

GIANTS

A GAME BY FABRICE BESSON
 Illustrazioni di Miguel Coimbra • Traduzione di Francesco Neri

CONTESTO E SCOPO 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, con lo sguardo diretto verso il mare. 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 figure 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 figure e talvolta usando tronchi di legno per aiutarsi. Puoi inoltre usare la tua influenza, rappresentata dai Segnalini Tribù, con l'obiettivo di scegliere le statue migliori e marcare 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, dati 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.

In 3 Giocatori, ognuno prende 7 basi del proprio colore;
 In 4 Giocatori, ognuno prende 6 basi del proprio colore;
 In 5 Giocatori, ognuno prende 5 basi del proprio colore.

- Ogni giocatore piazza le proprie Figure, Segnalini Tribù e Basi dietro il proprio schermo, **nella propria riserva**.
- Il segnapunti di ogni giocatore viene piazzato sullo zero del tracciato dei punti.
- Le **restanti Figure e Segnalini Tribù** vengono mischiati e messi nel Contenitore (da assemblare), che servirà da riserva.
- I **Dadi**: In tutte le partite usate i 3 dadi bianchi. Nelle partite in 4 giocatori aggiungete 1 dado marrone, nelle partite in 5 giocatori aggiungete entrambi i dadi marroni.
- I **Moai e le Mezze Tavole Rongo** vengono lasciate nella scatola all'inizio del gioco.
- I **Tronchi di Legno** vengono messi nell'area senza esagoni sul tabellone.
- Le **Tessere Esagonali Foresta** vengono messe col lato numerato visibile sugli esagoni foresta del tabellone.
- I **Copricapo** vengono messi sulla tessera miniera dei Copricapo, al di fuori della griglia degli esagoni del tabellone (zona di mare).
- La Tessera Miniera Moai viene messa accanto al tabellone, pronta per ricevere i Mohai che saranno scolpiti ogni turno.

Un giocatore viene scelto per iniziare per primo. Quel giocatore piazza il **segnalino di primo giocatore** di fronte al proprio schermo.

MATERIALE

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.

Ogni giocatore riceve (per colore):



Altro Materiale:



COME SI GIOCA

Ogni turno è composto da 5 fasi:

1. Tiro dei dadi per designare i Moai
2. Asta per i Moai
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. TIRARE I DADI PER DESIGNARE I MOAI NELLA MINIERA

Tirare 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 DELLA 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. Mette in una mano un numero di **Segnalini Tribù**. Questa puntata determinerà l'ordine in cui i giocatori sceglieranno i Moai.

2. Mette 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 puntato.

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

In caso di parità: Se più di un giocatore ha puntato 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, ma non potranno essere presi Moai. Puntare solo dei segnalini tribù non ha senso.

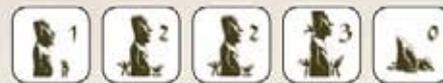
Se alla fine di un round sono rimasti Moai sulla tessera Miniera e uno o più giocatori hanno ancora scultori non impegnati, è possibile prendere un Moai addizionale (vedi esempio).

Dopo la fase d'asta, **tutti gli elementi puntati dai giocatori** (incluse le Figure che non sono state utilizzate per scolpire) **vengono piazzate di fronte al proprio schermo**. Queste non potranno essere usate per il resto del 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 in 5 giocatori



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



Piazzare 1 Moai di taglia 1, 2 Moai di taglia 2 e 1 Moai di taglia 3.

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

	Segnalini Tribù	Scultori	Mezze Tavolette Rongo
<i>Blu</i>	2	3	3
<i>Verde</i>	2	3	0
<i>Rosso</i>	1	2	1
<i>Giallo</i>	1	1	1
<i>Viola</i>	0	0	0

Alla fine dell'asta, è evidente 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 ha 3 mezza tavolette Rongo, mentre il Verde non ne possiede.

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

Il Verde sceglie un Moai di taglia 1, impegnando 1 scultore dei 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 quindi passa.

Il Verde, ha ancora 2 scultori da impegnare (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 FIGURE TRASPORTATORI ED EFFETTUARE L'AZIONE DELLO STREGONE

L'obiettivo di questa fase è di creare un percorso usando le Figure 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 delle seguenti azioni:

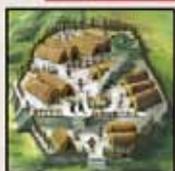
- Piazzare 1 Lavoratore o lo Stregone (+0, 1 o 2 Tronchi di legno) o il Capo Tribù su un esagono dovunque sul tabellone.
- Piazzare lo Stregone (+0, 1 o 2 Tronchi di legno) su un esagono speciale ed effettuare la corrispondente azione (vedi oltre).
- Piazzare il Capo su un esagono speciale, spendere due mezza tavolette Rongo ed effettuare l'azione corrispondente (vedi oltre).
- Piazzare 1 segnalino Tribù di fronte al proprio schermo per prendere una mezza tavoletta Rongo che viene piazzata sempre di fronte al proprio schermo.
- Passare fino alla fine della fase.

In ordine di turno, ogni giocatore piazza una Figura 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 Figure e segnalini Tribù non sono finiti oppure tutti abbiano passato. *Se tutti eccetto uno hanno passato, il giocatore rimanente può piazzare quante Figure e quanti segnalini Tribù vuole o è in grado di piazzare.*

A. Piazzare un Lavoratore, Stregone o Capo tribù

Non ci sono restrizioni 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 insieme ad un Lavoratore o ad uno Stregone per incrementare la loro capacità di trasporto. Non serve a niente piazzare un tronco di legno insieme al Capo, perché quest'ultimo già possiede la massima capacità di trasporto (3).

B. Azioni delle 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 proprio schermo e piazzata sull'Ahu, con il lato colorato visibile. 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.

Esempio - Fase di piazzamento

Alla fine del primo turno d'asta dietro al proprio schermo ogni giocatore ha il seguente materiale disponibile:

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

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

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

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

Materiale disponibile:

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 Seg. Tribù.

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

2) Il Giallo piazza 1 lavoratore sul tabellone.

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

4) Il 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) Il Blu piazza il suo Capo.

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

3) Il Rosso non può far nulla con solo un tronco di legno, quindi passa.

4) Il Verde piazza il suo Lavoratore.

1) Blu: 1 Segnalino Tribù

2) Giallo: niente

3) Rosso: ha già passato

4) Verde: 1 Capo

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

2) Il Giallo passa.

3) Il 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.

Il Contenitore

Il contenitore contiene tutte le pedine e i segnalini tribù non ancora presi dai giocatori.

Gli elementi non utilizzati degli altri colori 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 del contenitore.

Esagoni adiacenti: ogni Ahu è adiacente solo all'esagono con cui condivide un lato.

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



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

C. Azione del Capo: Rompere una Tavoletta Rongo

Se il Capo Tribù viene piazzato su un esagono speciale o adiacente ad un Ahu, il giocatore può giocare un'azione come se il Capo fosse lo Stregone, rompendo una tavoletta Rongo completa, **che significa scartare 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 tavolette Rongo recuperate durante il piazzamento delle Figure forniscono i loro poteri magici quando sono completate di fronte allo schermo del giocatore. Il Capo può guadagnare, in questa fase, i poteri magici dello Stregone leggendo le rune sulle tavolette Rongo, che ne comporta la distruzione.

D. Acquisire Mezza Tavoletta Rongo

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

Nota: giocare un segnalino Tribù in questo modo, oltre che a guadagnare una mezza tavoletta Rongo, ti consente di ritardare il piazzamento di una Figura senza dover passare.

E. Passare

Quando un giocatore passa, non può fare altro durante questa fase, a meno che non siano ancora disponibili delle Figure.

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 / MARCATURA DEI MOAIS E APPOSIZIONE DEL 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 marcarli; oppure
- Marcare un Moai o un Copricapo senza muoverli.

E' possibile muovere o marcare solo un Moai o un Copricapo alla volta. Se un giocatore vuole fare più movimenti e/o marcature, deve aspettare fino a che gli altri giocatori abbiano giocato o passato (che è definitiva fino al termine della fase) nel rispetto dell'ordine di turno prima di fare un altro piazzamento e/o marcatura.

Muovere un Moai o un Copricapo

I Moai lasciano l'esagono della miniera Moai, i Copricapo l'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 Figura o un Tronco di legno, possono essere usati per più trasporti.

Il Capo equivale a 3 Lavoratori per trasportare i Moai (anche se ha usato una tavoletta Rongo durante la fase di piazzamento).

Lo Stregone agisce come un normale Lavoratore durante la fase trasporto (anche se il suo potere è stato usato durante la fase precedente).

Usare le figure di un altro giocatore

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



Esempio - Trasportare i Moai

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

Il Blu ha un Lavoratore sull'esagono D, ma non è sufficiente per trasportare un Moai di taglia 2 (sono richiesti 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 giocatore Rosso ottiene 1 punto.

Per ogni Figura avversaria usata, il proprietario della Figura ottiene immediatamente 1 Punto Prestigio (PP) e muove il suo segnapunti in avanti sul tracciato dei punti intorno al tabellone. I giocatori non guadagnano punti quando usano le proprie Figure durante il trasporto, e non perdono punti quando usano quelle degli avversari.

Nota:

- Se un giocatore ha una scelta nell'usare Figure di altri giocatori 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, il giocatore proprietario del Capo 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, così come la Figura durante la fase 3 (piazzamento delle Figure). **Durante il trasporto, un Tronco conta come un Lavoratore.**

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

Tuttavia, non si possono usare solo i Tronchi per muovere i Moai o Copricapo 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 proprio colore** nell'esagono adiacente all'Ahu.

In pratica, il giocatore piazza una delle proprie basette coperta sull'Ahu, e quindi piazza il Moai su di essa.

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

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

• Coprire un Moai

Dopo aver trasportato un Copricapo, è possibile piazzarlo su un Moai eretto su un Ahu ma ancora senza Copricapo, se il giocatore ha almeno una Figura 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 mezza tavoletta Rongo in qualsiasi momento per vedere il colore della basetta sotto un Moai.*

Marcare un Moai o un Copricapo

Se, dopo un movimento, un Moai o un Copricapo non viene eretto, viene lasciato lì dove si trova e termina il movimento. Finché non sarà marcato, durante le prossime Fasi Trasporto, un altro giocatore potrà impossessarsene.

Alla fine dei loro movimenti, i giocatori possono marcare i loro Moai, o Copricapo, con un Segnalino Tribù preso fra quelli accanto al loro schermo (se ne hanno disponibili) piazzandolo sul Moai o sul Copricapo. Fino a che il segnalino sarà presente, solo quel giocatore potrà 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 che venga messo in testa ad un Moai. Il segnalino recuperato può essere riutilizzato immediatamente.

Attenzione: è possibile marcare un Moai o un Copricapo senza muoverlo.

• Moai o Copricapo non mossi

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



Esempio - Trasporto con i Tronchi

Il Giallo ha un Moai di taglia 2 che vuole trasportare. Il Moai lascia la miniera e passa prima attraverso l'esagono A, dove il Rosso ha piazzato un lavoratore e 2 tronchi.

Il Giallo non può usare i tronchi senza almeno un lavoratore. Il Rosso guadagna così 1 Punto Prestigio per l'affitto del suo lavoratore.

Quindi il 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.



Esempio - Erigere Moai e Copricapo

Il 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 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.



Esempio - Marcare un Moai

Il giocatore Blu ha mosso il suo Moai di taglia 3 sull'esagono A. Tuttavia non può andare oltre. Dovendo lasciarlo lì, lo marca 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 marcato, 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 marcarlo, oppure erigerlo su un Ahu.

Fine della Fase di Trasporto

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

5. FINE DEL TURNO E DEFINIZIONE DEL NUOVO GIOCATORE INIZIALE

I Giocatori riprendono indietro tutte le loro Figure dal tabellone e le rimettono dietro i loro schermi, così come le Figure 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 di Primo Giocatore al giocatore alla sua sinistra, che diviene il Primo Giocatore, ed inizia un nuovo turno (vedi 1 – Tirare i dadi per designare i Moai della 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 basette, il gioco termina.

Le basette piazzate sul tabellone vengono voltate, 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 di tavoletta Rongo non fa guadagnare punti.

Variante: giocare con il punteggio visibile.

Per un gioco più strategico, i giocatori possono accordarsi all'inizio del gioco, di 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.



Esempio - Prendere possesso di un Copricapo abbandonato

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

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

Poiché non può muoverlo oltre l'esagono C, decide di marchiarlo con un segnalino Tribù cosicché nessun altro giocatore possa. I Giocatori riprendono indietro tutte le loro pedine di trasporto dal tabellone e le portarglielo via.



Esempio - Conteggio dei Punti Prestigio

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.

Un ringraziamento speciale a: alla mia Claire per la sua pazienza e presenza durante i test – a Laetitia, a Louis per le sue osservazioni durante i test e per la sua competenza sui computer – a Mikael, Bibi, Iso, Cédric e David, a Monique, a Armelle. – a Valerie, Gérard e Anthony Gavet per il loro entusiasmo – a Sophie e Frank, per la loro pazienza. A Gérard Besson e Anne-Marie, a Jeremy, a Arnaud e Alice. A Nicolas per le sue costruttive osservazioni, a Guillaume, Kevin e Didier del MDJ di Grenoble – a Cyber Fabrice, Myriam, a Cédric e Anne-Cécile per le loro osservazioni, correzioni e contributi durante i test – alla mia vecchia amica Gonfle, per il suo entusiasmo, la sua fiducia nel gioco, e il suo grande contributo – agli organizzatori del “Boulogne Ludothèque Competition”, a Michel Van Langendonck per il suo discorso, a Manu Razoy – a 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 per aver giocato, a quelli i cui nomi non sono stati inseriti in questa lista, – a Hicham, che ha voluto creare di questo gioco una cosa bellissima.

ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO

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

Ordine Turno	1	2	3
	VERDE	ROSSO	BLU
Capo	1	1	1
Stregone	1	1	1
Lavoratori	3	3	4
Tronchi	0	5	0
Seg. Tribù	2	3	3
½ Rongo	2	1	1

Inoltre:

- Il Verde ha 1 Seg. 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 Miniere dei Copricapo.

FASE 1 - LANCIO DEI DADI



Il lancio dei dadi da il seguente risultato: Un Moai di taglia 1, uno da 2 e uno da 3.

FASE 2 - ASTA

Ciò che ha offerto ogni giocatore:

Verde 2 Seg. Tribù 1 Lavoratore
 Rosso 2 Seg. Tribù 1 Capo
 Blu 2 Seg. Tribù 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:

	VERDE	ROSSO	BLU
Capo	1	-	1
Stregone	1	1	1
Lavoratori	2	3	3
Tronchi	0	5	0
Seg. Tribù	-	1	1
½ Rongo	2	1	1

FASE 3 - PIAZZARE FIGURE

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

Rosso: piazza 1 Lavoratore e 2 Tronchi.

Blu: piazza il Capo.

	VERDE	ROSSO	BLU
Capo	1	-	-
Stregone	-	1	1
Lavoratori	3	2	3
Tronchi	0	3	0
Seg. Tribù	-	1	1
½ Rongo	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.

	VERDE	ROSSO	BLU
Capo	-	-	-
Stregone	-	1	1
Lavoratori	4	1	2
Tronchi	0	1	0
Seg. Tribù	-	1	1
½ Rongo	-	1	1

Verde: piazza 1 Lavoratore.

Rosso: piazza 1 Lavoratore.

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

	VERDE	ROSSO	BLU
Stregone	-	1	-
Lavoratori	3	-	2
Tronchi	-	1	-
Seg. Tribù	-	1	1
½ Rongo	-	1	1

Verde: piazza 1 Lavoratore.

Rosso: piazza lo Stregone e 1 Tronco. Grazie al potere dello Stregone riserva l'Ahu adiacente all'esagono.

Blu: piazza Mezza Tavoletta Rongo.

	VERDE	ROSSO	BLU
Lavoratori	2	-	2
Seg. Tribù	-	1	1
½ Rongo	-	1	1

Verde: piazza 1 Lavoratore.

Rosso: passa.

Blu: piazza 1 Lavoratore.

	VERDE	ROSSO	BLU
Lavoratori	1	-	1
Seg. Tribù	-	1	1
½ Rongo	-	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:

	VERDE	ROSSO	BLU
Seg. Tribù	-	1	-
½ Rongo	-	1	1
Moai	1 Taglia 1	1 Taglia 3	-
Copricapo	-	-	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 granchè. 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 $2 \times 5 = 10$ PP alla fine del gioco)(+1PP 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 Mohai.
- Rosso, muove il suo Moai di taglia 3 verso l'esagono B e lo erige sull'Ahu (guadagnerà $3 \times 3 = 9$ 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.

Nonostante 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.

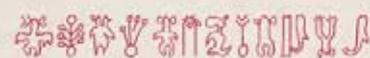
I RapaNui costruirono più di 600 statue, che

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.

