

Een spel van Fabrice Besson en Guillaume Montiage
Illustraties van Miguel Coimbra

RAPA NUI



ALS STAMHOOFDEN VAN DE CLANS VAN RAPA NUI NEMEN JULLIE DEEL AAN EEN GROOTS AVONTUUR: DE CONSTRUCTIE VAN DE MOAI. OM JE WERKLIEDEN BIJ TE STAAN, IS ER WIJSHEID EN EXPERTISE NODIG! WIE VAN JULLIE WORDT HET MEEST GEREPECTEERDE STAMHOOFD VAN HET EILAND...?

GESCHIEDENIS

Op het Polynesische eiland Rapa Nui - beter bekend als het Paaseiland - werden er in de periode tussen de 13e en de 17e eeuw meer dan 900 gigantische standbeelden opgericht. Deze standbeelden (de zogenaamde moai) staan langs de kustlijn en turen naar het binnenland vanaf hun immense stenen voetstukken: de ahu. De beelden werden vaak afgewerkt met pukao: hoofddeksels in rode steen.

CONCEPT EN DOEL VAN HET SPEL

Door moai te beeldhouwen, te dragen en op te richten, verzamel je grondstoffen. Die zet je op hun beurt om in offers, door de standbeelden met hoofddeksels af te werken. Aan het eind van het spel wint de speler met de meest waardevolle offers!

INHOUD

- 1 dubbelzijdig speelbord van het eiland Rapa Nui 1
- 21 figuren van Moai, in 3 verschillende groottes en kleuren (6 grote, 7 middelgrote, en 8 kleine) 2
- 20 Pukao hoedjes 3
- 2 grijze Dorpelingen 4
- 27 Offertegels 5, inclusief 7 Luxeuzere Offertegels 6
- 29 Ahu voetstukentegels 7
- 2 Samenvattingen van Ahu & Bonustegels 8
- 1 fiche 'Meester Beeldhouwer' 9

IN ELKE SPELERSKLEUR:

- 7 figuren (5 Dorpelingen 10, 1 Tovenaar 11, 1 Stamhoofd 12)
- 1 spelersbord 13
- 4 Bonustegels 14
- 1 tegel 'Rongorongo Tablet' 15
- 4 Grondstoffenblokjes 16
- 1 fiche 'Totemdier' 17



VOORBEREIDING (AFBEELDING TOONT DE VOORBEREIDING VOOR 3 SPELERS)

- Leg het speelbord **1** in het midden van de tafel. Let op dat je de zijde gebruikt die overeenkomt met het aantal spelers.
- De spelers kiezen elk een Totemdier (schildpad, dolfijn, murene of octopus) en ontvangen hiervan het overeenkomstige fiche **2**. Ze nemen in hun kleur ook de 4 Dorpelingen **3**, 1 Tovenaar **4**, 1 spelersbord **5**, 4 Grondstoffenblokjes en 4 Bonustegels **6**, en 1 Rongorongo Tablet **7**.
- Alle spelers beginnen het spel met 1 Grondstof van elke soort (Riet, Eieren, Hout, en Parels). Leg een Grondstoffenblokje op het eerste veld van elk van de 4 rijen op je spelersbord **8**. Dit is je voorraad.
- Leg je Stamhoofd en je vijfde Dorpeling in het Dorp **9**.
- Leg de Moai en de Pukao in een voorraad naast het speelbord **10**, samen met het fiche van de Meester Beeldhouwer.
- Leg willekeurig en gedekt een Ahu-tegel neer op elk van de 21 Ahu-velden van het speelbord **11**. Stop de resterende Ahu-tegels weer in de doos. Draai nu de Ahu-tegels op het bord open.
- Sorteert de Offertegels per soort en maak hiermee 5 openliggende stapels (Hut, Kip, Bijl, Boot, en Halsketting). Leg de tegels met de laagste waarde onderaan en die met de hoogste waarde bovenaan. Leg de stapels op hun overeenkomstige velden op het speelbord **12**. Leg de 7 Luxe Offertegels (met een nagel in elke hoek) op de bijbehorende velden **13**, naast de overeenkomstige stapels met Offertegels.
- Leg de Totem dieren in willekeurige volgorde op het beurtvolgordespoor **14**.
- Leg 1 grijze Dorpeling op de Krater **15** en 1 grijze Dorpeling op de Pukao-Mijn **16**.

LEG DE AHU OP HUN VELDEN



SPELVERLOOP

Een spelletje Rapa Nui verloopt over verschillende rondes, die elk uit de volgende 3 fases bestaan **21** :

1. Figuren Plaatsen (Dorpelingen, Tovenaars, en uiteindelijk Stamhoofden)
2. Spelersvolgorde Aanpassen en Moai Beeldhouwen
3. Moai en Pukao Dragen

Handel elke fase af in spelersvolgorde, afhankelijk van de posities van de Totemdieren op het beurtvolgordespoor. **Let op: de beurtvolgorde verandert aan het begin van fase 2, op basis van de posities van de Tovenaars.** Kies een speler die het fiche 'Meester Beeldhouwer' ontvangt. Deze speler moet aan het eind van elke spelersbeurt de volgende speler op het beurtvolgordespoor aankondigen.

FASE 1: FIGUREN PLAATSEN

Elke speler beschikt over 3 verschillende soorten figuren: 1 Tovenaar, die de beurtvolgorde van de spelers verandert, 5 Dorpelingen, die Beeldhouwen en Dragen, en 1 Stamhoofd, dat later in het spel komt dankzij het effect van een Bonustegel (de Stamhoofdtegel).

Tijdens je beurt plaats je ofwel:

- 1 van je Dorpelingen op een Eilandveld **17** of op de Moai-Mijn **18**.^{*} ofwel;
- Je Tovenaar op een stervormig veld van het beurtvolgordespoor **19**.

^{*} Daarnaast mag je je Stamhoofd op de Moai-Mijn plaatsen indien je Stamhoofdtegel al op je spelersbord ligt **18**.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Ga zo verder tot alle spelers al hun figuren hebben geplaatst.

Opmerkingen:

- **Tovenaars kunnen enkel op het beurtvolgordespoor staan.**
- **Een Dorpeling in de Moai-Mijn wordt een Beeldhouwer.**
- **Een Dorpeling op een Eilandveld wordt een Drager.**

1/ Je Tovenaar Plaatsen

Voor het einde van de ronde moeten alle spelers hun Tovenaar op een leeg stervormig veld van het beurtvolgordespoor plaatsen **19**. De startspeler mag echter niet als allereerste actie de Tovenaar op het eerste veld **20** van dit spoor plaatsen.

2/ Een Beeldhouwer Plaatsen

De Moai-Mijn bestaat uit 3 kolommen waar je Beeldhouwers kunt plaatsen. Elke kolom stemt overeen met een bepaalde grootte van Moai (klein, middelgroot, groot).

- Om **1 kleine Moai** te beeldhouwen, moet je een Beeldhouwer in de eerste kolom plaatsen.
- Om **1 middelgrote Moai** te beeldhouwen, moet je een Beeldhouwer in de eerste en in de tweede kolom plaatsen.
- Om **1 grote Moai** te beeldhouwen, moet je een Beeldhouwer in elk van de drie kolommen plaatsen.

Als de Stamhoofdtegel al op je spelersbord ligt, mag je ook je Stamhoofd onder een van de 3 afgebeelde Moai plaatsen. In dat geval telt je Stamhoofd als een gewone Beeldhouwer.

Opmerkingen:

- **Er mag op elk veld slechts 1 Beeldhouwer staan.**
- **Het is toegestaan om je Beeldhouwer in om het even welke kolom te plaatsen, ook al heb je in de voorgaande kolommen geen Beeldhouwer.**
- **Je mag tijdens dezelfde beurt meerdere Moai beeldhouwen (zie Moai Beeldhouwen in Fase 2).**

3/ Een Drager Plaatsen

Je mag Dragers plaatsen op elk veld van het speelbord, behalve op de Pukao-Mijn en de Krater van de Moai-Mijn. Tijdens de voorbereiding werd er een grijze, neutrale Drager op elk van deze velden geplaatst. Deze neutrale Dragers zijn in Fase 3 vrij beschikbaar voor alle spelers.

Je mag verschillende Dragers op je eigen velden plaatsen, maar **je mag geen velden gebruiken waarop er al een Drager van een tegenstander staat.**

De fase 'Figuren Plaatsen' is voorbij zodra alle spelers hun figuren op het bord hebben geplaatst (op eilandvakken, de Moai-Mijn, of het beurtvolgordespoor).

Het Stamhoofd: je mag je Stamhoofd alleen in de Moai-Mijn plaatsen als je beschikt over de Stamhoofdtegel. Dankzij de Ahu-tegel 'Handje Helpen' kun je het Stamhoofd ook inzetten als Drager (zie pagina 6).



De speler met de murene (geel) mag als eerste actie zijn Tovenaar op het eerste veld plaatsen, omdat hij in de vorige ronde niet de startspeler was. De speler met de schildpad (groen) mag dit niet, omdat hij in de vorige ronde wel de startspeler was.



De speler met de dolfin (blauw) mag 1 grote Moai beeldhouwen. De schildpad (groen) mag slechts 1 kleine Moai beeldhouwen. De murene (geel) mag 1 kleine en 1 middelgrote Moai beeldhouwen.



De speler met de murene (geel) mag nu 2 middelgrote Moai beeldhouwen in plaats van 1 kleine en 1 middelgrote.



De speler met de murene (geel) wordt deze ronde de startspeler. De speler met de schildpad (groen) is derde. De speler met de dolfijn (blauw) blijft tweede.



De speler met de dolfijn (blauw) mag 1 grote Moai nemen, de speler met de schildpad (groen) mag slechts 1 kleine Moai nemen, en de speler met de murene (geel) mag 2 middelgrote Moai nemen. De speler met de octopus (rood) mag geen Moai nemen.



Tijdens Fase 2 heeft de murene (geel) een grote Moai gebeeldhouwd en de dolfijn (blauw) een kleine en een middelgrote.

In Fase 3 van de afgebeelde situatie kan de murene (geel) zijn grote Moai dragen zonder hierbij gebruik te maken van blauwe Draggers. De dolfijn (blauw) ontvangt dus geen Grondstoffen. De murene (geel) ontvangt 5 Riet voor de oprichting van de Moai op dit veld en legt daarna zijn Drager neer.

FASE 2: SPELERSVOLGORDE AANPASSEN EN MOAI BEELDHOUWEN

1/ Spelersvolgorde Aanpassen

Bepaal de spelersvolgorde volgens de posities van de Tovenaars. Plaats elk Totemdier vóór de Tovenaar van zijn kleur op het beurtvolgordespoor.

2/ Moai Beeldhouwen

In de nieuwe beurtvolgorde nemen alle spelers de de Moai waar ze recht op hebben uit de algemene voorraad, op basis van de posities van hun Beeldhouwers in de kolommen van de Moai-Mijn.

- Een beeldhouwer in de eerste kolom levert je 1 kleine Moai op.
- Elke set van 2 Beeldhouwers (1 in de eerste kolom en 1 in de tweede kolom) levert je 1 middelgrote Moai op. Als de middelgrote Moai op zijn, dan ontvang je in plaats daarvan een kleine Moai.
- Elke set van 3 Beeldhouwers (1 in de eerste kolom, 1 in de tweede kolom, en 1 in de derde kolom) levert je 1 grote Moai op. Als de grote Moai op zijn, dan ontvang je in plaats daarvan een middelgrote of een kleine Moai.

Elke Beeldhouwer kan slechts helpen bij de creatie van één Moai. Bijvoorbeeld: als een Beeldhouwer in de eerste kolom al is ingezet om een kleine Moai te beeldhouwen, dan kan diezelfde Beeldhouwer niet meehelpen bij de creatie van een middelgrote Moai in de tweede kolom.

Als je enkel Beeldhouwers hebt in de eerste en derde kolom, dan mag je enkel kleine Moai nemen.

Als je geen Beeldhouwers hebt in de eerste kolom, dan mag je geen Moai nemen.

FASE 3: MOAI EN PUKAO DRAGEN

Te beginnen met de startspeler moet elke speler in deze fase OFWEL iets dragen, OFWEL passen.

Om een Moai of een Pukao te kunnen dragen, moet je een onafgebroken ketting van Draggers hebben (van dezelfde of van verschillende kleuren), tussen de Krater of de Pukao-Mijn en het beoogde Ahu-veld. Een ketting van Draggers is onafgebroken als hij een pad vormt van orthogonaal aangrenzende velden (die elkaar dus raken aan de zijden en niet enkel aan de hoeken).

Opmerkingen:

- Tijdens je beurt mag je ofwel 1 Moai ofwel 1 Pukao dragen.
- Als je past, dan neem je niet langer deel aan deze fase en kun je niet langer Moai of Pukao dragen.
- Moai komen uit de Krater en Pukao uit de Pukao-Mijn.
- Gedurende deze fase mag je meerdere Moai en Pukao dragen.

1/ Een Moai Dragen en Grondstoffen Ontvangen

Reis van de Moai: tijdens je beurt mag je de Moai die je in Fase 2 hebt gebeeldhouwd veld per veld bewegen, vanuit de Krater en langs een pad naar keuze. Elk veld op dit pad moet minstens één Drager bevatten (van jezelf of van een andere speler). Eén Drager is voldoende, ongeacht de grootte van de Moai (klein, middelgroot, of groot). Als je een Moai draagt met behulp van je eigen Draggers, dan verdien je niets. Elk veld waarover de Moai beweegt en waarop er een Drager van een tegenstander staat, levert de eigenaar van die Drager de Grondstof of Grondstoffen op die op het veld staan afgebeeld **22**. Schuif de Grondstoffenblokjes op je spelersbord het overeenkomstige aantal stappen vooruit. Op sommige velden kun je kiezen uit verschillende soorten Grondstoffen (de opties worden gescheiden door een /).

Zodra de Moai toekomt op het beoogde Ahu-veld, richt je daar het standbeeld op.

De Moai Oprichten: om een Moai op te kunnen richten, heb je op het beoogde Ahu-veld een Drager in je eigen kleur nodig die niet vermoeid is (zie hieronder).

Om een Moai op te richten, doe je het volgende:

1. Neem de Ahu-tegel van het beoogde Ahu-veld. Je mag deze tegel meteen gebruiken of opzij leggen voor later; je mag een tegel op om het even welk moment tijdens je beurt inzetten (zie pagina 6).
2. Plaats de Moai op het vrijgekomen Ahu-veld, zodat het beeld landinwaarts kijkt.
3. Afhankelijk van de grootte van de Moai ontvang je één of meerdere Grondstoffen: 1 Grondstof voor een kleine Moai, 3 Grondstoffen voor een middelgrote Moai, en 5 Grondstoffen voor een grote Moai. Het veld waarop de Moai wordt opgericht, geeft aan welke Grondstoffen je ontvangt. Schuif de Grondstoffenblokjes op je spelersbord het correcte aantal stappen vooruit. Als een Grondstoffenblokje het meest rechtse veld bereikt, kun je geen Grondstoffen van deze soort meer ontvangen.
4. Leg de Drager die de Moai oprichtte op zijn veld neer: hij is nu vermoeid.

Vermoeide Drager: een vermoeide Drager kan nog steeds Moai en Pukao dragen, maar hij heeft de kracht niet meer om ze op te richten. De Drager levert je nog steeds de Grondstoffen op van het veld waarin hij zich bevindt als een van je tegenstanders een Moai of een Pukao over hem heen beweegt.

Let op: Moai die aan het einde van Fase 3 gebeeldhouwd maar niet opgericht zijn, gaan weer naar de algemene voorraad!

2/ Een Pukao Dragen om een Moai te versieren en Grondstoffen in Offers om te zetten

Tijdens je beurt mag je een Pukao uit de voorraad nemen: je hebt hiervoor geen Beeldhouwer nodig. Daarna moet je hem van de Pukao-Mijn naar een Ahu-veld dragen waarop er een standbeeld van een Moai staat dat nog niet is versierd. Net als bij de Moai moet je beschikken over een onafgebroken ketting van Dragers om een Pukao te dragen.

De regels voor de ontvangst van Grondstoffen met Pukao zijn identiek aan die van de Moai, met één uitzondering: de Grondstoffen die je tegenstanders verkrijgen als je hun Dragers gebruikt, is altijd Riet 🌿, ongeacht de afbeelding op het veld 🗺️.

Om een Moai te kunnen versieren, heb je een Drager in je eigen kleur nodig die op het beoogde Ahu-veld staat en niet vermoeid is. Zet de Pukao op de onversierde Moai en leg de Drager op zijn rug om aan te geven dat hij vermoeid is.

Nu mag je eenmalig 4 Grondstoffen betalen om 1 overeenkomstige Offertegel te nemen, die je gedekt voor je neerlegt. Offertegels kunnen je 6 tot 14 overwinningpunten opleveren.

- Betaal je 4 Riet 🌿, dan ontvang je de bovenste Hut 🏠 van de stapel.
- Betaal je 4 Eieren 🥚, dan ontvang je de bovenste Kip 🐔 van de stapel.
- Betaal je 4 verschillende Grondstoffen 🌿🍷🍷🍷, dan ontvang je de bovenste Bijl 🐝 van de stapel.
- Betaal je 4 Hout 🌲, dan ontvang je de bovenste Boot 🚤 van de stapel.
- Betaal je 4 Parels 🍈, dan ontvang je de bovenste Halsketting 📿 van de stapel.

Schuif de Grondstoffenblokjes op je spelersbord het overeenkomstige aantal stappen naar links. Je kan de laatste Grondstof van een bepaalde soort uitgeven door het blokje van je spelersbord te nemen. Leg het blokje terug als je die Grondstof opnieuw ontvangt.

Opmerkingen:

- De Grondstof die afgebeeld staat op het Ahu-veld is bij de betaling van Grondstoffen voor Offertegels niet van belang. Je mag bijvoorbeeld met Hout betalen op een veld met Riet.
- Je mag een Moai enkel versieren als je Grondstoffen kunt omruilen voor een Offertegel.

BELANGRIJK: Als je een Pukao plaatst, mag je eerst Grondstoffen inruilen voor een gelijk aantal Grondstoffen van een lagere waarde, om dan daarmee een Offertegel te betalen. De aflopende volgorde van Grondstoffen is als volgt: Parels 🍈 > Hout 🌲 > Eieren 🥚 > Riet 🌿.

Als alle spelers gepast hebben, is de fase 'Moai en Pukao dragen' afgelopen.

EINDE VAN DE RONDE

- Alle spelers nemen de figuren terug die ze tijdens hun beurten hebben geplaatst: hun Dorpelingen, hun Tovenaar, en (indien van toepassing) hun Stamhoofd.
- De opgerichte Moai en Pukao blijven staan.
- Moai die niet opgericht werden, gaan weer naar de algemene voorraad naast het speelbord (tenzij een Ahu-tegel dit verhindert).
- Nu begint de nieuwe ronde. De huidige positie van de Totemdieren op het beurtvolgordespoor bepaalt de volgorde van de spelers.



De dolfijn (blauw) draagt zijn kleine Moai over het aangegeven pad, waardoor de murene (geel) 1 Riet ontvangt. De dolfijn (blauw) ontvangt 1 Ei omdat hij een kleine Moai opricht in dit veld en legt dan zijn Drager neer.

Tijdens een latere ronde draagt de dolfijn (blauw) zijn middelgrote Moai over het aangegeven pad, waardoor de murene (geel) opnieuw 1 Riet ontvangt. De dolfijn (blauw) ontvangt 3 Eieren omdat hij een middelgrote Moai opricht in dit veld, en legt dan zijn Drager neer.



Laten we veronderstellen dat de Moai in dit voorbeeld in een van de voorgaande rondes werd opgericht.

Tijdens Fase 3 draagt de murene (geel) een Pukao naar de middelgrote Moai. Het pad dat hij kiest, levert de dolfijn (blauw) 1 Riet op. De murene (geel) versiert de Moai en legt zijn Drager neer. Nu mag deze speler Grondstoffen betalen om een Offertegel te nemen. Hij beslist om 4 Eieren te betalen voor de Offertegel met de Kip, die 8 overwinningpunten waard is.



De dolfijn (blauw) draagt een Pukao naar de kleine Moai. Het pad dat hij kiest, levert de murene (geel) 1 Riet op. De dolfijn (blauw) versiert de Moai en legt zijn Drager neer. Nu mag deze speler Grondstoffen betalen om een Offertegel te nemen. Hij beslist om 4 Parels te betalen voor de Offertegel met de Halsketting, die 12 overwinningpunten waard is.

AHU-TEGELS

Je mag beslissen om een Ahu-tegel onmiddellijk te gebruiken of om hem voor je neer te leggen voor later gebruik. Er staat geen limiet op het verzamelen en spelen van tegels: je mag er zelfs meerdere per beurt uitspelen. Tenzij anders aangegeven, speel je de Ahu-tegels uit tijdens je beurt en stop je ze na gebruik weer in de doos.



RUSTEN

Tijdens de Fase 'Dragen' mag je een vermoeide Drager weer rechtop zetten (hij blijft op zijn huidige veld staan).

4 exemplaren



HANDELEN

Wissel 3 Grondstoffen van 1 soort om naar 3 Grondstoffen van 1 andere soort.

Voorbeeld: Wissel 3 Eieren om naar 3 Parels op je spelersbord.

4 exemplaren



BESPAREN

Betaal slechts 2 Grondstoffen om tijdens het versieren een Offertegel te nemen. Bij de Bijl mag je kiezen welke 2 Grondstoffen je betaalt.

4 exemplaren



BIJDAGEN

Bij het Beeldhouwen beschik je over een extra virtuele Beeldhouwer die je in om het even welke kolom mag plaatsen, zelfs als alle velden in de Moai-Mijn al bezet zijn.

4 exemplaren



NEEM DRIE EXTRA

Als je een Moai opricht, ontvang je 3 extra Grondstoffen die overeenkomen met de kleur van het veld. Je mag dit effect combineren met de Bonustegel 'Fervent'.

2 exemplaren



MAAK JE KEUZE

Vanaf nu mag je bij het versieren een Luxueuze Offertegel nemen in een kleur naar keuze (afhankelijk van de beschikbaarheid). Leg deze tegel niet af; dit effect is permanent.

2 exemplaren



CARRIÈRESWITCH

Verander na de bepaling van de beurtvolgorde je Tovenaar in ofwel een Beeldhouwer (zet hem in de mijn, ook al zijn alle velden bezet), ofwel een Drager (zet hem op een veld dat leeg is of door je eigen Dragers bezet is).

3 exemplaren



HANDJE HELPEN

Neem zodra de Moai gebeeldhouwd zijn een van je Beeldhouwers (of je Stamhoofd, indien van toepassing) en plaats hem als Drager op een veld op het speelbord dat leeg is of door je eigen Dragers bezet is. Het Stamhoofd raakt niet vermoeid bij de oprichting of de versiering van Moai.

3 exemplaren



GUNST

Deze tegel is aan het einde van het spel 3 overwinningspunten waard.

1 exemplaar

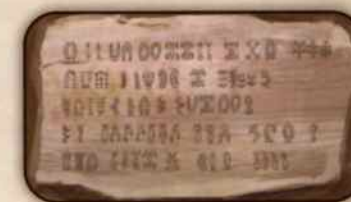


NEEM TWEE EXTRA

Als je een Moai opricht, ontvang je 2 extra Grondstoffen die overeenkomen met de kleur van het veld. Je mag dit effect combineren met de Bonustegel 'Fervent'.

2 exemplaren

RONGORONGO-TABLET



Je ontvangt deze Ahu-tegel aan het begin van het spel. Door hem af te leggen, mag je de kracht van om het even welke Ahu-tegel kopiëren en meteen uitvoeren, behalve van de tegel 'Maak Je Keuze'. Je mag zelfs een tegel kopiëren die al uit het spel is. Als je deze tablet nog hebt aan het einde van het spel, is hij 3 overwinningspunten waard.

1 exemplaar per speler



BONUSTEGELS

Op om het even welk moment tijdens je beurt mag je beslissen om een Bonustegel aan je spelersbord toe te voegen. Betaal daarvoor de Grondstoffen die op de Bonustegel afgebeeld staan, en leg de tegel in een van de uitsparingen van je spelersbord. De bonussen op de tegels zijn geldig voor de rest van het spel. Je kunt er zelfs meerdere toevoegen in dezelfde beurt; hou er wel rekening mee dat je slechts 3 van de 4 Bonustegels aan je bord mag toevoegen.



FERVENT

Kost: 2 Riet

Als je een Moai opricht, mag je ervoor kiezen om Grondstoffen van één niveau hoger te nemen.
Voorbeeld: Je richt een Moai op in een veld met Eieren, maar in plaats daarvan neem je Hout.

1 exemplaar per speler



ARTISTIEK

Kost: 2 Eieren

Als je een Moai versiert, mag je ervoor kiezen om een Offertegel van één niveau hoger te nemen.
Voorbeeld: Je versiert een Moai en betaalt 4 Eieren, maar je kiest ervoor om een Bijl te nemen.

1 exemplaar per speler



POPULAIR

Kost: 2 Hout

Voor de rest van het spel beschik je over een extra Dorpeling. Neem hem uit het dorp.

1 exemplaar per speler



STAMHOOFD

Kost: 3 Parel

Je ontvangt een permanente Beeldhouwer: het Stamhoofd. Als je beeldhouwt, plaats dan het Stamhoofd in de mijn, onder de kolom van je keuze (ongeacht het aantal vrije plaatsen). Net als bij normale Beeldhouwers moet het Stamhoofd beschikken over Beeldhouwers in de voorafgaande kolommen om een middelgrote of grote Moai te kunnen beeldhouwen.

1 exemplaar per speler

EINDE VAN HET SPEL

Voorwaarde

Als aan het einde van een ronde het aantal Ahu zonder Moai gelijk is aan of kleiner is dan het aantal spelers, dan is het spel afgelopen en is het tijd voor de puntentelling. *Voorbeeld: in een spel met 4 spelers blijven er aan het eind van een ronde slechts 4 Ahu over zonder Moai. Het spel is daardoor afgelopen.*

Puntentelling

Bereken de punten die je hebt verdiend met behulp van Gewone en Luxueuze Offertegels. Tel daarbij het volgende op:

- 1 overwinningspunt per resterende Grondstof op je spelersbord;
- 3 overwinningspunten indien je je Rongorongo-Tablet niet hebt gebruikt;
- 3 overwinningspunten indien je beschikt over de Ahu-tegel 'Gunst'.

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar. Is er een gelijkspel, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

SUGGESTIES VOOR JE EERSTE SPELLETJE

Als dit je eerste spelletje Rapa Nui is, dan raden we je aan om slechts een deel van de Ahu-tegels te gebruiken. Op die manier kun je het spel makkelijker leren kennen:

- Gebruik enkel deze 21 Ahu-tegels: **Rusten** ×4, **Handelen** ×4, **Besparen** ×4, **Bijdragen** ×4, **Neem Drie Extra** ×2, **Neem Twee Extra** ×2, **Gunst** ×1.
- Laat de Rongorongo-Tabletten in de doos.

SPEL MET TWEE SPELERS

Pas de volgende regels aan in een spel met twee spelers:

Speelbord: gebruik de achterzijde van het bord, die specifiek is ontworpen voor een spel met twee spelers.

Overwinningspunten: stop voor elk soort offer 1 van de 2 Offertegels met identieke waarden weer in de doos.

Moai: stop 1 grote, 1 middelgrote en 2 kleine Moai weer in de doos.

Ahu-tegels:

- Leg willekeurig Ahu-tegels op de daarvoor voorziene velden op het bord. Vorm met de resterende tegels een open aanbod naast het speelbord.
- Te beginnen met de tweede speler op het beurtvolgordespoor kiest elke speler 1 Ahu-tegel uit het aanbod. Verwijder identieke tegels uit het spel.
- Doe dit nogmaals, zodat elke speler over 2 unieke Ahu-tegels beschikt.
- Zoals gewoonlijk kun je met je Rongorongo-Tablet alle Ahu-tegels kopiëren, zelfs tegels die uit het spel zijn.

Einde van het spel: het spel is afgelopen als er aan het einde van een ronde 3 of minder Ahu zonder Moai overblijven.

Alle andere spelregels blijven ongewijzigd.

Dankwoord van de Ontwerpers:

Fabrice: bedankt aan Sophie en Frank, die lang geleden de allereerste versie van het spel speelden.

Dank aan de familie Cermolacce, aan Dave en Nathalie, aan Bibi en Mickey, aan alle deelnemers van de speltests van wie ik de namen vergeten ben (vergeef het me!), aan mijn familie, aan Guillaume, aan het hele team van Matagot. Aan Claire, aan Anna.

Guillaume: bedankt Fabrice, om me mee te nemen op dit avontuur, aan Matagot voor hun vertrouwen, en aan alle speltesters voor hun geduld. Dank aan Jacob Roggeveen: zonder jou zou dit spel waarschijnlijk niet bestaan.

Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen - www.geekypen.com



Matagot

©Matagot 2019
www.matagot.com