

Giants

Lo scopo del gioco è trasportare i Moai (teste) da una cava ad una Ahu (piattaforma) disponibile, situata sulla costa dell'isola. Questo tramite l'uso di tronchi e lavoratori.

Panoramica

I Moai sono di tre taglie (1,2 e 3), che richiedono la forza corrispondente per essere trasportati.

I lavoratori e gli stregoni hanno forza 1, i capi tribù hanno forza 3.

Ogni tronco ha forza 1 ma non si può usare da solo; deve essere associato ad una figura della tribù.

Durante il proprio turno, se disponibile, si può trasportare un Moai partendo dalla cava, attraversando caselle adiacenti fin dove legalmente possibile considerando che:

- Possono essere usate figure di altre tribù, tuttavia questo farà segnare punti al possessore (1 per lavoratore o stregone, da 1 a 3 per il capo tribù a seconda della taglia del Moai).
- Se usato, il capo tribù di un avversario va sempre usato al massimo della forza che serve.
- Mohai o copricapo che non sono piazzati su un Ahu devono essere marcati con un segnalino tribù o rischiano di essere presi dagli avversari.

Turno di gioco

Ogni turno si divide in 5 fasi svolte simultaneamente (12,5) o uno alla volta in senso orario dal primo giocatore (3,4):

1. Tiro dei dadi per designare i Moai

Il primo giocatore lancia un numero di dadi pari al numero di giocatori per stabilire i Moai da costruire nella cava (se disponibili).

2. Asta per i Moai

Ogni giocatore piazza segretamente un numero di segnalini tribù in una mano e un numero di lavoratori nell'altra (scultori dei Moai).

Si rivelano tutte le mani: il giocatore con il più segnalini tribù può scegliere un Moai da costruire ma deve avere nell'altra mano la figure con la forza necessaria per farlo.

Si passa al giocatore con il secondo numero di segnalini e così via.

- Quando si sceglie un Moai lo si piazza davanti al proprio schermo.
- I pareggi sono risolti, prima dal numero di mezze tavolette Rongo di fronte allo schermo del giocatore, poi dall'ordine di gioco.
- Un giocatore può scegliere di passare invece di prendere un Moai.
- Nel caso uno o più giocatori passino, i rimanenti Moai possono essere presi dai giocatori seguenti (a patto che abbiano abbastanza lavoratori).

Una volta finito, tutti i segnalini tribù e lavoratori usati nell'asta, sono piazzati davanti ai rispettivi schermi. Queste risorse non possono essere usate per il resto del turno.

3. Piazzare le figure e azione dello stregone

Usando il materiale dietro al proprio schermo, in ordine di gioco si può effettuare un'azione per giocatore fino a che tutti non hanno passato:

- a) Piazzare 1 lavoratore o lo stregone (+0, 1, 2 tronchi) o il capo tribù su un qualsiasi esagono.
- b) Piazzare lo stregone (+0, 1, 2 tronchi) su un esagono speciale ed effettuare l'azione corrispondente:

Villaggio: prendere un lavoratore del proprio colore dal contenitore.

Capanna dello stregone: prendere un segnalino tribù del proprio colore dal contenitore.

Foresta: prendere tanti tronchi quanti indicati sull'esagono e girarlo.

Adiacente ad un Ahu: piazzare una base del proprio colore sull'Ahu.

Cava dei copricapo: prendere un copricapo.

- c) Scartare due mezze tavolette Rongo per piazzare un capo tribù su un esagono speciale e poterlo utilizzare, in questo turno, come se fosse anche uno stregone.
 - d) Piazzare un segnalino tribù inutilizzato davanti allo schermo per ottenere una mezza tavoletta Rongo.
 - e) Passare: piazzare la propria bandiera davanti allo schermo.
- NOTA: I materiali raccolti sono utilizzabili da subito.

4. Trasporto/costruzione dei Moai/copricapo

In ordine di gioco si può muovere o marcare un Moai/copricapo fino a che tutti non hanno passato, rispettando le seguenti regole:

- Avere la forza necessaria in ogni esagono per il trasporto del rispettivo Moai/copricapo.
- I lavoratori avversari possono essere usati ma il rispettivo giocatore guadagna 1 punto prestigio per ognuno di essi.
- Per erigere un Moai/copricapo è necessario almeno un proprio lavoratore nell'esagono adiacente.
- I Moai/copricapo non ancora eretti possono essere marcati con un segnalino tribù disponibile. Quelli non marcati saranno liberamente trasportabili da chiunque nei prossimi turni.

5. Fine del turno e cambio del primo giocatore

- Tutti i tronchi piazzati dai giocatori sulla plancia vengono scartati.
- Vengono riportati dietro i rispettivi schermi tutti i membri della tribù utilizzati sulla plancia e tutti i segnalini tribù rimasti davanti agli schermi e, a scelta, quelli usati per marcare un Moai/copricapo.
- Il primo giocatore passa il segnalino di primo giocatore alla sua sinistra ed inizia un nuovo turno.

Fine del gioco

Il gioco finisce se alla fine di una fase 4, uno o più giocatori hanno eretto Moai su tutte le loro Ahu:
Calcolare i punti: Taglia Moai X Ahu (numero nero) + Bonus copricapo, se presente (numero rosso)

Variante

E' possibile scegliere di comune accordo se segnare immediatamente i Moai/copricapo eretti o aspettare a fine partita.