

LES MOÏANTS DE L'ÎLE DE PÂQUES

Variante pour 2 Joueurs

Les règles de jeu sont identiques sauf pour les points suivants, qui s'ajoutent aux règles pour 3 à 5 joueurs.

Préparation

Matériel de chaque joueur en début de partie (dans sa réserve)

1 chef, 1 sorcier, 2 pions, 3 marqueurs tribaux et 7 socles à sa couleur.

Six pions neutres d'une couleur non jouée sont placés à côté du plateau de jeu (on n'utilise pas le chef ni le sorcier de l'équipe neutre).

Un joueur est désigné pour commencer, il place le marqueur de premier joueur devant son paravent.

1-Tirage des moais de la carrière

Lors de chaque nouveau tour, le premier joueur lance les **3 dés blancs**

2-Enchère et sculpture des moais de la carrière

L'enchère est identique.

Il faut 1 pion (ou le chef) pour sculpter un moai de taille 1, 2 pions (ou le chef) pour sculpter un moai de taille 2, 3 pions (ou le chef) pour sculpter un moai de taille 3.

La mise de marqueurs tribaux n'est pas requise pour sculpter un moai.

Le chef ne peut sculpter qu'une statue à la fois (il ne peut pas participer à la sculpture d'un moai de taille 1 puis à la sculpture d'un moai de taille 2 lors de la même enchère).

Si un joueur possède des pions sculpteurs non utilisés après un tour de table, il peut les utiliser pour sculpter un second, voire un troisième moai.

Exemple : lancé de dés : T2, T2, T3

Mise des joueurs

Jaune : chef, 2 pions, 2 MT (2 $\frac{1}{2}$ tablettes)

Vert : chef, 2 MT, (5 $\frac{1}{2}$ tablettes) : il choisit donc en premier (il a la supériorité en $\frac{1}{2}$ tablettes), il a le choix entre un moai de taille 2 et un de taille 3, il prend le moai de taille 3.

Il reste 2 moais de taille 2, Jaune en prend un (il utilise son chef), Vert n'a plus assez de pions pour revendiquer le second moai de taille 2 car son chef a déjà sculpté lors de cette enchère.

Jaune peut donc prendre le second moai de taille 2, car il lui reste 2 pions sculpteurs non utilisés.



LES MEANTS DE L'ÎLE DE PÂQUES

Variante pour 2 Joueurs

3-Pose des pions transporteurs et réalisation de l'action du sorcier

Les actions A, B, C, D et E sont identiques en tout point.

Les joueurs ont une action supplémentaire :

F-Jouer un marqueur tribal de sa réserve pour recruter ou déplacer un pion neutre.

-Recruter un pion neutre : le joueur prend un pion neutre encore disponible à côté du plateau de jeu, et le place immédiatement sur un hexagone quelconque du plateau, accompagné d'un de ses marqueurs tribaux pris dans sa réserve.

Le marqueur tribal est placé à côté du pion recruté, afin de montrer à qui il appartient temporairement.

L'action de recruter un pion neutre est possible tant qu'il reste des pions neutres à côté du plateau.

-Déplacer un pion neutre : un joueur peut déplacer sur un hexagone quelconque un pion neutre non marqué du plateau, et placer à côté de ce pion un marqueur tribal de sa réserve.

On ne peut pas déplacer un pion marqué par l'adversaire.

Lors de la pose d'un pion neutre sur le plateau, le joueur peut accompagner ce pion de rondins de bois comme lors de la pose de l'un de ses propres pions. Les rondins proviennent de la réserve du joueur.

4-Transport et marquage des moaïs et des coiffes

Un pion neutre marqué rapporte des points de transport à son propriétaire temporaire si l'adversaire l'utilise afin de transporter un de ses moaï ou coiffe.

Les pions neutres non marqués du plateau peuvent servir gratuitement au transport pour les deux joueurs, sans limite du nombre de statues transportées lors de la phase de transport.

5-Fin du tour et changement de premier joueur

A la fin de la phase de transport, tous les marqueurs tribaux qui ont servi à marquer des pions neutres sont retirés du plateau de jeu, et retournent dans la réserve des joueurs.

Les pions neutres restent en place sur le plateau pour le tour suivant. Les rondins de bois qui les accompagnent sont défaussés, qu'ils aient ou non servi au transport de statues.

Décompte final

Il est identique à la règle 3 à 5 joueurs, **les tablettes complètes ne rapportent rien en fin de partie.**