

# LES LEAANTS DE L'ÎLE DE PÂQUES

UN JEU DE FABRICE BESSON  
Illustré par Miguel Coimbra

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous incarnez dans ce jeu un Chef de clan durant l'âge d'or de l'île de Pâques. Le plateau représente une carte simplifiée de l'île. Les plates-formes de pierre représentent les ahus où les Moaïs seront dressés, tournés vers la terre.

Votre clan est en compétition avec les autres, et votre prestige dépend de la sculpture et du transport de Moaïs plus imposants que ceux des autres clans.

Chacun de vos Pions représente un groupe d'hommes. Vous pourrez faire augmenter cette population si vous le souhaitez. Vous choisirez à chaque tour quelle part de cette population doit sculpter des Moaïs et quelle autre devra les transporter, souvent en coopération avec les autres joueurs.

Le transport des statues s'effectue depuis les carrières jusqu'aux ahus (les plates-formes de pierre) en empruntant des chemins de Pions et en vous aidant de rondins de bois.

Vous pourrez aussi vous servir de votre influence, représentée par des Marqueurs Tribaux, afin de choisir les meilleures statues et de marquer à votre couleur les statues que vous ne parvenez pas à acheminer lors de votre tour. Vous pourrez également compter sur votre Sorcier, aux multiples et très puissants pouvoirs, sur la force de votre Chef, ainsi que sur la puissance incantatoire des tablettes d'écriture Rongo.

Le vainqueur sera celui qui aura gagné le plus de points, en tenant compte de la position et de la taille des statues dressées par son clan à la fin de la partie.

## PRÉPARATION DU JEU

Matériel de chaque joueur en début de partie :  
1 paravent, 2 Marqueurs Tribaux, 1 Pion, 1 Sorcier et 1 Chef.

*Option partie rapide : chaque joueur commence avec deux Pions au lieu d'un seul*

A 3 joueurs, chacun prend 7 Socles à sa couleur.

A 4 joueurs, chacun prend 6 Socles à sa couleur.

A 5 joueurs, chacun prend 5 Socles à sa couleur.

**1** Chacun dispose ses Pions, ses Marqueurs Tribaux et ses socles derrière son paravent, dans sa réserve.

**2** Le Marqueur de score de chaque joueur est placé sur la case 0 de la piste de score.

**3** Les Pions et Marqueurs Tribaux restants : ils sont mélangés dans l'urne (à assembler) qui servira de pioche.

**4** Dés : pour toutes les parties on utilise les 3 dés blancs. A 4 joueurs rajouter un dé brun, et à 5, les 2 dés bruns.

**5** Moaïs et demi-Tablettes Rongo : ils sont laissés dans la boîte de jeu.

**6** Rondins de bois : ils sont placés sur l'espace sans hexagone du plateau.

**7** Hexagones de forêt : ils sont disposés pour coïncider avec les hexagones du plateau, leur chiffre visible.

**8** Coiffes : elles sont placées sur la tuile correspondante, en dehors des hexagones du plateau.

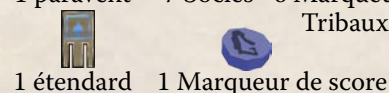
**9** La tuile carrière de Moaï est placée à côté du plateau, prête à recevoir les Moaïs à sculpter du premier tour.

**10** Un joueur est désigné pour commencer, il place le pion du 1<sup>er</sup> joueur devant son paravent.

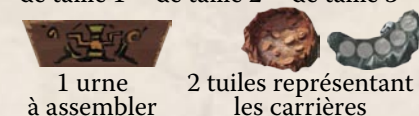
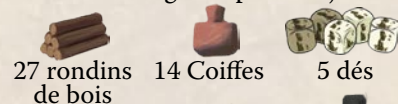
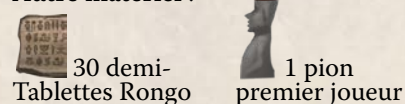
## MATÉRIEL

**Plateau de jeu :** Il représente l'île de Pâques, avec les ahus le long des côtes, la carrière de Moaïs, la carrière de coiffes, le village, la hutte des Sorciers et les sept hexagones de forêt.

**Matériel des joueurs (pour chaque couleur) :**



**Autre matériel :**



# DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour se déroule en 5 phases :

- 1 - Tirage des Moaïs
- 2 - Enchères
- 3 - Pose des Pions
- 4 - Transport et marquage des Moaïs et des Coiffes
- 5 - Fin du tour et changement de premier joueur

Les phases 1, 2 et 5 sont simultanées. Lors des phases 3 et 4, le 1<sup>er</sup> joueur commence, puis chacun joue à son tour en sens horaire.

## 1-TIRAGE DES MOAÏS DE LA CARRIÈRE

On tire autant de dés que de joueurs (voir préparation). Ils indiquent les tailles des Moaïs pouvant être sculptés dans la carrière lors du tour.

*Lors du premier tour : les faces 0 valent 1, et les faces 3 valent 2.*

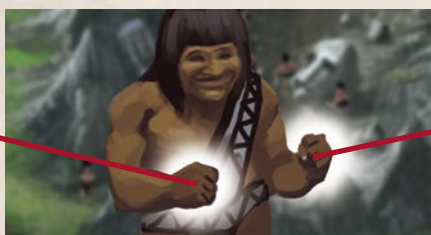
Au cours de la partie, il se peut qu'un dé indique une taille de Moaï épuisée. Dans ce cas, on considère que le dé a indiqué un Moaï brisé.

Les Moaïs désignés par les dés sont disposés, bien visibles, sur la tuile de carrière.

## 2-ENCHÈRES DANS LA CARRIÈRE DE MOAÏS

Lors de cette phase, les joueurs sont en compétition pour sculpter des Moaïs dans la carrière de Moaïs.

Chaque joueur :



1) Dans une main, place un certain nombre de **Marqueurs Tribaux**, qui vont déterminer l'ordre du choix des Moaïs.

2) Dans son autre main, place autant de **pions** qu'il le souhaite, ce sont eux qui vont sculpter les Moaïs, on les appelle les Pions sculpteurs. **Il n'est possible de choisir un Moaï que si l'on a placé dans sa main un nombre de Pions sculpteurs égal ou supérieur à sa taille (1, 2 ou 3).**

Les joueurs découvrent simultanément ce qu'ils ont misé.

Le joueur qui a misé le plus de Marqueurs Tribaux choisit en premier un Moaï et le place devant son paravent. Puis c'est au tour du joueur qui a misé pour la deuxième place de choisir un Moaï, et ainsi de suite.

**En cas d'égalité :** Si plusieurs joueurs misent le même nombre de Marqueurs Tribaux, le joueur qui possède le plus de demi-tablettes Rongo (voir plus loin) devant son paravent choisit en premier. S'il y a toujours égalité, elle est tranchée par l'ordre du tour.

**Remarques :**

*Un Chef compte pour 3 Pions, le Sorcier compte pour un Pion.*

*Il est possible de tendre une main vide, mais on ne prend alors pas de Moaï.*

*Miser seulement des Marqueurs Tribaux ne sert à rien.*

Si à l'issue d'un premier tour, il reste des Moaïs et qu'un ou plusieurs joueurs ont encore des Pions sculpteurs non affectés, il est possible de prendre un nouveau Moaï (voir exemple).

A la fin de la phase d'enchères, **tous les éléments misés par un joueur** (y compris des Pions misés qui n'auraient finalement pas servi pour sculpter) **sont placés devant son paravent**. Ils ne pourront plus servir durant ce tour de jeu.

Dans toutes les phases du jeu, Pion, Chef et Sorcier peuvent être utilisés indifféremment pour sculpter, transporter les Moaïs et les Coiffes et se servir des rondins, mais :

- le Sorcier peut en plus effectuer une action par tour en fonction de sa position sur le plateau.
- le Chef vaut 3 Pions lors de la sculpture et du transport, et il peut en plus effectuer une action comme le Sorcier s'il utilise une tablette magique d'écritures Rongo.

*Exemple d'enchère à 5 joueurs :*



*Le tirage des dés indique que les Moaïs suivants sont disponibles : 1-2-2-3-0*



*(donc un Moaï de taille 1, deux Moaïs de taille 2, et un Moaï de taille 3)*

*Voici les enchères des différents joueurs (Bleu est premier joueur et violet dernier joueur) :*

	Marqueurs Tribaux	Sculpteurs	Demi-tablette Rongo
Bleu	2	3	3
Vert	2	3	0
Rouge	1	2	1
Jaune	1	1	1
Violet	0	0	0

*A l'issue de la phase d'enchères, il apparaît que Violet ne participe pas à la sculpture de Moaïs.*

*Les deux joueurs qui ont le plus misé de Marqueurs Tribaux sont Bleu et Vert.*

*Bleu possède 3 demi-tablettes Rongo, alors que Vert n'en a aucune.*

*Bleu choisit donc en premier et prend le Moaï de taille 3, ce qui mobilise ses 3 Pions sculpteurs.*

*Vert choisit de prendre un Moaï de taille 1, cela mobilise 1 Pion sculpteur sur les 3 misés.*

*La compétition est ensuite entre Rouge et Jaune, qui ont misé chacun 1 Marqueur Tribal. Ils ont tous les deux 1 demi-tablette Rongo, mais Rouge est actuellement 3ème dans l'ordre du tour, alors que Jaune est quatrième.*

*Rouge choisit en premier et prend le Moaï de taille 2.*

*Il ne reste plus qu'un Moaï de taille 2. Jaune ne peut pas le choisir car il ne dispose que d'un seul Pion sculpteur... Il passe donc son tour.*

*En revanche, Vert dispose encore de deux Pions sculpteurs (il n'en a utilisé qu'un seul sur les trois), il peut donc prendre le deuxième Moaï de taille 2, en plus de celui de taille 1 qu'il avait déjà sélectionné.*

## 3-POSE DES PIONS TRANSPORTEURS ET RÉALISATION DE L'ACTION DU SORCIER

Le but de cette phase est de créer des chemins de transport à l'aide de pions et de rondins afin de mener les Moaïs jusqu'aux ahus, ou les Coiffes jusqu'aux Moaïs déjà en place. Les phases 1, 2 et 5 se jouent simultanément. Durant les phases 3 et 4, le Premier Joueur agit en premier, suivi par les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.

**En utilisant le matériel de sa réserve**, chaque joueur peut faire une (et une seule à la fois) des actions suivantes :

- A - Poser 1 Pion, ou son Sorcier (+ 1 ou 2 rondins) ou son Chef sur un hexagone quelconque du plateau.
- B - Poser son Sorcier sur un hexagone spécial et effectuer l'action correspondante (voir plus bas).
- C - Poser son Chef sur un hexagone spécial, dépenser deux demi-tablettes Rongo et effectuer l'action correspondante (voir page 4).
- D - Placer 1 Marqueur Tribal devant son paravent et prendre une demi-tablette Rongo qu'il place devant son paravent.
- E - Ou passer définitivement.

Une fois que tous les joueurs ont fait leur action, tous ceux qui n'ont pas passé définitivement **peuvent de nouveau agir**. On continue donc à faire des tours de table jusqu'à que tous les joueurs aient passé définitivement. *Un même joueur peut donc agir plusieurs fois de suite s'il est le seul à ne pas avoir passé.*

### A - POSER UN PION, UN SORCIER OU UN CHEF

Il n'y a aucune restriction à la pose : il est possible de placer un Pion, Chef ou Sorcier sur n'importe quel hexagone. Ainsi plusieurs Pions, Chefs et Sorciers (du même joueur ou non) peuvent se trouver sur un même hexagone (y compris les hexagones spéciaux). Il est possible de poser un ou deux rondins de bois en même temps qu'un Pion ou un Sorcier pour augmenter sa capacité de transport. Il est en revanche inutile de poser des rondins de bois avec le Chef, car il possède déjà la capacité de transport maximale (3).

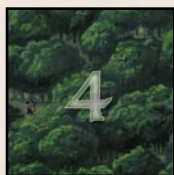
### B - ACTIONS DU SORCIER



1) **LE VILLAGE** : si l'on pose le Sorcier sur le village, on prend immédiatement un Pion de sa couleur dans l'urne.



2) **LA HUTTE DES SORCIERS** : si l'on pose le Sorcier sur la hutte des sorciers, on gagne immédiatement 1 Marqueur Tribal de sa couleur, que l'on prend dans l'urne.



3) **LA FORÊT** : si l'on pose le Sorcier sur un hexagone de forêt, on prend immédiatement autant de rondins que le chiffre indiqué sur l'hexagone. L'hexagone de forêt est retourné forêt coupée visible, et plus aucun Sorcier ne pourra y récupérer de rondins.

Le Pion, le Marqueur ou les rondins obtenus par un Sorcier sont placés derrière le paravent et peuvent tout à fait être utilisés lors de leur tour d'arrivée.



4) **RÉSERVER UN AHU** : pour réserver un ahu, un joueur pose son Sorcier sur l'hexagone adjacent à l'ahu. Il prend un socle derrière son paravent et le place sur l'ahu, face colorée visible. Désormais, lui seul pourra y poser un Moaï. Une fois l'ahu réservé, le joueur ne pourra plus reprendre son socle.



5) **SCULPTER UNE COIFFE** : si l'on pose le Sorcier sur l'hexagone « carrière de coiffes », on prend une Coiffe que l'on place bien visible devant son paravent.

### Exemple de pose

A l'issue de l'enchère de premier tour, le matériel disponible de chaque joueur, derrière son paravent, est le suivant :

- 1) Joueur Bleu : 1 Chef, 1 Sorcier, un Pion
  - 2) Joueur Jaune : 1 Sorcier, 1 Pion
  - 3) Joueur Rouge : 1 Sorcier, 1 Pion
  - 4) Joueur Vert : 1 Chef, 1 Sorcier, 1 Marqueur Tribal
- 1) Le premier joueur est Bleu, il pose un Pion sur le plateau.  
2) Le joueur Jaune pose son Sorcier sur la hutte des sorciers et prend un Marqueur Tribal.  
3) Le joueur Rouge pose son Sorcier un hexagone forêt et prend 4 bois.  
4) Le joueur Vert pose son Sorcier sur le village et prend un Pion.

#### Matériel disponible :

- 1) Joueur Bleu : 1 Chef, 1 Sorcier
  - 2) Joueur Jaune : 1 Pion, 1 Marqueur Tribal
  - 3) Joueur Rouge : 1 Pion, 4 bois
  - 4) Joueur Vert : 1 Chef, 1 Pion, 1 Marqueur Tribal
- 1) C'est de nouveau au joueur Bleu de jouer. Il pose son Sorcier sur la hutte des sorciers et prend un Marqueur Tribal.  
2) Le joueur Jaune pose son Pion sur le plateau  
3) Le joueur Rouge pose son Pion et un bois sur le plateau, dans le même hexagone que Jaune.  
4) Le joueur Vert utilise un Marqueur Tribal pour acquérir une demi-tablette Rongo.

- 1) Joueur Bleu : 1 Chef, 1 Marqueur Tribal
- 2) Joueur Jaune : 1 Marqueur Tribal
- 3) Joueur Rouge : 3 bois
- 4) Joueur Vert : 1 Chef, 1 Pion

- 1) Le joueur Bleu pose son Chef
- 2) Le joueur Jaune utilise un Marqueur Tribal pour acquérir une demi-tablette Rongo.
- 3) Le joueur Rouge ne peut rien faire avec son bois seul. Il passe définitivement.
- 4) Le joueur Vert pose son Pion.

- 1) Joueur Bleu : 1 Marqueur Tribal
- 2) Joueur Jaune : Rien
- 4) Joueur Vert : 1 Chef

- 1) Le joueur Bleu souhaite conserver son Marqueur Tribal pour le reste du tour, il passe donc définitivement.
- 2) Le joueur jaune passe définitivement.
- 4) Le joueur Vert pose son Chef
- 4) Les autres joueurs ayant tous passé, le joueur Vert annonce qu'il n'a plus rien à poser. La phase de pose se termine.

### L'URNE

L'urne contient tous les Pions et Marqueurs Tribaux non encore pris par les joueurs.

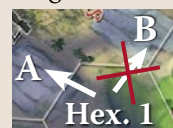
Y sont également ajoutés les éléments des couleurs non jouées.

Ainsi, il n'est pas possible de savoir en cours de partie combien de Pions restent disponibles pour chaque joueur.

Bien entendu, il est interdit de compter les Pions dans l'urne !

Hexagone adjacent : Un ahu n'est adjacent qu'à un seul hexagone. Celui sur lequel il empiète.

Sur l'exemple ci-contre l'hexagone 1 est adjacent à l'ahu A, mais pas à l'ahu B.



Note : Tant qu'un joueur n'a pas érigé un Moaï sur un ahu qu'il a réservé, le socle mobilisé n'est évidemment pas comptabilisé dans les conditions de fin de partie (ne plus avoir de socle).

## C - ACTIONS DU CHEF : BRISER UNE TABLETTE RONGO

S'il est placé sur un hexagone spécial ou adjacent à un ahu, le Chef d'un joueur peut réaliser l'action correspondant à cet hexagone, comme s'il était un Sorcier, à condition de briser une tablette d'écritures Rongo complète (c'est-à-dire **défausser 2 demi-tablettes**, qui sont remises dans la pioche des tablettes).

Le chef réalise son action spéciale au moment où il est posé sur le plateau. Il ne peut réaliser qu'une seule action spéciale par tour, même si l'on a la possibilité de défausser plusieurs paires de demi-tablettes.

## D - ACQUÉRIR UNE DEMI-TABLETTE RONGO

Au lieu de poser un Pion, un joueur à qui il reste des Marqueurs Tribaux non utilisés, peut en activer un en le plaçant devant son paravent. Il prend alors une demi-tablette Rongo qu'il place devant lui, bien visible.



*Astuce : Jouer ainsi un Marqueur Tribal, en plus de rapporter une demi-tablette Rongo, permet de retarder la pose d'un Pion sans avoir à passer définitivement.*

## E - PASSER DÉFINITIVEMENT

Quand un joueur passe son tour, il ne peut plus agir durant toute cette phase, même s'il lui reste des Pions.

Pour indiquer aux autres joueurs qu'il a définitivement passé, il accroche le petit étendard de sa couleur sur son paravent.



*En accrochant son étendard sur son paravent, le joueur Vert indique qu'il a définitivement passé son tour.*

## 4-TRANSPORT/MARQUAGE DES MOAÏS ET DES COIFFES

Le but est de placer ses Moaïs sur des ahus, et de les coiffer pour gagner plus de points à la fin du jeu.

Chaque joueur, dans l'ordre du tour de jeu, peut :

- déplacer un Moaï ou une Coiffe puis éventuellement le/la marquer
- OU
- marquer un Moaï ou une Coiffe sans le/la déplacer

On ne peut agir que sur un Moaï ou une Coiffe à la fois. Si un joueur souhaite réaliser plusieurs déplacements ou/et marquages, il devra attendre que les autres joueurs aient agi (ou passé) avant de réaliser son autre déplacement ou/et marquage.

## DÉPLACER UN MOAÏ OU UNE COIFFE

Les Moaïs partent de la carrière de Moaïs, les Coiffes de la carrière de coiffes.

- Les Moaïs de taille 1 et les Coiffes peuvent passer par tout hexagone occupé par, au minimum, 1 Pion ou 1 Chef.
- Les Moaïs de taille 2 peuvent passer par tout hexagone occupé par, au minimum, 2 Pions, ou 1 Pion et 1 rondin ou 1 Chef.
- Les Moaïs de taille 3 peuvent passer par tout hexagone occupé par, au minimum, 3 Pions, ou 1 Pion et 2 rondins, ou 2 Pions et 1 rondin, ou 1 Chef.

- Il n'est pas nécessaire d'avoir de Pions sur l'hexagone de départ.

- Moaïs et Coiffes ne peuvent pas, au cours du même tour, passer deux fois par le même hexagone.

- Moaïs et Coiffes peuvent passer par tous les hexagones, y compris les hexagones spéciaux et les carrières.

*Le Chef vaut 3 Pions pour le transport des Moaïs (y compris s'il a utilisé une tablette Rongo lors de la phase de pose).*

*Le Sorcier se comporte comme un Pion normal lors du transport (le fait qu'il ait utilisé son pouvoir lors de la phase précédente n'a aucun impact).*

### • Utiliser les Pions d'un autre joueur

Un joueur peut librement profiter des Pions des autres joueurs (ils ne peuvent pas s'y opposer) pour transporter un Moaï ou une Coiffe.



### Exemple de déplacement de Moaï et d'utilisation des pions des autres joueurs

*Le joueur Bleu a un Moaï de taille 2 qu'il veut transporter. Le Moaï part de la carrière où aucun Pion n'est requis (hexagone de départ). Le joueur Bleu a un Pion sur l'hexagone D, mais ce n'est pas suffisant pour transporter un Moaï de taille 2 (2 Pions requis).*

*Il doit donc passer par l'hexagone A, où le joueur Jaune a disposé son Chef. Ce dernier a une capacité de transport de 3, et peut donc transporter le Moaï. Le joueur Jaune gagne 2 points.*

*Sur l'hexagone B, le joueur Bleu n'a besoin de personne (un Pion et un rondin), en revanche sur l'hexagone C, il a besoin de l'aide du Pion Rouge, ce qui rapporte donc 1 point au joueur Rouge.*

Pour chaque Pion adverse utilisé, le propriétaire du Pion gagne immédiatement 1 point de Prestige (PP) et avance d'autant son Marqueur de score sur la piste autour du plateau.

Un joueur ne gagne pas de point quand il utilise ses propres Pions lors d'un transport. Et il ne perd aucun point à utiliser les Pions des autres.

#### Précisions :

- Si un joueur a le choix entre les Pions de joueurs différents pour le transport d'un Moaï ou d'une Coiffe, il attribue les points de Prestige (PP) au joueur de son choix.
- Quand un Chef transporte un Moaï de taille 1 ou une Coiffe adverses, il gagne 1 PP ; s'il transporte un Moaï de taille 2, 2 PP ; s'il transporte un Moaï de taille 3, 3 PP.

### ♦ Les rondins de bois

Les rondins sont obligatoirement posés en même temps, et sur le même hexagone, qu'un Pion lors de la phase 3 (pose des transporteurs). **Lors du transport, un rondin compte comme un Pion.**

N'importe quel joueur peut utiliser un rondin posé pour le transport d'un Moaï, cela ne rapporte pas de points de transport au joueur qui a posé le rondin.

Cependant, il n'est pas possible d'utiliser uniquement des rondins pour traverser un hexagone, il faut utiliser au minimum un Pion.

A la fin du tour, les rondins utilisés sont définitivement retirés du jeu.

### ♦ Eriger un Moaï

A la fin du transport d'un Moaï, il est possible de l'ériger sur un ahu libre en ayant au minimum un Pion de sa couleur sur l'hexagone adjacent à cet ahu. En pratique, le joueur place un de ses socles face cachée sur l'ahu, puis pose le Moaï dessus.

Si le Moaï est dressé sur un ahu déjà réservé, on retourne le socle sur place, et on pose le Moaï dessus.

*Note : un Moaï érigé sur un socle ne peut plus être déplacé.*

### ♦ Coiffer un Moaï

A la fin du transport d'une Coiffe, il est possible de la poser sur un Moaï érigé non coiffé en ayant au minimum un Pion sur l'hexagone adjacent à ce Moaï.

Si un joueur ne se souvient pas de l'emplacement de ses Moaïs au moment de les coiffer, il peut, en défaussant une demi-tablette d'écritures Rongo, regarder la couleur du socle d'un Moaï, ceci n'importe quand, même hors de son tour.

## MARQUER UN MOAÏ OU UNE COIFFE

Si, à l'issue d'un transport, un Moaï ou une Coiffe n'ont pas été érigés, ils sont laissés sur place. A la prochaine Phase de Transport, un autre joueur pourra les récupérer à son compte. A moins de les marquer.

A la fin de leur transport, un joueur peut marquer son Moaï ou sa Coiffe : il prend un Marqueur Tribal derrière son paravent (s'il en a de disponible) et le place sur le Moaï ou la Coiffe.

Tant que ce Marqueur Tribal est présent, il sera le seul à pouvoir déplacer le Moaï ou la Coiffe.

Le Marqueur Tribal retourne derrière le paravent du joueur dès l'érection du Moaï sur un ahu ou la pose de la Coiffe. Le Marqueur ainsi récupéré est immédiatement utilisable.

Remarque : il est possible de marquer un Moaï ou une Coiffe sans les déplacer.

### ♦ Moaï ou Coiffe non déplacés

- Un Moaï remporté aux enchères lors de ce tour et qui n'a pas été déplacé (qui est donc resté devant le paravent du joueur), doit être placé à la fin de la phase de transport sur la carrière de Moaïs. Le joueur peut le marquer immédiatement s'il lui reste un Marqueur Tribal.

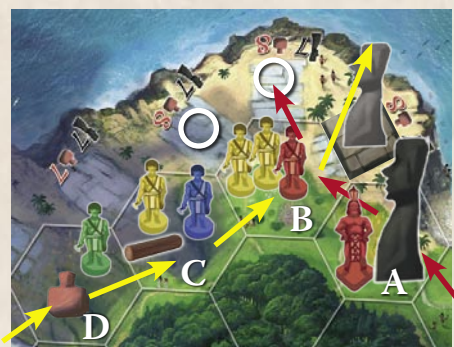
- Une Coiffe sculptée lors de ce tour et qui n'a pas été déplacée (qui est donc restée devant le paravent du joueur), doit être placée à la fin de la phase de transport sur la carrière de coiffes. Le joueur peut la marquer immédiatement s'il lui reste un Marqueur Tribal.



#### Exemple d'utilisation de rondins

Le joueur Jaune a un Moaï de taille 2 qu'il veut transporter. Le Moaï part de la carrière et passe tout d'abord par l'hexagone A, où le joueur Rouge a placé un Pion et 2 rondins. Le joueur Jaune ne peut pas se servir uniquement des rondins, il doit utiliser au moins un Pion. Le joueur Rouge gagne alors 1 Point de Prestige pour son Pion.

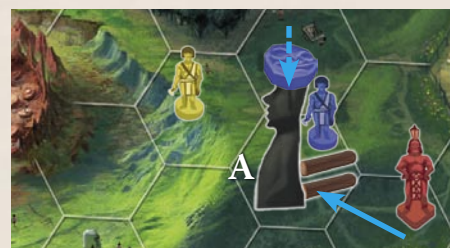
Puis le joueur Jaune déplace son Moaï sur l'hexagone B. Il a déjà un Pion sur cet hexagone, il peut donc l'utiliser, ainsi que le rondin de bois présent. Il n'a besoin de personne, et ne distribue pas de point.



#### Exemple : ériger un Moaï

Le joueur Rouge a un Moaï de taille 3 qu'il est parvenu à transporter jusqu'à l'hexagone A. Les conditions sont réunies pour qu'il puisse aller jusqu'à l'hexagone C. Cependant, il ne pourra pas l'y ériger, car aucun des Pions n'est de sa couleur. En revanche, sur l'hexagone B, il possède un Pion rouge, il peut donc ériger son Moaï sur l'un des deux emplacements disponibles (marqués par deux ronds blancs). Au passage il fait marquer 2 points au joueur jaune.

De son côté, le joueur Jaune a une Coiffe qu'il a transporté jusqu'à l'hexagone D. Il peut poursuivre sans problème son transport jusqu'à l'hexagone B, où il pourra coiffer le Moaï érigé grâce à l'un de ses deux Pions présents sur l'hexagone.



#### Exemple de marquage d'un Moaï

Le joueur Bleu a réussi à emmener son Moaï de taille 3 jusqu'à l'hexagone A. Mais il ne peut pas aller plus loin. Il le laisse donc sur place, mais en prenant soin de le marquer pour éviter qu'un autre ne le lui prenne (il pose sur son Moaï un de ses Marqueurs Tribaux encore disponible).

## ♦ Récupérer un Moaï ou une Coiffe abandonnés

Si un Moaï ou une Coiffe n'ont pas été érigés à la précédente Phase de Transport et qu'ils n'ont pas été marqués, n'importe quel joueur peut les prendre, à une condition : qu'il puisse soit l'ériger sur un ahu libre, soit le marquer.

En pratique, lors de la phase de transport, le premier joueur qui le désire, dans l'ordre normal du tour, peut déplacer le Moaï ou la Coiffe comme si il/elle lui appartenait. A la fin de son déplacement, il **devra** le/la marquer à son tour, ou l'ériger sur un ahu.

### FIN DE LA PHASE DE TRANSPORT

La phase de transport prend fin lorsque tous les joueurs ont effectué tous leurs transports.

## 5- FIN DU TOUR ET CHANGEMENT DU PREMIER JOUEUR.

Les joueurs reprennent derrière leur paravent tous leurs Pions transporteurs sur le plateau ainsi que les Pions sculpteurs et les Marqueurs Tribaux qu'ils ont placés devant leur paravent.

Un joueur peut aussi, s'il le souhaite, récupérer ses Marqueurs Tribaux placés sur des Moaïs ou des Coiffes, mais il en perd la possession.

Les rondins utilisés sont définitivement retirés du jeu.

Le premier joueur donne le Pion de premier joueur au joueur à sa gauche, qui devient premier joueur, puis un nouveau tour commence (revoir 1-Tirage des Moaïs de la carrière).

## FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS DE PRESTIGE

A la fin de la phase 4 (transport), si un ou plusieurs joueurs ont érigé des Moaïs sur **tous leurs socles**, la partie s'achève.

Les socles disposés sur le plateau sont retournés sur place, afin de faire apparaître la couleur de leur propriétaire. Les Moaïs et Coiffes restent en place.

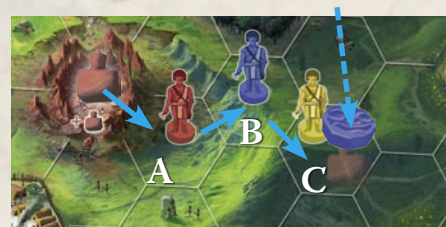
Pour chaque Moaï érigé sur un ahu, le joueur avance son Marqueur de score du nombre de points de Prestige indiqué par l'ahu atteint (chiffre noir à côté du petit symbole Moaï), **multiplié par la taille du Moaï**, il y ajoute les points indiqués par le petit symbole Coiffe (chiffre rouge) si le Moaï en porte une.

De plus le joueur gagne 3 points de Prestige par tablette Rongo entière (deux demi-tablettes) qu'il possède encore. Une demi-tablette Rongo seule ne rapporte rien.

### Variante : Jouer avec un score visible.

*Pour un jeu plus calculatoire, vous pouvez décider, d'un commun accord au début de la partie, de comptabiliser les points de pose des Moaïs en cours de partie.*

*Pour chaque Moaï dressé, le joueur avance son Marqueur de score du nombre de points de Prestige indiqué par l'ahu atteint (chiffre à côté du petit symbole Moaï), multiplié par la taille du Moaï, les Coiffes sont normalement décomptées en fin de partie.*



### Exemple de récupération de Coiffe

Lors de la phase de transport du tour précédent, un joueur n'a pu ni déplacer sa Coiffe, ni la marquer. Elle est donc placée sur la carrière de coiffes.

Le joueur Bleu est le premier à s'en emparer et la déplace de trois hexagones. Il rapporte au passage 1 point de Prestige au Joueur Rouge (hexagone A) et 1 point de Prestige au joueur Jaune (hexagone C).

Comme il ne peut pas la déplacer plus loin que l'hexagone C, il décide de la marquer. Aucun autre joueur ne peut désormais la lui prendre.



### Exemple de score

Le joueur Bleu a dressé un Moaï de taille 3 sur un emplacement de valeur 9. Cela lui rapporte  $9 \times 3 = 27$  points de Prestige.

Le joueur rouge a dressé un Moaï de taille 1 sur un emplacement de valeur 8. Cela lui rapporte donc simplement 8 points de Prestige.

Le joueur Jaune a dressé un Moaï de taille 2 sur un emplacement de valeur 8. Cela lui rapporte  $8 \times 2 = 16$  points. De plus, son Moaï est coiffé, cela lui rapporte 6 points de Prestige supplémentaires, soit 22 points en tout.

**Remerciements :** A ma Claire pour sa patience et sa présence aux tests, ainsi que pour ses bonnes idées. • A Laetitia, à Louis pour ses conseils lors des tests et ses compétences informatiques. • A Mikael, Bibi, Iso, Cédric et David, à Monique, à Armelle. • A Valérie, Gérard et Anthony Gavet pour leur enthousiasme. • A Sophie et Frank, pour leur patience. A Gérard Besson et Anne-Marie, à Jérémie, à Arnaud et Alice. • A Nicolas pour ses remarques constructives, à Guillaume, Kévin et Didier de la MDJ de Grenoble. • A Cyber Fabrice, Myriam, à Cédric et Anne-Cécile pour leur remarques, corrections et contributions lors des tests. • A mon vieux pote Gonfle, pour son enthousiasme, sa foi en ce jeu, et sa large contribution. • Aux organisateurs du concours de la ludothèque de Boulogne, à Michel Van Langendonk pour son discours, à Manu Rozoy. • 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 pour y avoir joué, à ceux dont les noms ne figurent pas sur cette liste, qu'ils me pardonnent. • A Hicham, qui a voulu faire de ce jeu un bel objet.

## EXEMPLE DE TOUR DE JEU

Au début du tour, les joueurs disposent des éléments suivants :

Ordre du tour	1	2	3
	VERT	ROUGE	BLEU
Chef	1	1	1
Sorcier	1	1	1
Pions	3	3	4
Bois	0	5	0
MT**	2	3	3
1/2TR*	2	1	1

\* 1/2TR = Demi-tablette Rongo

\*\* MT = Marqueur Tribal

De plus :

- Le joueur Vert possède 1 Marqueur Tribal placé sur un Moaï de taille 1 sur le plateau.
- Le joueur Bleu possède 1 Marqueur Tribal placé sur un Moaï de taille 1 sur le plateau.

### PHASE 1 – TIRAGE DES DÉS

Les dés indiquent les faces suivantes :



Soit, un Moaï de taille 1, un Moaï 2 et un Moaï de taille 3.

### PHASE 1 – ENCHÈRES

Voici ce que mise chaque joueur :

Vert 2 MT 1 Pion  
Rouge 2MT 1 Chef  
Bleu 2 MT 1 Pion

Tous les joueurs ont misés le même nombre de Marqueurs Tribaux (2). Ils doivent donc être départagés par le nombre de demi-tablettes Rongo qu'ils possèdent. Vert en a deux, alors que les autres n'en ont qu'une seule. Vert choisit en premier et prend le Moaï de taille 1 (de toute façon, avec son seul Pion misé, il ne pouvait pas choisir autre chose).

Avec leur demi-tablette Rongo, Rouge et Bleu sont départagés par l'ordre du tour. Rouge joue en premier et prend le Moaï de taille 3 (son chef valant 3 sculpteurs, il n'a aucun problème pour cela).

Il ne reste donc plus que le Moaï de taille 2 de disponible, or Bleu n'a misé qu'un seul Pion, il ne peut donc pas le prendre et sort bredouille de la phase d'enchère.

Les autres joueurs n'ont plus de sculpteurs disponibles, le Moaï de taille 2, ne pouvant être sculpté, est retiré du jeu.

Voici les pions qu'il reste à chaque joueur à la fin de la phase d'enchère :

	VERT	ROUGE	BLEU
Chef	1	-	1
Sorcier	1	1	1
Pions	2	3	3
Bois	0	5	0
MT	-	1	1
1/2TR	2	1	1

### PHASE 2 – POSE DES PIONS

Vert : Pose son Sorcier sur le Village et prend 1 Pion

Rouge : Pose un Pion et deux bois.

Bleu : Pose son Chef

	VERT	ROUGE	BLEU
Chef	1	-	-
Sorcier	-	1	1
Pions	3	2	3
Bois	0	3	0
MT	-	1	1
1/2TR	2	1	1

Vert : Pose son Chef sur le Village, brise une tablette Rongo (défausse ses deux demi-tablettes) et prend un Pion.

Rouge : Pose un Pion et deux bois.

Bleu : Pose un Pion

	VERT	ROUGE	BLEU
Chef	-	-	-
Sorcier	-	1	1
Pions	4	1	2
Bois	0	1	0
MT	-	1	1
1/2TR	-	1	1

Vert : Pose un Pion.

Rouge : Pose un Pion.

Bleu : Pose son Sorcier sur la carrière de Coiffes et prend une Coiffe.

	VERT	ROUGE	BLEU
Sorcier	-	1	-
Pions	3	-	2
Bois	-	1	-
MT	-	1	1
1/2TR	-	1	1

Vert : Pose un Pion.

Rouge : Pose son Sorcier et un bois. Grâce au pouvoir du sorcier il réserve l'ahu adjacent à l'hexagone.

Bleu : Prend une demi-tablette Rongo

	VERT	ROUGE	BLEU
Pions	2	-	2
MT	-	1	1
1/2TR	-	1	1

Vert : Pose un Pion.

Rouge : Passe définitivement.

Bleu : Pose un Pion.

	VERT	ROUGE	BLEU
Pions	1	-	1
MT	-	1	1
1/2TR	-	1	1

Vert : Pose un Pion.

Bleu : Pose un Pion.

Plus personne n'ayant de pions, Vert et Bleu passent définitivement. La phase de pose est terminée. Voici les éléments dont disposent chaque joueur à ce stade :

	VERT	ROUGE	BLEU
MT	-	1	-
1/2TR	-	1	1
Moai	1 taille 1	1 taille 3	-
Coiffe	-	-	1

De plus :

- Le joueur Vert possède un Moaï marqué de taille 1 sur le plateau.
- Le joueur Bleu possède un Moaï marqué de taille 1 sur le plateau.

### PHASE 3 – TRANSPORT

• Vert pourrait prendre la Coiffe abandonnée dans la carrière, mais n'ayant pas de Moaï érigé disponible, et plus de marqueurs tribaux pour la marquer, cela ne lui sert pas à grand chose

Il transporte plutôt le Moaï de taille 1 qu'il avait marqué au tour précédent jusqu'à l'hexagone A et l'y érige. Il récupère son Marqueur Tribal et le place derrière son paravent.

• Rouge, du coup, récupère la Coiffe abandonnée et la déplace jusqu'à la l'hexagone B et la marque.

• Bleu déplace son Moaï de taille 2 et l'érige sur l'ahu de l'hexagone C.

• Vert ne déplace pas son second Moaï de taille 1. Il se contente de le poser sur la carrière de Moaï et de le marquer avec le Marqueur Tribal qu'il a récupéré de son premier Moaï.

• Rouge déplace son Moaï de taille 3 sur l'hexagone B et l'érige sur l'ahu.

• Bleu emmène sa Coiffe jusqu'à l'hexagone C et coiffe son Moaï.

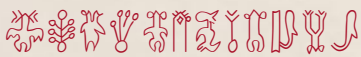
• Rouge pose la Coiffe de l'hexagone B sur le Moaï qu'il a érigé.





# HISTOIRE DE L'ILE DE PAQUES

L'île de Pâques constitue le territoire le plus isolé de toute la planète, à plus de 3800 km des côtes du Chili, en plein océan pacifique. C'est une île minuscule, de seulement 165 km<sup>2</sup>, battue par les vents, aujourd'hui sans arbres ou presque, et pauvre en eau potable. Elle fut pourtant colonisée par des groupes polynésiens vers le V<sup>e</sup> siècle, qui sont parvenus à y établir une civilisation originale et raffinée, rendue célèbre par ses réalisations de pierre monumentales, avant de subir un brutal déclin au milieu du XVII<sup>e</sup> siècle. Entre le V<sup>e</sup> et le XVII<sup>e</sup> siècle, la civilisation des RapaNui, les habitants de l'île de Pâques, a connu une période de prospérité et de paix durant laquelle ils ont édifié de mystérieux monuments funéraires : les Ahus (prononcer ahou), sortes de temples à ciel ouvert, sur lesquels ils ont dressés les célèbres Moaïs, statues monolithiques de tuff volcanique noir. Dans la religion animiste des RapaNui, les Moaïs représentaient des ancêtres divinisés, qui veillaient sur les villages et garantissaient la prospérité du clan. Les statues étaient dressées par groupes, presque toujours au bord des côtes, leur regard bienveillant orienté vers la terre.



Les RapaNui ont ainsi érigé plus de 300 statues, pesant de 10 à 80 tonnes, sur plus de 270 ahus. Tous les Moaïs de l'île pro-

viennent d'une unique carrière située sur les flancs d'un volcan au Sud-Est de l'île, où près de 300 Moaïs se trouvent encore, certains achevés et sur le point d'être acheminés vers leur ahu de destination, d'autres inachevés, à différents stades de fabrication. La plus grande des statues de la carrière mesure 22 m de haut et pèse 160 tonnes. Les Moaïs étaient surmontés d'une coiffe de pierre rouge, provenant d'une carrière distante de la première d'une dizaine de km. Durant 13 siècles, les différents clans de l'île ont réussi à vivre en équilibre et en harmonie dans un écosystème fragile. On estime qu'à son apogée, la population de l'île a pu compter de 10 000 à 20 000 individus. Il devait exister une organisation sociale et religieuse rigide capable de garantir la gestion des ressources limitées de ce territoire. Lors de cette période, l'île était recouverte d'une abondante forêt, qui procurait du bois de construction pour les habitations, des bateaux pour la pêche, des outils, et qui protégeait également les cultures du vent et les sols de l'érosion. Au XVII<sup>e</sup> siècle, vers 1640, une période de sécheresse prolongée détruisit les ressources agricoles et forestières de l'île, déjà limitées et certainement surexploitées. Afin de faire revenir la pluie, les RapaNui, dans un ultime appel au secours vers leurs ancêtres protecteurs, se lancèrent dans une phase



frénétique de sculpture de Moaïs, de plus en plus gigantesques, ceux que l'on retrouve sur les pentes du volcan.



Mais rien n'y fit, la pluie ne revint pas. La pénurie de nourriture généra des tensions sociales, puis une période de famine, de guerres civiles et de chaos. Le cannibalisme et l'esclavage succédèrent à la période de paix précédente. Le contrat liant les RapaNui à leurs ancêtres était rompu, le culte des Moaïs fut abandonné, et les statues, symboles du pouvoir politique et religieux, abattues et brisées.

