immediatamente un lavoratore del suo colore dal contenitore.



2) LA CAPANNA DELLO STREGONE: se lo Stregone viene piazzato sulla capanna, il giocatore prende immediatamente un Segnalino Tribù del suo colore dal contenitore



3) LA FORESTA: se lo stregone viene piazzato su un esagono foresta, il giocatore prende immediatamente tanti tronchi di legno quanti indicati sull'esagono. L'esagono foresta viene girato così da mostrare il lato disboscato, e nessun altro Stregone potrà più raccogliere tronchi di legno in quel posto.

I lavoratori, i segnalini Tribù e i tronchi di legno ottenuti con uno Stregone vengono messi a fianco dello schermo del giocatore e possono essere usati successivamente.



4) RISERVARE UN AHU: per riservare un Ahu, il giocatore piazza lo Stregone sull'esagono adiacente all'Ahu. Una basetta viene presa da dietro il suo schermo e piazzata sull'Ahu, dal lato del suo colore. Da quel momento in avanti, solo quel giocatore può piazzare un Moai su questo Ahu. Una volta che l'Ahu viene riservato, il giocatore non può rimuovere la basetta.



5) SCOLPIRE UN COPRICAPO: se lo Stregone viene piazzato sull'esagono della miniera dei Copricapo, un copricapo viene preso e piazzato di fronte allo schermo del giocatore.

#### Es – Fase Piazzamento:

Alla fine dell'asta del primo turno, il materiale disponibile per ogni giocatore dietro al proprio schermo, è il seguente:

- 1) Blu: 1 capo, 1 Stregone, 1 Lavoratore
- 2) Giallo: 1 Stregone, 1 Lavoratore
- 3) Rosso: 1 Stregone, 1 Lavoratore
- 4) Verde: 1 Capo, 1 Stregone, 1 Segnalino Tribù

1) Blu è il primo giocatore, piazza un lavoratore sul tabellone.

2) Giallo piazza lo Stregone sulla Capanna dello Stregone e prende un segnalino Tribù

3) Rosso piazza lo Stregone su un esagono foresta e raccoglie 4 tronchi di legno.

4) Verde piazza lo Stregone sul villaggio e prende 1 Lavoratore

#### Materiale disponibili:

- 1) Blu: 1 Capo, 1 Stregone
- 2) Giallo: 1 Lavoratore, 1 Segnalino tribù
- 3) Rosso: 1 Lavoratore, 4 tronchi di legno
- 4) Verde: 1 Capo, 1 Lavoratore, 1 S. Tribù

1) Blu comincia di nuovo. Piazza il suo Stregone sulla Capanna dello Stregone e riceve un Segnalino Tribù.

2) Giallo piazza 1 lavoratore sul tabellone.

3) Rosso piazza 1 lavoratore e un tronco di legno sul tabellone, nello stesso esagono del Giallo.

4) Verde piazza il suo Lavoratore.

- 1) Blu: 1 Capo, 1 Segnalino Tribù
- 2) Giallo: 1 Segnalino Tribù
- 3) Rosso: 3 tronchi di legno
- 4) Verde: 1 Capo, 1 Lavoratore

1) Blu piazza il suo Capo.

2) Giallo usa il segnalino Tribù per acquisire una mezza tavoletta Rongo.

3) Rosso non può far nulla con solo un tronco di legno. Passa.

4) Verde piazza il suo Lavoratore.

- 1) Blu: 1 Segnalino Tribù
- 2) Giallo: niente
- 3) Rosso: ha già passato
- 4) Verde: 1 Capo

1) Blu desidera tenere il suo segnalino Tribù per il resto del turno, passa.

2) Giallo passa.

3) Verde piazza il suo Capo

4) Gli altri giocatori hanno passato, il Verde annuncia che non ha più niente da piazzare. La Fase di Piazzamento termina.

#### RACCOGLITORE

Il contenitore contiene tutte le pedine e i segnalini tribù non ancora presi dai giocatori. Gli elementi di altri colori non utilizzati vengono anch'essi tenuti qui.

In questo modo, non è possibile sapere durante il gioco quanti lavoratori ogni giocatore ha ancora. Ovviamente, non è consentito contare gli elementi nel contenitore.

Esagoni adiacenti: ogni Ahu è adiacente solo all'esagono sopra di lui.

In questo esempio, l'esagono 1 è adiacente all'Ahu A, non all'Ahu B.



Nota: fino a che un giocatore non ha eretto un Moai sull'Ahu che ha riservato, la basetta mobile non viene contata per le condizioni della fine del gioco (esaurire le basette).

## C – AZIONE DEL CAPO: ROMPERE UNA TAVOLETTA RONGO

Se il Capo viene piazzato su un esagono speciale o adiacente ad un Ahu, il Capo del giocatore può giocare un'azione come se fosse lo Stregone, rompendo una tavoletta Rongo completa, il che significa scartando 2 metà (vedi oltre), che vengono rimesse nella scatola.

Il Capo fa la sua azione speciale solo quando viene piazzato sul tabellone. Il Capo può fare solo un'azione di questo tipo per turno, a meno che non siano disponibili altre tavolette Rongo complete.

Due metà di tavoletta Rongo recuperate durante il piazzamento delle pedine nella fase trasporto dà loro poteri magici quando sono complete di fronte allo schermo del giocatore. Il Capo può guadagnare, in questa fase, i poteri magici dello Stregone leggendo le rune sulle tavolette Rongo, distruggendo poi le stesse.

## D – Acquisire una Metà-Tavoletta Rongo

Anziché piazzare una pedina, i G. che hanno ancora segnalini Tribù inutilizzati, possono attivarne uno piazzandolo di fronte al proprio schermo. I G. prendono una metà-tavoletta Rongo e la piazzano di fronte a sé, affinché la vedano tutti.

Nota: giocando un segnalino Tribù in questo modo, in aggiunta al guadagno di una metà-tavoletta Rongo, ti consente di ritardare il piazzamento di una pedina senza dover passare.

## E - Passare

Quando un giocatore passa, non può fare nient'altro durante questa fase, a meno che non siano ancora disponibili delle pedine. Per mostrare agli altri giocatori che egli ha passato, il giocatore attaccherà la sua bandiera al proprio schermo.



Attaccando la bandiera allo schermo, il giocatore Verde indica che ha passato ed ha finito le proprie mosse per questa fase.

## 4 – TRASPORTO/MARCHIO DEI MOHAI E COPRICAPO

L'obiettivo dei giocatori è di piazzare i loro Moai sui propri Ahu, e di coprire il loro capo per ottenere punti extra.

**Ogni giocatore, nell'ordine di gioco, può:**

**. muovere un Moai o un copricapo e possibilmente marchiarli;**

**oppure**

**. marchiare un Moai o un copricapo senza muoverli.**

E' possibile muovere o marchiare solo un Moai o un Copricapo alla volta. Se un giocatore vuole fare più movimenti e/o marchi, deve aspettare fino a che gli altri giocatori hanno giocato o passato (che finisce col termine della fase) in ordine di turno prima di fare un altro piazzamento e/o marchio.

## MUOVERE UN MOAI O UN COPRICAPO

I Moai si trovano nell'esagono della miniera Moai, i Copricapo nell'esagono miniera dei Copricapo.

**La taglia 1 dei Moai e i copricapo possono passare attraverso tutti gli esagoni occupati da almeno 1 lavoratore o un Capo.**

**La taglia 2 dei Moai può muovere attraverso tutti gli esagoni occupati da almeno 2 lavoratori, 1 lavoratore e 1 tronco, o 1 Capo.**

**La taglia 3 dei Moai può muovere attraverso tutti gli esagoni occupati da almeno 3 lavoratori, 1 lavoratore e 2 tronchi, 2 lavoratori e 1 tronco, oppure 1 Capo.**

Non è necessario avere lavoratori sull'esagono di partenza.

I Moai e i Copricapo non possono, durante lo stesso turno, passare due volte attraverso lo stesso esagono.

I Moai e i Copricapo possono passare attraverso qualsiasi esagono, inclusi gli esagoni speciali e le miniere.

Durante la stessa fase trasporto, una pedina o un tronco di legno, possono essere usati per più trasporti.

Il Capo equivale a 3 lavoratori per trasportare i Moai (a meno che usi una tavoletta Rongo durante la fase di piazzamento).

Lo Stregone agisce come un normale lavoratore durante la fase trasporto (a meno che il suo potere sia stato usato durante la fase precedente)



**Es - trasportare un Moai:**

**Il G. Blu ha un Moai di taglia 2 da trasportare. Il Moai parte dalla miniera dove non è richiesta alcuna pedina (esagono di partenza).**

**Il Blu ha un Lavoratore sull'esagono D, ma non è abbastanza per trasportare un Moai di taglia 2 (richiede 2 lavoratori).**

**Deve passare attraverso l'esagono A, dove il giocatore Giallo ha piazzato il suo Capo. Il Capo ha una capacità di trasporto pari a 3, e può quindi muovere il Moai. Il Giallo ottiene 2 punti.**

**Nell'esagono B, il Blu non ha bisogno di nessuno (un lavoratore e un tronco). Tuttavia, nell'esagono C, ha bisogno dell'aiuto del Rosso per attraversare l'esagono C, per cui il G. Rosso ottiene 1 punto.**

## Usare le pedine di un altro Giocatore

Un giocatore è libero di usare le pedine di altri giocatori (che non possono prevenire ciò) per trasportare un Moai o un Copricapo.

Per ogni pedina avversaria usata, il proprietario della pedina ottiene 1 punto Prestigio (PP) immediatamente e muove il suo segnapunti in avanti sul tracciato dei punti intorno al tabellone.

I Giocatori non guadagnano punti quando usano le proprie pedine durante il trasporto, e non perdono punti quando gli avversari usano quelle degli altri.

Note:

Se un giocatore deve scegliere se usare una pedina di giocatori differenti per trasportare un Moai o un Copricapo, il giocatore darà i punti prestigio (PP) al giocatore di sua scelta.

Quando un Capo trasporta un Moai di taglia 1 o un Copricapo di un avversario, egli guadagna 1 PP, se trasporta un Moai di taglia 2, guadagna 2 PP, se trasporta un Moai di taglia 3, guadagna 3 punti.

### I Tronchi di Legno

I tronchi di legno devono essere piazzati contemporaneamente, e nello stesso esagono, come una pedina durante la fase 3 (piazzamento delle pedine). Durante il trasporto, un tronco conta come un lavoratore.

Ogni giocatore può usare un tronco piazzato per trasportare un Moai, ma questo non darà punti al giocatore che ha piazzato il tronco.

Tuttavia, non si possono usare solo i tronchi per muovere attraverso gli esagoni, deve esserci sempre almeno 1 lavoratore.

Alla fine del turno, i tronchi usati vengono rimossi definitivamente dal gioco.

### Erigere un Moai

Dopo aver trasportato un Moai, è possibile erigerlo su un Ahu libero se un giocatore ha almeno un lavoratore del suo colore nell'esagono adiacente all'Ahu.

In pratica, il giocatore piazza una delle sue basi a faccia sotto sull'Ahu, e quindi piazza il Moai su di essa.

Se il Moai viene eretto su un Ahu già riservato, la base viene girata e il Moai piazzato su di essa.

Nota: una volta che il Moai è eretto su una base non può più essere mosso.

### Coprire un Moai

Dopo aver trasportato un Copricapo, è possibile piazzarlo su un Moai ancora senza copricapo eretto su un Ahu, se un giocatore ha almeno una pedina sull'esagono adiacente all'Ahu.

Se i giocatori non si ricordano il piazzamento dei loro Moai, quando è il momento di mettergli il copricapo, possono scartare una metà-tavoletta Rongo in qualsiasi momento per vedere il colore della base sotto un Moai.

### Marchiare un Moai o un Copricapo

Se, dopo un movimento, un Moai o un Copricapo non viene eretto, viene lasciato lì dove è e termina il movimento. A meno che non sia marchiato, durante la prossima fase Trasporto, un altro giocatore può impossessarsene.

Alla fine dei loro movimenti, i giocatori possono marchiare i loro Moai, o Copricapo, con un Segnalino Tribù preso accanto al loro schermo (se ne hanno disponibili) e piazzandolo sul Moai o sul Copricapo. Fino a che il segnalino sarà presente, solo quel giocatore può muovere il Moai o il Copricapo.

Il Segnalino Tribù viene ripreso e rimesso accanto allo schermo del giocatore non appena il Moai viene eretto su un Ahu, o nel caso del Copricapo venga messo in testa ad un Moai. Il segnalino recuperato può essere riutilizzato immediatamente.

Marchiare: è possibile marchiare un Moai o un Copricapo senza muoverlo.

### Un Moai o un Copricapo Non Mossi

Un Moai vinto all'asta durante il turno corrente e che non è stato mosso (quello rimasto di fronte allo schermo del giocatore), deve essere piazzato alla fine della fase Trasporto sull'esagono Miniera dei Moai, sul tabellone. Il Giocatore può immediatamente marchiarlo se ha a disposizione un segnalino Tribù.

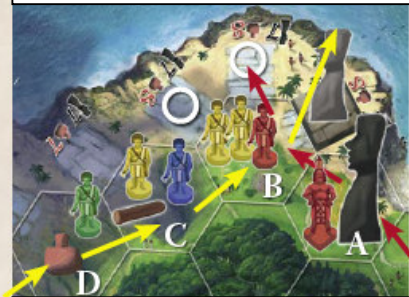
Un Copricapo scolpito durante questo turno che non è stato mosso (quello rimasto di fronte allo schermo del giocatore), deve essere piazzato alla fine della fase Trasporto sull'esagono Miniera dei Copricapo, sul tabellone. Il giocatore può immediatamente marchiarlo se ha disponibili segnalini Tribù.



Es - Trasporto con Tronchi:

Il G. Giallo ha un Moai di taglia 2 che vuole trasportare. Il Moai lascia la miniera e passa prima attraverso l'esagono A, dove il G. Rosso ha piazzato un lavoratore e 2 tronchi. Il G. Giallo non può usare i tronchi senza almeno un lavoratore. Il G. Rosso guadagna così 1 Punto Prestigio per l'affitto del suo lavoratore.

Quindi il G. Giallo muove il suo Moai sull'esagono B. Ha già un lavoratore su di esso, può quindi usarlo, insieme al tronco che si trova già lì. Non ha bisogno di alcun aiuto e non darà alcun punto a nessuno.



Es - Erigere Moai e Copricapo:

Il G. Rosso ha un Moai di taglia 3 e in grado di trasportarlo sull'esagono A. Tutte le condizioni sono buone per poterlo trasportare fino all'esagono C. Tuttavia, non può erigerlo là, perché nessuna delle pedine presenti è del suo colore. Sull'esagono B, invece, ha un lavoratore Rosso e quindi può erigere il suo Moai su uno dei due posti disponibili (segnati con cerchio bianco). Facendo ciò però, consente al G. Giallo di ottenere 2 punti. Poi, il Giallo ha un Copricapo che muove nell'esagono D. Quindi continua senza alcun problema il suo trasporto fino all'esagono B, dove può mettere il Copricapo sul Moai eretto là, poiché ha un lavoratore giallo presente sull'esagono.



Es - Marchiare i Moai:

il Blu ha mosso il suo Moai di taglia 3 sull'esagono A. Tuttavia non può andare oltre. Dovendo lasciarlo lì, lo marchia così nessun altro lo può prendere (piazza un suo segnalino Tribù sul Moai).

## Recuperare un Moai o un Copricapo Abbandonato

Chiunque può impossessarsi di un Moai o di un Copricapo che non è stato eretto durante la precedente Fase di Trasporto e lasciato non marchiato, a condizione che il giocatore lo eriga su un Ahu libero o lo marchi.

In pratica, durante la fase Trasporto, un giocatore, nel normale turno di gioco, può, nel suo turno, muovere il Moai o il Copricapo come se gli appartenesse. Alla fine del suo movimento, il giocatore deve o marchiarlo, oppure erigerlo su un Ahu.

## Fine della Fase Trasporto

La Fase Trasporto termina quando tutti i giocatori hanno fatto tutti i loro movimenti e passato.

## 5 – FINE DEL TURNO E CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE

I Giocatori riprendono indietro tutte le loro pedine di trasporto dal tabellone e le rimettono dietro i loro schermi, così come le pedine scultori e i segnalini tribù vengono messi di fronte ai loro schermi.

I giocatori possono inoltre, se vogliono, riprendere i segnalini Tribù piazzati sui Moai o i Copricapo, ma perdendone il possesso.

I tronchi usati vengono rimossi permanentemente dal gioco.

Il primo giocatore dà il segnalino Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra, che diviene il Primo Giocatore, ed inizia un nuovo turno (vedi 1 – Tiro per i Moai nella Miniera).

## FINE DEL GIOCO E CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI PRESTIGIO

Se alla fine della Fase 4 (trasporto), uno o più giocatori hanno eretto Moai su tutte le loro basi, il gioco termina.

Le basi piazzate sul tabellone vengono girate, per rivelare il colore dei loro proprietari. I Moai e i Copricapo rimangono dove sono.

Per ogni Moai eretto su un Ahu, il giocatore avanza il suo segnapunti di tanti punti prestigio quanti sono i punti indicati dall'Ahu (il numero nero accanto al simbolo del piccolo Moai), moltiplicato per la taglia del Moai, aggiungendo il numero di Punti Prestigio indicati dal simbolo del Copricapo (il numero rosso) se il Moai ne indossa uno.

I giocatori inoltre guadagnano 3 punti Prestigio per ogni tavoletta Rongo Completa (due metà) che possiedono ancora. Una sola metà-tavoletta Rongo non dà alcun punto.

Variante: giocare con il punteggio a vista.

Per un gioco più strategico, ognuno deve essere d'accordo all'inizio del gioco, conteggiare i Moai durante l'arco della partita.

Per ogni Moai eretto, i giocatori muovono il loro segnapunti di tanti punti prestigio quanti sono indicati dall'Ahu (numero accanto al simbolo del piccolo Moai), moltiplicato per la taglia del Moai, il copricapo viene comunque conteggiato come di norma alla fine del gioco.



**Es – Prendere possesso di un Copricapo abbandonato:**

Nel turno precedente, un giocatore non è stato in grado di muovere il Copricapo, né di marchiarlo. Viene pertanto messo nella miniera dei Copricapo.

Il Blu è il primo a prenderlo e muoverlo di 3 esagoni. Dà 1 punto prestigio al Rosso (esagono A) e 1 PP al Giallo (esagono C).

Poiché non può muoverlo oltre l'esagono C, decide di marchiarlo con un segnalino Tribù cosicché nessun altro giocatore possa portarglielo via.



**Es – Punteggio:**

Il Blu erige un Moai di taglia 3 su un Ahu di valore 9. Egli guadagna  $9 \times 3 = 27$  Punti Prestigio.

Il Rosso erige un Moai di taglia 1 su un Ahu di valore 8. Questo gli frutta semplicemente 8 punti.

Il Giallo erige un Moai di taglia 2 su un Ahu di valore 8. Questo gli fa ottenere  $8 \times 2 = 16$  punti. Il Moai ha inoltre il copricapo, questo gli fa guadagnare altri 6 Punti Prestigio, per un totale di 22 punti.

*Special Thanks: To my Claire for her patience and presence during testing – to Laetitia, to Louis for their advice during tests and their computer savvy – To Mikael, Bibi, Iso, Céaric and David, to Monique, to Armelle. – To Valerie, Gérard and Anthony Gavet for their enthusiasm – To Sophie and Frank, for their patience. To Gérard Besson and Anne-Marie, to Jeremy, to Arnaud and Alice. To Nicolas for his constructive remarks, to Guillaume, Kévin and Didier of the MDJ of Grenoble – To Cyber Fabrice, Myriam, to Céaric and Anne-Cécile for their remarks, corrections and contributions during the tests – To my old friend Gonfle, for his enthusiasm, his faith in this game, and his large contribution – To the organizers of the Boulogne Ludothèque competition, to Michel Van Langendonck for his speech, to Manu Razoy – To William Attia, Arnaud Urbon, Didier Guiserix, Bruno Cathala, Thomas Cauet, Nicolas Benoist, Cyril Demaegd, Dominique Bodin, Romuald Finet, Sébastien Pauchon, Malcolm Braff, Mathieu Blayo, Gabriel Durnerin for having played, to those whose names are not on this list, may they forgive me – To Hicham, who wanted to make of this game something beautiful.*

## ESEMPIO DI TURNO DI GIOCO

All'inizio del turno, i giocatori hanno i seguenti elementi:

Turn Order	1	2	3
	GREEN	RED	BLUE
Chief	1	1	1
Sorcerer	1	1	1
Workers	3	3	4
Logs	0	5	0
TM**	2	3	3
1/2RT*	2	1	1

\* 1/2RT = Rongo Half-Tablets

\*\* TM = Tribe Markers

Moreover:-

Il Verde ha 1 S. Tribù piazzato su un Moai di taglia 1 sul tabellone.

Il Blu ha 1 S. Tribù piazzato su un Moai di taglia 2 sul tabellone.

In aggiunta, un Copricapo abbandonato durante il precedente turno è presente sull'esagono della Miniera dei Copricapo.

### FASE 1 – TIRO DEI DADI

Risultato dei dadi:



Un Moai di taglia 1, uno da 2 e uno da 3.

### FASE 2 – ASTA

Ciò che ha offerto ogni giocatore:

Verde 2 TM 1 Lavoratore

Rosso 2 TM 1 Capo

Blu 2 TM 1 Lavoratore

Tutti i giocatori hanno offerto lo stesso numero di segnalini Tribù (2). Bisogna quindi decidere chi comincia tramite il numero di Metà-Tavolette Rongo che ognuno possiede. Il Verde ne ha 2, mentre gli altri 1. **Comincia il Verde e prende il Moai di taglia 1 (con solo 1 Lavoratore messo all'asta non può fare altrimenti).**

Con la loro metà-tavoletta Rongo, il pareggio tra Rosso e il Blu viene deciso in ordine di turno. **Il Rosso gioca prima e prende il Moai di taglia 3 (il suo Capo vale per 3 lavoratori). Il Moai di taglia 2 è l'ultimo disponibile, ma il Blu ha messo all'asta solo 1 lavoratore, così non può prendere Moai in questo turno.** Poiché gli altri giocatori non hanno più lavoratori, il Moai di taglia 2 non può essere scolpito e viene rimosso dal gioco.

Qui ci sono le pedine rimaste per ogni giocatore alla fine della fase d'asta:

	GREEN	RED	BLUE
Chief	1	-	1
Sorcerer	1	1	1
Workers	2	3	3
Logs	0	5	0
TM	-	1	1
1/2RT	2	1	1

### FASE 3 – PIAZZARE LE PEDINE

Verde: piazza lo Stregone sul villaggio e prende 1 lavoratore.

Rosso: piazza 1 lavoratore e 2 tronchi.

Blu: piazza il Capo.

	GREEN	RED	BLUE
Chief	1	-	-
Sorcerer	-	1	1
Workers	3	2	3
Logs	0	3	0
TM	-	1	1
1/2RT	2	1	1

Verde: piazza il Capo sul villaggio, rompe una tavoletta Rongo (scarta le due metà) e prende un lavoratore.

Rosso: piazza 1 lavoratore e 2 tronchi.

Blu: piazza 1 lavoratore.

	GREEN	RED	BLUE
Chief	-	-	-
Sorcerer	-	1	1
Workers	4	1	2
Logs	0	1	0
TM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Verde: piazza 1 lavoratore.

Rosso: piazza 1 lavoratore.

Blu: piazza lo Stregone sulla miniera dei Copricapo e prende un copricapo.

	GREEN	RED	BLUE
Sorcerer	-	1	-
Workers	3	-	2
Logs	-	1	-
TM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Verde: piazza 1 lavoratore.

Rosso: piazza lo Stregone e un tronco. Grazie al potere dello Stregone riserva l'Ahu adiacente all'esagono.

Blu: prende una metà-tavoletta Rongo.

	GREEN	RED	BLUE
Workers	2	-	2
TM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Verde: piazza 1 lavoratore.

Rosso: passa.

Blu: piazza 1 lavoratore.

	GREEN	RED	BLUE
Workers	1	-	1
TM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Verde: piazza 1 lavoratore.

Blu: piazza 1 lavoratore.

Non avendo più pedine, Verde e Blu passano.

La fase di piazzamento termina. Qui ci sono gli elementi rimasti ad ogni giocatore a questo punto:

	GREEN	RED	BLUE
TM	-	1	-
1/2RT	-	1	1
Moai	1 Size 1	1 Size 3	-
Headdress	-	-	1

Inoltre:

Il Verde possiede 1 Moai di taglia 1 marchiato sul tabellone.

Blu: possiede 1 Moai di taglia 2 marchiato sul tabellone.

### FASE 4 – TRASPORTO

Verde potrebbe prendere il copricapo abbandonato nella miniera, ma non avendo alcun Moai eretto disponibile, e nessun segnalino tribù con cui marchiarlo, non farebbe granché. Invece, decide di muovere il Moai di taglia 1, che ha ottenuto nella turno precedente, verso l'esagono A ed erigerlo. Recupera il suo segnalino Tribù e lo piazza dietro al suo schermo.

Rosso, recupera il copricapo abbandonato e lo muove verso l'esagono B e lo marchia (+3 PP per il Blu).

Blu, muove il suo Moai di taglia 2 e lo erige sull'Ahu adiacente all'esagono C (guadagnerà 2 x 5 = 10 PP alla fine del gioco) (+1 PP per il Rosso).

Verde: non muove il suo secondo Moai di taglia 1. Lo piazza nella miniera dei Moai e lo marchia con il segnalino Tribù che ha recuperato dal suo primo Moai.

Rosso, muove il suo Moai di taglia 3 verso l'esagono B e lo erige sull'Ahu (guadagnerà 3x3 = 9 PP alla fine del gioco) (+1 PP per il Verde).

Blu, prende il suo copricapo dall'esagono C e lo piazza sul suo Moai (guadagnerà 6 PP alla fine del gioco).

Rosso, piazza il copricapo dall'esagono B sul Moai che ha eretto (guadagnerà 8 PP alla fine del gioco).





## LA STORIA DELL'ISOLA DI PASQUA

L'Isola di Pasqua è il territorio più isolato del pianeta. Si trova a 3.800 Km al largo della costa del Cile, il paese più vicino, proprio al centro dell'Oceano Pacifico. E' un'isola relativamente piccola, semplicemente 165 km quadrati, battuta dai venti, con talmente pochi alberi da essere sbalorditivo, e pochissima acqua potabile. Per contro il suo inospitale ritratto, è stata abitata intorno al quinto secolo da un gruppo di polinesiani che si adoperarono per stabilirvi un'unica e sofisticata civiltà. Furono immortalati dalla scoperta di costruzioni che hanno lasciato alle loro spalle. Incredibili monumenti di pietra gli sono sopravvissuti dopo il loro brutale declino nella metà del 17° secolo. Tra il 5° e il 17° Secolo, la civiltà RapaNui, gli abitanti dell'Isola di Pasqua, trascorsero un periodo di prosperità e pace durante il quale costruirono misteriosi santuari funebri: gli Ahu (pronunciato aho). Questi templi avevano soffitti aperti, e sui pavimenti venivano piazzati i celebrati Moai, statue monolitiche, scolpite nella nera pietra vulcanica. Nella religione animistica praticata dai RapaNui, i Moai rappresentavano gli antenati che avevano guadagnato lo stato di divinità, e che proteggevano i villaggi, garantendo prosperità al clan. Le statue venivano raggruppate a gruppi, la maggior parte sulle zone costiere, coi loro occhi rivolti a proteggere il cuore dell'isola.

I RapaNui costruirono più di 600 statue, che pesavano tra le 10 e le 80 tonnellate, piazzate in modo esperto su più di 270 Ahu. Tutti i Moai dell'isola furono scolpiti da un'unica miniera ritrovata nella parte più a sud-est dell'isola sul fianco del vulcano. 300 Moai possono essere ammirati ancora là, in vari stadi della loro fabbricazione, alcuni di loro già finiti e pronti per essere trasportati alla loro destinazione finale su un Ahu. La statua più grande nella miniera è alta 22 m e pesa all'incirca 160 tonnellate. I Moai vennero coperti con copricapo rossi, provenienti da una miniera diversa situata a 10 Km di distanza. Per oltre 13 secoli, i vari clan sull'isola furono in grado di vivere in equilibrio e armonia in un fragile ecosistema. Viene stimato che durante le loro Età dell'Oro, la popolazione dell'isola contava tra i 10.000 e i 20.000 individui. Devono aver avuto un rigido sistema sociale e religioso, capace di gestire le limitate risorse e i territori. Durante questo periodo, l'isola era ricoperta da un'abbondante foresta che forniva legna per la costruzione delle case, navi per pescare, e attrezzi. Essa proteggeva inoltre anche i campi dal vento e i terreni coltivati dall'erosione. Durante il 17° secolo, intorno al 1640, un lungo periodo di siccità distrusse le già limitate e probabilmente oltremodo sfruttate risorse agricole e le foreste dell'isola. Per far tornare la pioggia, i RapaNui, in un tentativo finale di chiamare in loro aiuto i loro guardiani ancestrali, lanciarono una frenetica fase



di scultura dei Moai. Ogni statua era più gigante di quella precedente. Queste sono quelle ritrovate incomplete sulle pendici del vulcano.



Il loro ultimo sforzo fu invano, e la pioggia non tornò. La conseguente mancanza di cibo causò tensioni sociali, e sopraggiunse quindi un periodo di carestia, seguito da guerre civili e caos. Cannibalismo e schiavitù seguirono al precedente periodo di pace. Il contratto che legava i RapaNui ai loro antenati fu spezzato, e il culto dei Moai abbandonato. Le statue, simbolo di religione e potere politico, furono abbattute e distrutte.

