

# MOAI 1.0

2 à 5 | 75 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Placer (à 2/3/4/5 J.) 8/5/2/0 marqueurs “désastre” dans les champs | Chacun reçoit 9 pions (3x1, 3x2, 3x3) + 5 cartes Rapa Nui | Mélanger séparément cartes selon leur époque et faire une seule pioche (3 en dessous, 2 au milieu, 1 au dessus) | Désigner un 1er Joueur, qui reçoit marqueur “Birdman”

## ① DÉTERMINER ORDRE DU TOUR

Révéler autant de cartes “époque” que de “joueurs +1”

—memo Pour chaque symbole bois, placer un matériau dans la forêt (1 bois par case)

Chacun mise secrètement de 0 à plusieurs cartes : établir ordre du tour de la plus haute à la plus basse offre

—memo toutes les cartes enchéries sont défaussées

—memo égalité départagée par celui qui possède “Birdman”. Si celui-ci est à égalité, il jouera après le ou les J. impliqués

Une fois l'ordre établi, 1er J. reçoit (ou conserve) “Birdman”

## ② PRENDRE UNE CARTE “EPOQUE”

Chacun choisit une carte et la pose devant lui

—memo dernier J. prend 1 des 2 cartes restantes et défausse l'autre

➔ **désastre** : effet appliqué immédiatement

➔ **bateau** : peut être construit à la fin du tour en cours

## ③ PLACER SES MARQUEURS (SUR PLUSIEURS TOURS)

Chacun son tour peut placer f.c. un pion de sa réserve dans la forêt, le volcan ou le bateau, f.v. dans les champs.

—memo si un J. a placé tous ses marqueurs avant les autres, il peut à son tour passer ou échanger de place 2 de ses marqueurs : les laisser f.v. ou f.c. sauf dans les champs, tournés f.v.

❖ **Forêt** : pas de limite de pions dans chaque case

❖ **Champ** : un seul pion par case

❖ **Volcan** : pas de limite de pions mais une seule couleur par case

❖ **Bateau** : un seul pion

## ④ RÉSOLUTION

❖ **Forêt** : si plusieurs clans, pions révélés. + haut total gagne le bois

—memo si égalité, 1er J. décide

—memo si 1 seul clan, pions non révélés

❖ **Volcan (facultatif)** : défausser 1 bois et révéler tous ses jetons et prendre la statue de même hauteur (ou la + proche inférieurement)

❖ **Champs + bateau** (capacité à nourrir ses travailleurs) : total au moins égal au nombre de pions joués.

—memo si production insuffisante, défausser pion(s) en conséquence

—memo Pour chaque paire défaussée “Raid + Rapa Nui”, sauver un de ses pions et éliminer - si possible - un pion adverse de force égale à la carte jouée, sauf fermier ou pêcheur

## ⑤ GESTION

Chaque J. réalise (à la suite) toutes ces actions :

➔ **piocher autant de cartes** qu'indiqué sur sa carte “époque”

➔ **remettre dans sa réserve autant de pions** qu'indiqué sur carte, choisi(s) équitablement entre les différentes zones où joueur présent

➔ **naissance** : récupérer de la Rés. gén. 1 pion pour chaque paire de cartes Rapa Nui défaussée, de la valeur de la carte la + faible

➔ **construire bateau** : défausser un bois et tourner la carte de 90°

## Fin de la partie

Dernier tour dès que l'Amiral est révélé (l'écarte)

—memo jouer ce tour même si insuffisance de cartes “époque”

**Calculer Score** = total statues + 1 pt/pion vivant (sur ou hors plateau) +2 pts/bois

# MOAI 1.0

2 à 5 | 75 mm > avoir le plus de points

→ **préparation** | Placer (à 2/3/4/5 J.) 8/5/2/0 marqueurs “désastre” dans les champs | Chacun reçoit 9 pions (3x1, 3x2, 3x3) + 5 cartes Rapa Nui | Mélanger séparément cartes selon leur époque et faire une seule pioche (3 en dessous, 2 au milieu, 1 au dessus) | Désigner un 1er Joueur, qui reçoit marqueur “Birdman”

## ① DÉTERMINER ORDRE DU TOUR

Révéler autant de cartes “époque” que de “joueurs +1”

—memo Pour chaque symbole bois, placer un matériau dans la forêt (1 bois par case)

Chacun mise secrètement de 0 à plusieurs cartes : établir ordre du tour de la plus haute à la plus basse offre

—memo toutes les cartes enchéries sont défaussées

—memo égalité départagée par celui qui possède “Birdman”. Si celui-ci est à égalité, il jouera après le ou les J. impliqués

Une fois l'ordre établi, 1er J. reçoit (ou conserve) “Birdman”

## ② PRENDRE UNE CARTE “EPOQUE”

Chacun choisit une carte et la pose devant lui

—memo dernier J. prend 1 des 2 cartes restantes et défausse l'autre

➔ **désastre** : effet appliqué immédiatement

➔ **bateau** : peut être construit à la fin du tour en cours

## ③ PLACER SES MARQUEURS (SUR PLUSIEURS TOURS)

Chacun son tour peut placer f.c. un pion de sa réserve dans la forêt, le volcan ou le bateau, f.v. dans les champs.

—memo si un J. a placé tous ses marqueurs avant les autres, il peut à son tour passer ou échanger de place 2 de ses marqueurs : les laisser f.v. ou f.c. sauf dans les champs, tournés f.v.

❖ **Forêt** : pas de limite de pions dans chaque case

❖ **Champ** : un seul pion par case

❖ **Volcan** : pas de limite de pions mais une seule couleur par case

❖ **Bateau** : un seul pion

## ④ RÉSOLUTION

❖ **Forêt** : si plusieurs clans, pions révélés. + haut total gagne le bois

—memo si égalité, 1er J. décide

—memo si 1 seul clan, pions non révélés

❖ **Volcan (facultatif)** : défausser 1 bois et révéler tous ses jetons et prendre la statue de même hauteur (ou la + proche inférieurement)

❖ **Champs + bateau** (capacité à nourrir ses travailleurs) : total au moins égal au nombre de pions joués.

—memo si production insuffisante, défausser pion(s) en conséquence

—memo Pour chaque paire défaussée “Raid + Rapa Nui”, sauver un de ses pions et éliminer - si possible - un pion adverse de force égale à la carte jouée, sauf fermier ou pêcheur

## ⑤ GESTION

Chaque J. réalise (à la suite) toutes ces actions :

➔ **piocher autant de cartes** qu'indiqué sur sa carte “époque”

➔ **remettre dans sa réserve autant de pions** qu'indiqué sur carte, choisi(s) équitablement entre les différentes zones où joueur présent

➔ **naissance** : récupérer de la Rés. gén. 1 pion pour chaque paire de cartes Rapa Nui défaussée, de la valeur de la carte la + faible

➔ **construire bateau** : défausser un bois et tourner la carte de 90°

## Fin de la partie

Dernier tour dès que l'Amiral est révélé (l'écarte)

—memo jouer ce tour même si insuffisance de cartes “époque”

**Calculer Score** = total statues + 1 pt/pion vivant (sur ou hors plateau) +2 pts/bois