

EIN SPIEL VON FABRICE BESSON

Illustriert von Miguel Coimbra • Übersetzt von Michael Kröhnert

GIANTS

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Sie sind ein Clan-Oberhaupt in der Blütezeit der Osterinsel. Der Spielplan zeigt eine vereinfachte Darstellung der Insel. Die Steinplattformen an der Küste sind die Ahus, auf denen die Moais mit dem Gesicht zum Landesinneren errichtet werden. Ihr Clan steht in Konkurrenz zu den anderen und alle trachten danach, imposantere Moais als die übrigen Clans zu schaffen und aufzurichten.

Jede Ihrer Figuren stellt eine ganze Gruppe von Männern dar. Sie entscheiden in jeder Runde, welcher Teil der Bevölkerung als Bildhauer für die Moais abgestellt wird und welcher – oftmals in Zusammenarbeit mit den anderen Spielern – die Statuen transportieren wird.

Der Transport der Statuen findet von den Steinbrüchen zu den Ahus (den Steinplattformen) statt, über Transportpfade aus Figuren und Baumstämmen. Außerdem dürfen Sie noch Ihren Einfluss geltend machen, symbolisiert durch die Stammesmarker, mit denen Sie die besten Statuen für sich markieren oder sogar reservieren können. Zudem können Sie auf Ihren Medizinmann und auf Ihren Häuptling zählen, die verschiedene, sehr eindrucksvolle Kräfte besitzen. Schließlich gibt es da noch die mächtigen Beschwörungsformeln, die auf den Rongo-Steintafeln eingraviert sind.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten (errechnet durch die Position und die Größe der Statuen, die sein Clan am Ende des Spiels aufgerichtet hat).

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt zu Beginn: **1 Sichtschirm, 2 Stammesmarker, 1 Arbeiter, 1 Medizinmann und 1 Häuptling.**

Für ein beschleunigtes Spiel: jeder Spieler bekommt 2 Arbeiter-Figuren statt einer.

Bei 3 Spielern bekommt jeder 7 Sockel seiner Farbe.
Bei 4 Spielern bekommt jeder 6 Sockel seiner Farbe.
Bei 5 Spielern bekommt jeder 5 Sockel seiner Farbe.

- 1 Jeder Spieler legt seine Figuren, Stammesmarker und Sockel als Vorrat hinter seinen Sichtschirm.
- 2 Jeder stellt seinen Punktanzeiger auf Feld 0.
- 3 **Die übrigen Figuren und Stammesmarker:** Sämtliche unbenutzten Figuren, *auch von Farben, die nicht mitspielen*, kommen gemischt als Vorrat in den Behälter (vorher zusammenbauen).
- 4 **Würfel:** Die 3 weißen Würfel benutzt man immer. Bei 4 Spielern nimmt man 1 braunen, bei 5 Spielern beide braunen Würfel dazu.
- 5 **Moais und Rongo-Tafeln:** bleiben erst einmal in der Schachtel.
- 6 **Baumstämme:** kommen auf die Küstenregion der Insel ohne Sechseckfelder.
- 7 **Wald-Sechsecke:** werden passend auf die 7 Waldfelder des Spielplans gelegt, die Zahlen nach oben.
- 8 **Kopfschmuck-Miniaturen:** kommen auf das rötliche Steinbruchplättchen, platziert außerhalb der Insel.
- 9 Das Moai-Steinbruchplättchen wird ebenfalls neben den Spielplan gelegt; dort werden später die Moais aufgestellt, die in der ersten Runde aus dem Stein gehauen werden.
- 10 Ein Spieler wird zum Startspieler ernannt, der den **Startspielerstein** vor seinen Sichtschirm platziert.

MATERIAL

Spielplan: Er stellt die Osterinsel dar, mit ihren Ahus entlang der Küste, Moai- und Kopfschmuck-Steinbruch, Dorf, Hütte des Zauberers und den sieben Waldsechsecken.

Material je Spieler (für jede Farbe):



Weiteres Material:



SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus mehreren Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

- 1 – Moais ermitteln
- 2 – Versteigerung im Moai-Steinbruch
- 3 – Figuren aufstellen
- 4 – Transport sowie Moai- und Kopfschmuck-Markierung
- 5 – Ende der Runde, Startspielerwechsel

Die Phasen 1, 2 und 5 werden gleichzeitig für alle gespielt. In Phase 3 und 4 sind die Spieler im Uhrzeigersinn einzeln am Zug, beginnend beim Startspieler (das wird in diesen beiden Phasen so oft wiederholt, bis alle gepasst haben. Haben alle bis auf einen gepasst, darf dieser noch so viele Züge ausführen, wie er will und kann).

1-MOAIS IM STEINBRUCH ERMITTELN

Man würfelt mit so vielen Würfeln, wie Spieler teilnehmen (siehe Spielvorbereitung). Das Ergebnis zeigt die Größe der Moais an, die im Steinbruch in dieser Runde hergestellt werden können.

Ausnahme in der ersten Runde: Jedes Ergebnis 0 zählt 1, jedes Ergebnis 3 zählt 2.

Im Verlauf des Spiels kann es vorkommen, dass ein Würfel eine Moai-Größe zeigt, die nicht mehr im Vorrat ist (in diesem Fall gilt der Wurf als zerbrochener Moai).

Die erwürfelten Moais werden sichtbar auf dem Steinbruch-Plättchen aufgestellt.

2- VERSTEIGERUNG IM MOAI-STEINBRUCH

In dieser Phase wetteifern die Spieler darum, festzulegen, wer die im Moai-Steinbruch verfügbaren Moais bildhauern darf. **Jeder Spieler:**



1) nimmt eine beliebige Anzahl **seiner Stammesmarker**, welche die **Auswahlreihenfolge für die Moais festlegen**, in eine Hand, und

2) nimmt eine beliebige Anzahl Figuren (auch **Medizinmann und Häuptling** sind erlaubt) in die andere Hand; diese sollen die Moais herstellen und werden **Bildhauer** genannt. **Man darf nur Moais wählen, für deren Größe man auch genug Bildhauer eingesetzt hat (1, 2 oder 3).**

Die Spieler decken ihre Hände gleichzeitig auf und zeigen ihre Gebote. Der Spieler, der die meisten Stammesmarker geboten hat, wählt zuerst einen Moai und stellt ihn sowie die zu dessen Bau benötigten Bildhauer offen vor seinen Sichtschirm. Danach wählt der Spieler mit dem nächst hohen Gebot einen Moai und so weiter.

Bei Gleichstand: Falls mehr als ein Spieler dieselbe Anzahl Stammesmarker geboten hatte, darf derjenige dieser Spieler zuerst wählen, der vor seinem Sichtschirm die meisten Rongo-Steintafelhälften liegen hat (siehe unten). Gibt es auch dann noch Gleichstand, entscheidet die Spielerreihenfolge.

Hinweise: Ein Häuptling zählt soviel wie 3 Arbeiter, der Medizinmann zählt wie ein normaler Arbeiter. Es ist erlaubt, eine leere Hand zu haben, man darf dann aber auch keine Moais nehmen. Lediglich Stammesmarker zu bieten, ist also sinnlos.

Sollten am Ende der ersten Runde noch Moais übrig sein und ein oder mehrere Spieler haben noch unbenutzte Figuren, ist es möglich, einen zusätzlichen Moai zu nehmen (siehe Beispiel).

Nach der Versteigerung werden **alle von den Spielern gebotenen Dinge** (auch die Figuren, die nicht zum Bildhauern eingesetzt wurden) **offen vor den Schirmen abgelegt**. Für den Rest dieser Spielrunde können sie nicht mehr verwendet werden.

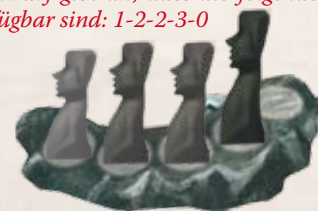
In jeder Spielphase können Arbeiter, Häuptling und Medizinmann für das Bildhauern, den Transport der Moais und des Kopfschmuckes oder zum Gebrauch der Baumstämme benutzt werden, allerdings:

- darf der Medizinmann eine Aktion pro Zug ausführen, abhängig davon, wo er sich auf dem Spielplan aufhält;
- hat der Häuptling den Wert 3 für Bildhauern und Transport und kann außerdem eine Aktion wie der Medizinmann ausführen, wenn er eine der Rongo-Tafeln „zerbricht“.

Beispielversteigerung für eine Ser-Partie:



Der Würfelwurf gibt an, dass die folgenden Moais verfügbar sind: 1-2-2-3-0



(d.h., ein Moai in Größe 1, 2 Moais in Größe 2 und 1 Moai in Größe 3).

Die folgende Liste zeigt die Gebote der verschiedenen Spieler (Blau ist Startspieler, Lila der letzte Spieler):

	Stammesmarker	Bildhauerfiguren	Rongo-Tafelhälften
Blau	2	3	3
Grün	2	3	0
Rot	1	2	1
Gelb	1	1	1
Lila	0	0	0

Am Ende der Versteigerung sieht es so aus, als wolle Lila keine Moais in dieser Runde bildhauern.

Die beiden Höchstbieter der Stammesmarker sind Blau und Grün.

Blau besitzt 3 Rongo-Steintafelhälften, Grün hat gar keine.

Blau wählt zuerst, nimmt sich den Moai Größe 3 und stellt seine 3 gebotenen Bildhauer dazu.

Grün wählt einen Moai Größe 1, was 1 seiner 3 gebotenen Bildhauerfiguren aktiviert.

Jetzt streiten sich Rot und Gelb um den Vortritt, beide haben 1 Stammesmarker geboten, beide besitzen außerdem je 1 Rongo-Steintafelhälfte. Rot ist jedoch dritter in der Spielerreihenfolge, Gelb vierter.

Rot wählt zuerst und nimmt sich einen Moai in Größe 2.

Es bleibt nur 1 Moai Größe 2 übrig. Gelb darf ihn nicht nehmen, denn er hat bloß 1 Bildhauerfigur. Er muss passen. Grün dagegen hat immer noch 2 Bildhauerfiguren auf der Hand (er hat ja erst 1 seiner gebotenen 3 Figuren eingesetzt) und stellt den Moai in Größe 2 zu seinem 1er Moai.

3-AUFSTELLEN DER TRÄGER-FIGUREN UND AUSFÜHREN DER MEDIZINMANN-AKTION

Das Ziel dieser Phase ist es, einen Transportweg mittels der Figuren (der Träger) und der Baumstämme zu bilden, über den die Moais und ihr Kopfschmuck zu den Ahus gebracht werden.

Indem er Material aus seinem Vorrat nimmt, kann jeder Spieler in seinem Zug:

- A - 1 Arbeiter oder den Medizinmann (plus 1 oder 2 Baumstämme) oder den Häuptling auf einem der Spielplan-Sechseckfelder aufstellen.
- B - Den Medizinmann (plus 1 oder 2 Baumstämme) auf einem speziellen Sechseckfeld aufstellen und die zugehörige Aktion ausführen (s. unten).
- C - Den Häuptling auf einem speziellen Sechseckfeld aufstellen, zwei Rongo-Tafelhälften abgeben und die zugehörige Aktion ausführen (s. S. 4).
- D - 1 Stammesmarker sichtbar vor seinen Schirm legen und dafür 1 Rongo-Hälfte aus der Schachtel nehmen, die ebenfalls vor den Schirm kommt.
- E - Er kann auch passen, was dann bis zum Ende dieser Phase gilt.

Ein Spieler darf immer nur eine der Aktionen ausführen, dann ist sein linker Nachbar an der Reihe. Dies wird so lange reihum wiederholt, bis alle gepasst haben oder mangels Material in ihrem Vorrat keinen Zug mehr ausführen können.

A - ARBEITER, MEDIZINMANN O. HÄUPTLING EINSETZEN

Es gibt keine besonderen Einschränkungen: Es ist erlaubt, einen Arbeiter, Häuptling oder Medizinmann auf jedem Sechseck aufzustellen. Also können sich mehrere Arbeiter, Häuptlinge oder Medizinmänner auf dem selben Sechseck befinden (egal, ob vom selben Spieler oder nicht). Dies gilt auch für die speziellen Sechsecke. Zu einem Arbeiter oder Medizinmann **darf** man gleichzeitig auch ein oder zwei Baumstämme auf demselben Feld auslegen, um deren Transportkapazität zu erhöhen. Es ist sinnlos, einen Baumstamm zusammen mit einem Häuptling auszulegen, da dieser bereits die maximale Transportkapazität besitzt (3).



B - MEDIZINMANN-AKTIONEN

1) **DORF:** Stellt der Spieler seinen Medizinmann auf das Dorf, darf er sich sofort einen Arbeiter seiner Farbe aus dem Behälter nehmen.



2) **HÜTTE DES ZAUBERERS:** Stellt der Spieler seinen Medizinmann auf diese Hütte, bekommt er sofort einen Stammesmarker seiner Farbe, den er aus dem Behälter nimmt.



3) **WALD:** Stellt der Spieler seinen Medizinmann auf ein Waldfeld, nimmt er sich sofort so viele Baumstämme, wie durch die Zahl des Sechseckplättchens angegeben ist. Das Waldfeld wird danach auf die abgeholzte Seite gedreht – kein weiterer Medizinmann kann nun noch Baumstämme dort holen.

Arbeiter, Stammesmarker und Baumstämme, die sein Medizinmann erwirbt, kommen hinter den Schirm des Spielers und dürfen ab sofort genutzt werden.



4) **EIN AHU RESERVIEREN:** Um sich ein Ahu zu reservieren, stellt der Spieler seinen Medizinmann auf das Sechseckfeld, das an ein Ahu angrenzt. Er nimmt einen Sockel von seinem Vorrat hinter dem Sichtschirm und legt ihn auf das Ahu, farbige Seite nach oben. Der Sockel darf ab jetzt nicht mehr entfernt werden.



5) **EINEN KOPFSCHMUCK BILDHAUERN:** Wenn der Spieler seinen Medizinmann auf den Kopfschmuck-Steinbruch stellt, wird ein Kopfschmuck genommen und offen vor seinem Sichtschirm hingelegt.

Am Ende der Versteigerung der ersten Spielrunde haben die Spieler noch folgendes Material hinter ihren Sichtschirmen:

- 1) Blau: 1 Häuptling, 1 Medizinmann, 1 Arbeiter
- 2) Gelb: 1 Medizinmann, 1 Arbeiter
- 3) Rot: 1 Medizinmann, 1 Arbeiter
- 4) Grün: 1 Häuptl., 1 M.mann, 1 Stammesmarker

- 1) Blau ist der Startspieler und stellt einen Arbeiter auf den Spielplan.
- 2) Gelb stellt den Medizinmann auf die Hütte des Zauberers und nimmt sich einen Stammesmarker.
- 3) Der rote Spieler stellt den Medizinmann auf ein Waldfeld und nimmt sich 4 Baumstämme.
- 4) Der grüne Spieler stellt den Medizinmann auf das Dorf und nimmt sich einen Arbeiter.

Verfügbares Material:

- 1) Blau: 1 Häuptling, 1 Medizinmann
- 2) Gelb: 1 Arbeiter, 1 Stammesmarker
- 3) Rot: 1 Arbeiter, 4 Baumstämme

4) Grün: 1 Häuptling, 1 Arbeiter, 1 Stammesmarker

1) Blau ist wieder an der Reihe. Er stellt den Medizinmann auf die Hütte des Zauberers und nimmt sich einen Stammesmarker.

- 2) Gelb stellt einen Arbeiter auf den Spielplan.
- 3) Rot stellt einen Arbeiter und einen Baumstamm auf den Spielplan, auf dasselbe Feld wie Gelb.
- 4) Grün benutzt einen Stammesmarker, um eine Rongo-Steintafelhälfte zu erwerben.

Verfügbares Material:

- 1) Blau: 1 Häuptling, 1 Stammesmarker
- 2) Gelb: 1 Stammesmarker
- 3) Rot: 3 Baumstämme

4) Grüner Spieler: 1 Häuptling, 1 Arbeiter

- 1) Blau stellt seinen Häuptling auf.
- 2) Gelb benutzt einen Stammesmarker, um eine Rongo-Steintafelhälfte zu erwerben.
- 3) Rot kann mit seinen Baumstämmen allein nichts mehr tun, er passt.
- 4) Grün stellt seinen Bildhauer auf.

Verfügbares Material:

- 1) Blau: 1 Stammesmarker
- 2) Gelb: Nichts
- 4) Grün: 1 Häuptling

- 1) Blau möchte seinen Stammesmarker für später aufbewahren und passt.
- 2) Gelb passt.
- 3) Grün stellt seinen Häuptling auf.
- 4) Da alle anderen gepasst haben, sagt Grün, dass er nichts weiter tun kann. Die Einsetz-Phase ist vorbei.

DER BEHÄLTER

Im Behälter befinden sich sämtliche Figuren und Stammesmarker, die noch nicht von den Spielern genommen wurden, auch solche, deren Spielerfarbe gar nicht am Spiel teilnimmt. Daher ist es nahezu unmöglich, während des Spiels nachzuhalten, wie viele Bildhauer ein Spieler noch darin liegen hat. Es ist darum auch verboten, das Material im Behälter zu zählen!

Angrenzendes Sechseckfeld: Jedes Ahu grenzt nur an ein Sechseckfeld an, und zwar an das, welches das Ahu überlappt.

In diesem Beispiel ist das Sechseckfeld 1 angrenzend an Ahu A, aber nicht an Ahu B.



*Hinweis: Hat ein Spieler keine Sockel mehr hinter seinem Sichtschirm, aber noch unbesetzte auf dem Spielplan, löst dies **nicht** das Spielende aus.*

C - HÄUPTLINGS-AKTION: RONGO-TAFEL ZERBRECHEN

Falls er einen Häuptling auf einem speziellen Sechseck oder angrenzend zu einem Ahu aufstellt, kann der Spieler dieselbe Aktion ausführen, wie mit einem Medizinmann, wenn er zusätzlich eine Rongo-Tafel zerbricht (= er legt zwei halbe Rongo-Tafeln ab, die zurück in die Schachtel kommen).

Mehr als eine solche Aktion darf man mit dem Häuptling in dieser Phase aber nicht ausführen, selbst wenn man mehr als eine Tafel zerbrechen könnte.

D - EINE RONGO-TAFELHÄLFTE ERWERBEN

Statt eine Figur einzusetzen, kann ein Spieler, der noch unbenutzte Stammesmarker hat, einen davon einsetzen, indem er ihn offen vor seinem Sichtschirm ablegt. Der Spieler darf sich daraufhin eine Rongo-Steintafelhälfte aus der Schachtel nehmen und offen vor seinem Sichtschirm auslegen.



Tipp: Einen Stammesmarker zu benutzen, um eine Rongo-Tafelhälfte zu erwerben, erlaubt es, das Platzieren von Figuren zu verzögern, ohne Passen zu müssen.

E - PASSEN

Wenn ein Spieler passt, darf er ab sofort in dieser Phase nichts mehr tun, selbst wenn er noch verfügbare Figuren hätte.

Um den anderen Spielern anzuzeigen, dass er passt, steckt er sein Markierungsbanner oben auf seinen Sichtschirm.



Indem er seinen Markierungsbanner auf seinen Sichtschirm steckt, gibt der grüne Spieler zu verstehen, dass er passt und in dieser Phase nicht mehr teilnimmt.

4-TRANSPORTIEREN / MOAI-UND KOPFSCHMUCK-MARKIERUNG

Das Ziel der Spieler in dieser Phase ist, ihre Moais auf ihren Ahus aufzurichten und sie zu krönen, um später Punkte zu erwerben.

Jeder Spieler darf in der normalen Zugreihenfolge:

- einen Moai oder einen Kopfschmuck bewegen und eventuell markieren
- ODER
- einen Moai oder Kopfschmuck markieren, ohne diese zu bewegen.

Ein Spieler darf sich immer nur an einem Moai oder einem Kopfschmuck innerhalb eines Zuges betätigen. Will ein Spieler also mehrere Bewegungen und/oder Markierungen ausführen, muss er warten, bis die anderen Spieler gezogen oder gepasst haben (was dann bis zum Ende dieser Phase gilt) und er wieder an der Reihe ist, um dann eine weitere Bewegung und/oder Markierung auszuführen.

EINEN MOAI ODER EINEN KOPFSCHMUCK BEWEGEN

Moai- und Kopfschmuck-Transport beginnen im jeweils zugehörigen Steinbruch.

- Ein 1er-Moai oder ein Kopfschmuck durchquert ein (oder mehrere zusammenhängende) Feld(er), wenn in jedem von diesen mindestens 1 Arbeiter steht.
- Ein 2er-Moai durchquert ein (oder mehrere zusammenhängende) Feld(er), wenn in jedem von diesen mindestens 2 Arbeiter stehen, oder 1 Arbeiter und 1 Baumstamm oder 1 Häuptling.
- Ein 3er-Moai durchquert ein (oder mehrere zusammenhängende) Feld(er), wenn in jedem von diesen mindestens 3 Arbeiter stehen, oder 1 Arbeiter und 2 Baumstämme, oder 2 Arbeiter und 1 Baumstamm oder 1 Häuptling.

- Man benötigt keine Figuren auf dem jeweiligen Startfeld einer Bewegung.
- Ein Moai oder ein Kopfschmuck darf nicht innerhalb derselben Bewegung zweimal durch dasselbe Sechseckfeld gezogen werden.
- Ein Moai oder Kopfschmuck darf jedes Feld passieren, auch spezielle und Steinbrüche.
- Figuren und Baumstämme dürfen innerhalb einer Transport-Phase mehrfach zum Transportieren genutzt werden.

Der Häuptling ist beim Transport von Moais immer 3 Arbeiter wert, selbst wenn er zuvor in der Einsetz-Phase eine Rongo-Tafel benutzt hatte.

Der Medizinmann verhält sich beim Transportieren wie ein normaler Arbeiter (wurde seine Macht in der vorhergehenden Phase benutzt, macht das keinen Unterschied).



Der blaue Spieler hat einen 2er-Moai, den er transportieren will. Der Moai startet vom Steinbruch, in dem keine Figur notwendig ist (Startfeld).

Der blaue Spieler hat einen Arbeiter im Feld D, was für einen 2er-Moai aber nicht ausreicht (2 Arbeiter wären notwendig).

Er muss also durch Sechseckfeld A getragen werden, wo der gelbe Spieler seinen Häuptling eingesetzt hat. Der Häuptling hat eine Transportkapazität von 3, und kann daher den Moai tragen. Der gelbe Spieler erhält dafür 2 Punkte.

Auf dem Sechseckfeld B braucht der blaue Spieler keine Hilfe (er hat einen Arbeiter und einen Baumstamm dort), allerdings braucht er auf dem Sechseckfeld C die Hilfe des roten Spielers, der dadurch 1 Punkt erhält.

◆ Figuren anderer Spieler benutzen

Ein Spieler darf für den Transport eines Moai oder Kopfschmuckes auch die Figuren der anderen Spieler mitbenutzen (was diese zulassen müssen).

Für jede fremde Figur, die zum Transport benutzt wird, bekommt der Besitzer dieser Figur sofort 1 Prestigepunkt (PP) und bewegt seinen Punkteanzeiger auf der Punkteskala entsprechend weiter.

Ein Spieler bekommt keine Punkte für eigene Figuren, die er beim Transport einsetzt, er verliert aber auch keine Punkte, wenn er Figuren anderer Spieler einsetzt.

Hinweise:

- Hat ein Spieler die Wahl aus verschiedenen fremden Figuren eines Feldes, um einen Moai oder Kopfschmuck zu transportieren, bekommt die PP der Spieler seiner Wahl.
- Transportiert ein Häuptling einen 1er-Moai oder Kopfschmuck eines fremden Spielers, erzielt er 1 PP; transportiert er einen 2er-Moai, 2 PP; bei einem 3er-Moai 3 PP.

◆ Die Baumstämme

Die Baumstämme müssen immer zusammen mit Figuren in Phase 3 (Einsetzen) eingesetzt werden. **Beim Transport zählt ein Baumstamm wie ein Arbeiter.**

Jeder Spieler darf ausliegende Baumstämme zum Transport eines Moais benutzen; der Spieler, der den Baumstamm ursprünglich gelegt hat, bekommt keine PP.

Man darf niemals aber nur Baumstämme zum Transport benutzen, es muss immer mindestens ein Arbeiter auf dem Feld mitgenutzt werden.

Am Ende dieser Phase kommen sämtliche benutzten Baumstämme aus dem Spiel.

◆ Einen Moai aufrichten

Nach dem Transport eines Moais ist es möglich, ihn auf einem freien Ahu aufzurichten, wenn mindestens ein Bildhauer der eigenen Farbe auf dem an das Ahu angrenzenden Sechseckfeld steht. Im praktischen Ablauf legt der Spieler einen seiner Sockel verdeckt auf das Ahu und stellt dann den Moai darauf.

Hatte der Spieler dieses Ahu bereits zuvor für sich reserviert, dreht er seinen ausliegenden Sockel jetzt um und stellt dann den Moai darauf.

Hinweis: Sobald ein Moai auf einem Sockel steht, bleibt er dort bis zum Spielende.

◆ „Krönen“ eines Moais

Nach dem Transportieren eines Kopfschmuckes kann man diesen auf einem unbekrönten, auf einem Ahu stehenden Moai aufrichten, falls man mindestens eine Figur auf dem an das Ahu angrenzende Sechseckfeld stehen hat.

Kann ein Spieler sich nicht mehr erinnern, wo genau sein eigener Moai stand, kann er eine Rongo-Tafelhälfte abgeben und sich die Sockelfarbe eines Moais ansehen. Das darf er jederzeit tun, selbst, wenn er nicht am Zug ist.

EINEN MOAI ODER EINEN KOPFSCHMUCK MARKIEREN

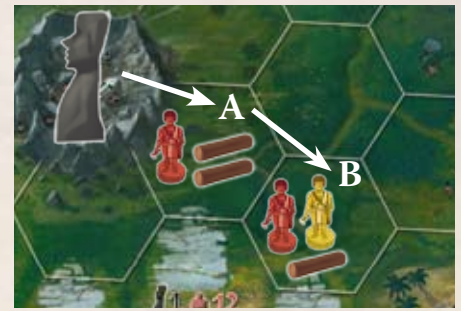
Falls nach einem Transport ein Moai oder ein Kopfschmuck nicht endgültig aufgerichtet wurde, bleibt er liegen, wo sein Transport aufhörte. In der kommenden Transportphase kann ein anderer Spieler ihn an sich nehmen, wenn er ihn markiert (s. unten).

Am Ende eines Transports kann ein Spieler seinen Moai oder Kopfschmuck markieren, indem er, falls verfügbar, einen Stammesmarker aus seinem Vorrat hinter dem Sichtschirm nimmt, und damit den Moai oder Kopfschmuck kennzeichnet.

So lange dieser Marker vorhanden ist, hat nur dieser Spieler die Erlaubnis, diesen Moai oder Kopfschmuck zu transportieren.

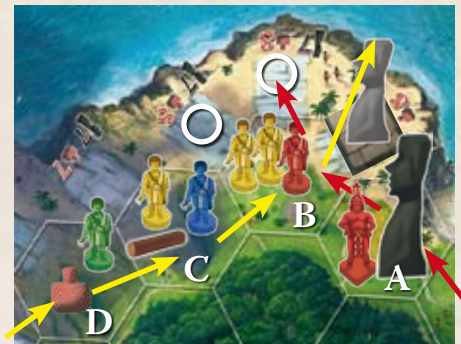
Der Spieler nimmt den Marker wieder in seinen Vorrat hinter dem Sichtschirm zurück, sobald der Moai auf einem Ahu errichtet wurde oder der Kopfschmuck einen Moai krönt. Der zurückgewonnene Marker kann ab dann erneut benutzt werden.

Anmerkung: Es ist erlaubt, einen Moai oder Kopfschmuck ohne vorherige Bewegung zu markieren.



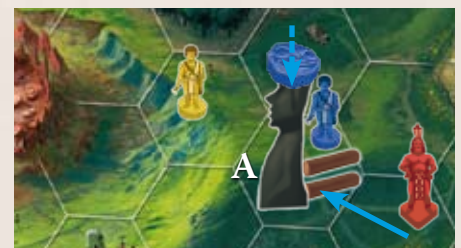
Gelb hat einen 2er-Moai, den er transportieren möchte. Der Moai verlässt den Steinbruch und durchquert erst das Feld A, wo der rote Spieler einen Arbeiter und zwei Baumstämme platziert hatte. Gelb darf nicht lediglich die beiden Baumstämme nutzen, mindestens ein Arbeiter muss beteiligt sein. Rot bekommt also einen Prestigepunkt für das Ausleihen seines Arbeiters.

Danach bewegt Gelb seinen Moai auf das Feld B. Er hat bereits einen Arbeiter dort stehen, kann diesen also nutzen, ebenso wie den dort liegenden Baumstamm. Da er diesmal keine fremde Hilfe benötigt, bekommt auch niemand Punkte.



Rot hat einen 3er-Moai, den er bis zum Sechseckfeld A transportieren konnte. Alle Voraussetzungen sind erfüllt, dass er sich nun auf Feld C bewegen kann. Dennoch kann er den Moai nicht aufstellen, denn keine der Figuren dort gehört ihm. Er könnte das aber auf Feld B tun, denn dort hat er einen roten Arbeiter. Daher könnte er den Moai auf einem der beiden verfügbaren Plätze aufstellen (durch die weißen Kreise angezeigt). Dadurch würde allerdings Gelb 2 Punkte bekommen.

Der nächste Spieler, Gelb, hat einen Kopfschmuck, den er bis zum Feld D gebracht hatte. Er kann ohne weiteres seinen Transport bis zum Feld B fortsetzen, oder er kann den aufgestellten Moai krönen, da dort einer seiner Arbeiter steht.



Blau hat seinen 3er-Moai bis zu Feld A gebracht. Weiter kann er jedoch nicht. Er lässt ihn also dort stehen, wo er gerade ist, denkt aber daran, ihn zu markieren, damit ihn niemand anderes an sich nimmt (er markiert seinen Moai mit einem seiner verfügbaren Stammesmarker).

◆ Unbewegter Moai oder Kopfschmuck

- Ein Moai, der bei der Versteigerung in dieser Runde nicht bewegt wurde (der also noch vor dem Sichtschirm des Spielers steht), muss am Ende der Transportphase auf das Moai-Steinbruchfeld **des Spielplans** gestellt werden. Der Spieler darf ihn markieren.

- Ein Kopfschmuck, der in dieser Runde hergestellt und nicht bewegt wurde (der also noch vor dem Sichtschirm des Spielers steht), muss am Ende der Transportphase auf das Kopfschmuck-Steinbruchfeld **des Spielplans** gestellt werden. Der Spieler darf ihn markieren.

◆ Einen verlassenen Moai oder Kopfschmuck aneignen

Falls ein Moai oder Kopfschmuck in der vorangegangenen Transportphase nicht aufgerichtet und auch nicht markiert wurde, kann ihn sich jeder aneignen, unter der Voraussetzung, dass der Spieler ihn auf einem Ahu aufrichtet oder markiert.

Im praktischen Ablauf kann der erste Spieler, der dies möchte, in der üblichen Zugreihenfolge den Moai oder Kopfschmuck so transportieren, als ob er ihm gehören würde. Am Ende seiner Bewegung muss der Spieler ihn in seinem Zug noch markieren oder auf einem freien Ahu aufrichten (bzw. einen Moai krönen).

ENDE DER TRANSPORTPHASE

Die Transportphase endet, sobald alle Spieler alle gewünschten Transporte ausgeführt bzw. gepasst haben.

5- ENDE DER RUNDE UND STARTSPIELERWECHSEL

Die Spieler nehmen alle ihre Transportfiguren vom Spielplan und legen sie wieder hinter ihre Sichtschirme, genauso, wie die Bildhauerfiguren und Stammesmarker, die noch vor ihren Sichtschirmen liegen.

Ein Spieler kann jetzt, wenn er das möchte, Stammesmarker wieder von einem Moai oder Kopfschmuck zurück in seinen Vorrat nehmen, jedoch erlischt damit sein Besitzanspruch.

Die benutzten Holzstämmen werden endgültig aus dem Spiel entfernt.

Der Startspielerstein geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, der neuer Startspieler wird; eine neue Runde beginnt (siehe 1 – Moais ermitteln).

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Sobald ein oder mehrere Spieler am Ende der Transportphase auf allen ihren Sockeln Moais aufgerichtet haben, ist das Spiel beendet.

Alle verdeckt liegenden Sockel werden umgedreht, damit man die Farben ihrer Besitzer sehen kann.

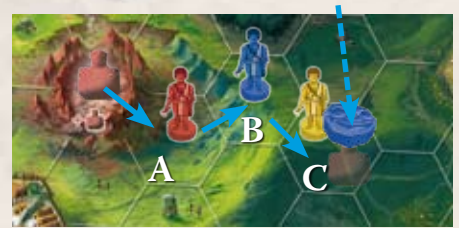
Die Moais und ihr Kopfschmuck bleiben stehen.

Für jeden auf einem Ahu errichteten Moai bekommt dessen Besitzer die neben dem Ahu angegebene Anzahl an Prestigepunkten (die Zahl neben dem kleinen Moai-Symbol), multipliziert mit der Größe des Moais. Dazu rechnet er noch die Punktzahl neben dem Kopfschmuck-Symbol, falls dieser Moai einen Kopfschmuck trägt. Ein Spieler bekommt darüber hinaus 3 PP für jede komplette Rongo-Steintafel (zwei Tafelhälften), die jetzt noch vor seinem Schirm liegen. Halbe Tafeln zählen nichts.

Variante: Spiel mit sofortiger Wertung

Für ein berechenbareres Spiel kann man zu Beginn vereinbaren, die Wertungen der Moais unmittelbar beim Aufrichten durchzuführen.

Bei der Aufrichtung eines Moai verschiebt der Spieler sofort seinen Punkteanzeiger gemäß dem Wert des jeweiligen Ahu (Zahl neben dem Moai-Symbol), multipliziert mit der Größe des Moai. Ein Kopfschmuck wird nach wie vor erst bei Spielende gewertet.



In seinem abgelaufenen Zug war der Spieler weder in der Lage, den Kopfschmuck zu bewegen, noch, ihn zu markieren. Er kommt daher auf den Kopfschmuck-Steinbruch.

Der blaue Spieler ist der erste, der ihn aufnimmt und drei Felder weit transportiert. Er bringt dem roten Spieler 1 Prestigepunkt ein (Feld A) und dem gelben Spieler ebenfalls 1 Prestigepunkt (Feld C).

Da er ihn nicht weiter transportieren kann, entscheidet er sich, ihn zu markieren. Kein anderer Spieler darf ihn jetzt an sich nehmen.



Blau hat einen 3er-Moai auf einem Ahu des Werts 9 errichtet. Das bringt ihm $9 \times 3 = 27$ Prestigepunkte.

Rot hat einen 1er-Moai auf einem Ahu des Werts 8 errichtet. Das bringt ihm nur 8 Punkte.

Gelb hat einen 2er-Moai auf einem Ahu des Werts 8 errichtet. Das bringt ihm $8 \times 2 = 16$ Punkte. Sein Moai hat zudem einen Kopfschmuck, der ihm zusätzliche 6 Punkte einbringt, was insgesamt 22 Punkte ausmacht.

Danksagung: An meine Claire für ihre Geduld und Unterstützung beim Test – an Laetitia und Louis für ihren Rat und ihr Computer-Know-How – an Mikael, Bibi, Iso, Cédric und David, an Monique, an Armelle. – An Valerie, Gérard und Anthony Gavet für ihren Enthusiasmus – an Sophie und Frank, für ihre Geduld. An Gérard Besson und Anne-Marie, an Jeremy, an Arnaud und Alice. An Nicolas wegen seiner konstruktiven Tipps, an Guillaume, Kevin und Didier vom MDJ von Grenoble – An Cyber Fabrice, Myriam, an Cédric und Anne-Cécile für ihre Hinweise, Korrekturen und Beiträge während der Tests – Am meinen alten Freund Gonfle, für seinen Enthusiasmus, seinen Glauben an das Spiel und seinen großen Beitrag – An die Organisatoren des Wettbewerbs von Boulogne Ludothèque, an Michel Van Langendonck für seine Rede, an Manu Razoy – An William Attia, Arnaud Urbon, Didier Guiserix, Bruno Cathala, Thomas Cauet, Nicolas Benoist, Cyril Demaegd, Dominique Bodin, Romuald Finet, an Gabriel dafür, dass er mitgespielt hat, an diejenigen, deren Namen nicht in dieser Liste stehen, verzeiht mir – An Hicham, der aus diesem Spiel etwas ganz Besonderes gemacht hat.

BEISPIELRUNDE

Bei Rundenbeginn haben die Spieler folgendes Material:

Zugreihenfolge	1	2	3
	GRÜN	ROT	BLAU
Häuptling	1	1	1
Medizinm.	1	1	1
Arbeiter	3	3	4
Baumst.	0	5	0
SM**	2	3	3
1/2RT*	2	1	1

* 1/2RT = Rongo-Tafelhälfte
** SM = Stammesmarker

Außerdem:

- Grün besitzt 1 Stammesmarker, der auf einem 1er-Moai auf dem Spielplan liegt.
- Blau besitzt 1 Stammesmarker, der auf einem 2er-Moai auf dem Spielplan liegt.

PHASE 1 – WÜRFELN

Der Würfelwurf ergibt folgendes Resultat:



Ein Moai der Größe 1, einer der Größe 2 und einer der Größe 3.

PHASE 2 – VERSTEIGERUNG

Die Spieler bieten folgendermaßen:

Grün 2 SM 1 Arbeiter
Rot 2 SM 1 Häuptling
Blau 2 MT 1 Arbeiter

Alle Spieler bieten dieselbe Anzahl Stammesmarker (2). Die Reihenfolge wird also durch die Anzahl ihrer Rongo-Tafelhälften entschieden. Grün hat zwei, die anderen haben nur eine. Grün wählt zuerst und nimmt sich den 1er-Moai (da er nur einen Arbeiter geboten hat, kann er gar keinen anderen nehmen).

Bei Rot und Blau, die jeder eine Rongo-Tafelhälfte haben, wird per Spielreihenfolge entschieden. Rot spielt zuerst und nimmt sich den 3er-Moai (sein Häuptling zählt 3, daher ist das erlaubt).

Der 2er-Moai ist noch übrig, da Blau aber nur 1 Arbeiter geboten hat, kann er ihn nicht nehmen und geht in der Versteigerungsphase leer aus.

Die anderen haben keine Arbeiter übrig, daher kann der 2er-Moai nicht erstellt werden und er kommt zurück in die Schachtel.

Folgende Figuren verbleiben den Spielern am Ende der Versteigerungsphase:

	GRÜN	ROT	BLAU
Häuptling	1	-	1
Medizinm.	1	1	1
Arbeiter	2	3	3
Baumst.	0	5	0
SM	-	1	1
1/2RT	2	1	1

PHASE 3 – FIGUREN AUFSTELLEN

Grün: Stellt seinen Medizinmann auf das Dorf und nimmt sich 1 Arbeiter.

Rot: Stellt einen Arbeiter und zwei Baumstämme auf.

Blau: Stellt einen Häuptling auf.

	GRÜN	ROT	BLAU
Häuptling	1	-	-
Medizinm.	-	1	1
Arbeiter	3	2	3
Baumst.	0	3	0
SM	-	1	1
1/2RT	2	1	1

Grün: Stellt einen Häuptling auf das Dorf, zerbricht eine Rongo-Tafel (gibt zwei Tafelhälften ab) und nimmt sich einen Arbeiter.

Rot: Stellt 1 Arbeiter + 2 Baumstämme auf.

Blau: Stellt einen Arbeiter auf.

	GRÜN	ROT	BLAU
Häuptling	-	-	-
Medizinm.	-	1	1
Arbeiter	4	1	2
Baumst.	0	1	0
SM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Grün: Stellt einen Arbeiter auf.

Rot: Stellt einen Arbeiter auf.

Blau: Stellt einen Medizinmann auf den Kopfschmuck-Steinbruch und nimmt sich einen Kopfschmuck.

	GRÜN	ROT	BLAU
Medizinm.	-	1	-
Sculptors	3	-	2
Baumst.	-	1	-
SM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Grün: Stellt einen Arbeiter auf.

Rot: Stellt einen Medizinmann und einen Baumstamm auf. Die Macht des Medizinmanns erlaubt ihm, das Ahu neben dem Sechseckfeld zu reservieren.

Blau: Nimmt sich eine Rongo-Tafelhälfte.

	GRÜN	ROT	BLAU
Arbeiter	2	-	2
SM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Grün: Stellt einen Arbeiter auf.

Rot: Passt.

Blau: Stellt einen Arbeiter auf.

	GRÜN	ROT	BLAU
Arbeiter	1	-	1
SM	-	1	1
1/2RT	-	1	1

Grün: Stellt einen Arbeiter auf.

Blau: Stellt einen Arbeiter auf.

Keiner hat mehr Figuren, Grün und Blau passen. Die Aufstell-Phase ist vorbei. Folgendes Material haben die Spieler noch:

	GRÜN	ROT	BLAU
SM	-	1	-
1/2RT	-	1	1
Moai	1 Größe 1	1 Größe 3	-
K.schmuck	-	-	1

Außerdem:

- Der grüne Spieler besitzt 1 markierten 1er-Moai auf dem Spielplan.
- Der blaue Spieler besitzt 1 markierten 2er-Moai auf dem Spielplan.

PHASE 4 – TRANSPORT

• Grün könnte sich den im Steinbruch zurückgelassenen Kopfschmuck nehmen, aber da er keinen errichteten Moai verfügbar hat und keine weiteren Stammesmarker, würde ihm das nichts helfen. Er entscheidet sich stattdessen, den 1er-Moai, den er in der vorigen Runde erstellt hat, zum Feld A zu bewegen und dort aufzurichten. Er nimmt sich seinen Stammesmarker zurück und legt ihn hinter seinen Sichtschirm.

• Danach nimmt sich Rot den verlassenen Kopfschmuck, bringt ihn zu Feld B und markiert ihn (das bringt Blau 3PP ein).

• Blau bewegt seinen 2er-Moai und richtet ihn auf dem Ahu bei Feld C auf (bringt Rot 1PP; bei Spielende erhält Blau 2x5=10PP).

• Grün bewegt seinen zweiten 1er-Moai nicht. Er stellt ihn auf dem Moai-Steinbruch auf und markiert ihn mit seinem Stammesmarker, den er vorhin durch das Aufrichten seines ersten Moai zurückbekommen hat.

• Rot bewegt seinen 3er-Moai zu Feld B und richtet ihn dort auf dem Ahu auf (bringt Grün 1PP; bei Spielende erhält Rot 3x3=9PP).

• Blau trägt seinen Kopfschmuck ins Feld C und krönt damit seinen Moai (bei Spielende erhält Blau 6PP).

• Rot legt den Kopfschmuck von Feld B auf den Moai, den er aufgerichtet hat (bei Spielende erhält Rot 8PP).



