

Un juego de Fabrice Besson y Guillaume Montiage
Ilustrado por Miguel Coïmbra

RAPA NUI



PONTE EN LA PIEL DEL CACIQUE DE UN CLAN DE RAPA NUI Y PARTICIPA EN LA GRAN AVENTURA DE CONSTRUIR MOÁIS. UTILIZA TU SABIDURÍA Y TU EXPERIENCIA PARA GUIAR A LOS TRABAJADORES DE TUS ALDEAS, ¡Y CONVIÉRTETE EN EL CACIQUE MÁS ACLAMADO DE TODA LA ISLA!

HISTORIA

Entre los siglos XIII y XVII, se erigieron más de novecientas estatuas gigantes (moáis) en la isla polinesia Rapa Nui, también conocida como la isla de Pascua. Los moáis se ubicaban sobre *ahu*, inmensas terrazas de piedra, a lo largo de la costa y orientados hacia el interior de la isla. También solían decorarse con un *pukao*, un tocado de piedra roja.

CONCEPTO Y OBJETIVO DEL JUEGO

Esculpe, transporta y erige moáis para obtener recursos. Después, transforma esos recursos en ofrendas añadiendo tocados a las estatuas. ¡Quien acumule las ofrendas más valiosas al final de la partida será el ganador!

CONTENIDO

- 1 tablero de doble cara de la isla Rapa Nui **1**
- 21 figuras de Moái de tres tamaños y colores diferentes (6 grandes, 7 medianas y 8 pequeñas) **2**
- 20 figuras de Pukao **3**
- 2 figuras de Aldeano de color gris **4**
- 27 fichas de Ofrenda **5**, incluidas 7 fichas de Ofrenda extraordinaria **6**
- 29 fichas de Ahu **7**
- 1 ficha de Maestro cantero **8**

POR CADA COLOR:

- 7 figuras (5 Aldeanos **9**, 1 Chamán **10**, 1 Cacique **11**)
- 1 tablero individual **12**
- 4 fichas de Mejora **13**
- 1 ficha de Tablilla rongorongo **14**
- 4 marcadores de Recurso **15**
- 1 ficha de Tótem animal **16**



PREPARACIÓN (LA ILUSTRACIÓN MUESTRA UNA PARTIDA DE 3 JUGADORES)

- Colocad el tablero **1** en el centro de la mesa, con el lado correspondiente al número de jugadores (2 jugadores o 3-4 jugadores) bocarriba.
- Cada jugador elige un tótem animal (tortuga, delfín, morena o pulpo) y coge la ficha correspondiente **2**. Coge 4 Aldeanos de su color **3**, su figura de Chamán **4**, su tablero individual **5**, sus 4 marcadores de Recurso, sus 4 fichas de Mejora **6** y una ficha de Tablilla rongorongo **7**.
- Cada jugador empieza la partida con 1 Recurso de cada tipo (Juncos, Huevos, Troncos, Perlas). Coloca un marcador de Recurso en la primera casilla de las 4 hileras del inventario de Recursos **8** de tu tablero individual.
- Cada jugador coloca su figura de Cacique y su quinta figura de Aldeano en la Aldea **9**.
- Todas las figuras de Moái y Pukao se dejan al lado del tablero **10**, junto con la ficha de Maestro cantero.
- Colocad una ficha de Ahu aleatoriamente y bocabajo en cada una de las 21 casillas de Ahu del tablero **11**. Devolved el resto de las fichas de Ahu a la caja. Ahora, dad la vuelta a las fichas de Ahu para ponerlas bocarriba.
- Separad las fichas de Ofrenda en 5 pilas ordenadas por tipo (Choza, Gallina, Hacha, Barco y Collar) y por valor (bocarriba, con el valor más bajo en la parte inferior y el valor más alto en la parte superior). Colocad cada pila en su casilla correspondiente del tablero **12**. Colocad también las 7 fichas de Ofrenda extraordinaria (las que tienen las esquinas remachadas) en sus respectivas casillas **13**, junto a las pilas de fichas de Ofrenda correspondientes.
- Colocad las fichas de Tótem animal en el medidor de orden de turno de manera aleatoria **14**.
- Colocad una figura de Aldeano gris en el Cráter **15** y la otra en la Cantera de Pukao **16**.

COLOCACIÓN DE LAS FICHAS DE AHU EN SUS CASILLAS



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Rapa Nui se divide en varias rondas, cada una de las cuales se compone de las siguientes 3 fases **21**:

1. Colocar figuras (Aldeanos, Chamanes y, en algunos casos, Caciques).
2. Modificar el orden de turno y esculpir Moáis.
3. Transportar Moáis y Pukao.

Cada fase se juega en el orden de turno determinado por la posición de las fichas de Tótem animal en el medidor de orden de turno. **Tened en cuenta que el orden de turno variará al principio de la fase 2 en función de la posición de las figuras de Chamán.** Elegid a un jugador como Maestro cantero. Dicho jugador recibe la ficha de Maestro cantero y, al final de cada turno, se ocupa de anunciar quién es el siguiente jugador en el medidor de orden de turno.

FASE 1: COLOCAR FIGURAS

Cada jugador tiene 3 tipos de figuras distintas: 1 Chamán, cuya función es modificar el orden de turno; 5 Aldeanos, que actúan como Porteadores y Escultores; y 1 Cacique, que entra en juego mediante el efecto de una ficha de Mejora (la ficha **Cacique**).

En tu turno, realiza una de las siguientes acciones:

- Colocar 1 Aldeano en una casilla de isla **17** o en la Cantera de Moáis **18**.*
- Colocar a tu Chamán en una de las casillas con forma de estrella del medidor de orden de turno **19**.

*Además, si ya has añadido la ficha de Mejora **Cacique** a tu tablero, puedes colocar a tu Cacique en la Cantera de Moáis **18**.

A continuación, le toca al siguiente jugador. El proceso se repite hasta que todos los jugadores hayan colocado todas sus figuras.

Nota:

- Los Chamanes solamente pueden colocarse en el medidor de orden de turno.
- Un Aldeano colocado en la Cantera de Moáis se convierte en Escultor.
- Un Aldeano colocado en una casilla de isla se convierte en Porteador.

1/ Colocar al Chamán

Tarde o temprano, cada jugador deberá colocar a su Chamán en una de las casillas vacías con forma de estrella del medidor de orden de turno **19**. Sin embargo, el jugador inicial no puede utilizar su primera acción para colocar a su Chamán en la primera casilla **20** del medidor.

2/ Colocar a un Escultor

La Cantera de Moáis se compone de 3 columnas de casillas en las que pueden colocarse los Escultores. Cada columna corresponde a un tamaño de Moái diferente (pequeño, mediano y grande).

- Para esculpir 1 Moái pequeño, coloca un Escultor en la primera columna.
- Para esculpir 1 Moái mediano, coloca un Escultor en la primera columna y otro en la segunda columna.
- Para esculpir 1 Moái grande, coloca un Escultor en cada una de las tres columnas.

Si puedes colocar a tu Cacique en la Cantera de Moáis (en caso de haber añadido la ficha de Mejora **Cacique** a tu tablero), colócalo debajo de cualquiera de los 3 Moáis de la Cantera. En este caso, el Cacique se considera un Escultor que participa en la construcción del Moái correspondiente.

Nota:

- Solamente puede colocarse 1 Escultor por casilla.
- Puedes colocar un Escultor en una columna aunque no hayas colocado un Escultor en la columna anterior.
- Puedes esculpir varios Moáis durante el mismo turno (ver *Esculpir Moáis en la fase 2*).

3/ Colocar a un Porteador

Puedes colocar Porteadores en cualquier casilla del tablero, a excepción de la Cantera de Pukao y del Cráter (que representa la Cantera de Moáis). Durante la preparación de la partida, habéis colocado un Porteador neutral de color gris en esas dos casillas. Los Porteadores neutrales están disponibles para cualquier jugador durante la fase 3.

No puedes colocar un Porteador en una casilla ocupada por Porteadores de otro jugador, pero sí que puedes colocar varios de tus Porteadores en una misma casilla.

La fase 1 termina cuando todos los jugadores han colocado todas sus figuras en el tablero (ya sea en casillas de isla, en la Cantera de Moáis o en el medidor de orden de turno).

El Cacique: solamente puedes usar a tu Cacique cuando hayas decidido adquirir la ficha de Mejora **Cacique**, que te permite colocarlo en la Cantera de Moáis. Además, mediante la ficha de Ahu **Mano amiga**, el Cacique también puede convertirse en Porteador (ver página 6).



En este turno, el jugador Morena (amarillo) puede utilizar su primera acción para colocar a su Chamán en la primera casilla, ya que no fue el jugador inicial del turno anterior. Por el contrario, el jugador Tortuga (verde) no puede colocar a su Chamán en la primera casilla mediante su primera acción, ya que fue el jugador inicial del turno anterior.



El jugador Delfín (azul) puede esculpir 1 Moái grande, el jugador Tortuga (verde) solo puede esculpir 1 Moái pequeño, y el jugador Morena (amarillo) puede esculpir 1 Moái pequeño y 1 Moái mediano.



El jugador Morena (amarillo) ahora puede esculpir 2 Moáis medianos, en lugar de 1 Moái pequeño y 1 Moái mediano.



En este turno, el jugador Morena (amarillo) se convierte en el jugador inicial, y el jugador Tortuga (verde) se convierte en el tercer jugador. El jugador Delfín (azul) sigue siendo el segundo.



El jugador Delfín (azul) puede recibir 1 Moái grande, el jugador Tortuga (verde) solo puede recibir 1 Moái pequeño, y el jugador Morena (amarillo) puede recibir 2 Moáis medianos. El jugador Pulpo (rojo) no recibe ningún Moái.



Durante la fase 2, el jugador Morena (amarillo) ha esculpido un Moái grande, y el jugador Delfín (azul) ha esculpido 1 Moái pequeño y 1 Moái mediano. Durante la fase 3, el jugador Morena (amarillo) puede transportar su Moái grande sin que el jugador Delfín (azul) gane ningún Recurso. El jugador Morena (amarillo) gana 5 Juncos por erigir un Moái grande en esta casilla, y después tumba al Porteador de la casilla de destino.

FASE 2: MODIFICAR EL ORDEN DE TURNO Y ESCULPIR MOÁIS

1/ Modificar el orden de turno

El orden de turno cambia en función de la posición de los Chamanes. Colocad cada ficha de Tótem animal delante del Chamán de su color en el medidor de orden de turno.

2/ Esculpir Moáis

Siguiendo el orden de turno determinado por las nuevas posiciones de las fichas de Tótem animal en el medidor de orden de turno, cada jugador recibe los Moáis correspondientes a la posición de sus Escultores en las columnas de la Cantera de Moáis.

- Por cada Escultor que tengas en la primera columna, recibes 1 Moái pequeño.
- Por cada conjunto de 2 Escultores que tengas (uno en la primera columna y otro en la segunda columna), recibes 1 Moái mediano. Si no hay Moáis medianos disponibles, recibes 1 Moái pequeño.
- Por cada conjunto de 3 Escultores que tengas (uno en la primera columna, otro en la segunda y otro en la tercera), recibes 1 Moái grande. Si no hay Moáis grandes disponibles, recibes 1 Moái mediano o uno pequeño.

Cada Escultor puede participar en la construcción de un único Moái. Por ejemplo, si has utilizado a un Escultor de la primera columna para esculpir un Moái pequeño, ese mismo Escultor no puede ayudar a un Escultor de la segunda columna a esculpir un Moái mediano.

Si solamente tienes Escultores en las columnas primera y tercera, solo puedes esculpir Moáis pequeños.

Si no tienes Escultores en la primera columna, no puedes esculpir ningún Moái.

FASE 3: TRANSPORTAR MOÁIS Y PUKAO

Empezando por el jugador inicial, cada jugador debe elegir entre transportar un elemento (Moái o Pukao) O BIEN retirarse de esta fase.

Para transportar un Moái o un Pukao, necesitas una cadena continua de Porteadores (de cualquier color) que conecte el Cráter o la Cantera de Pukao con la casilla de Ahu de destino. Una cadena de Porteadores se considera continua cuando sigue una ruta de casillas ortogonalmente adyacentes (es decir, unidas por los lados, no por las esquinas).

Nota:

- En tu turno puedes transportar 1 Moái o 1 Pukao.
- Si te retiras de la fase, ya no podrás participar ni transportar Moáis ni Pukao.
- Los Moáis salen desde el Cráter; los Pukao salen desde la Cantera de Pukao.
- Durante esta fase puedes transportar varios Moáis y varios Pukao.

1/ Transportar un Moái y obtener Recursos

El viaje del Moái: en tu turno, puedes trasladar tu Moái (esculpido durante la fase 2) casilla a casilla desde el Cráter, siguiendo la ruta que elijas. Cada casilla de dicha ruta debe estar ocupada por al menos 1 Porteador (tuyo o de otro jugador). Un único Porteador es suficiente para transportar cualquier Moái, independientemente de su tamaño (pequeño, mediano o grande). Cuando transportas un Moái con Porteadores de tu mismo color, no ganas nada. Si el Moái atraviesa una casilla ocupada por Porteadores de otro jugador, el dueño de dichos Porteadores obtiene los Recursos indicados en la casilla 22 (y avanza los marcadores de Recurso correspondientes en su tablero individual). Ciertas casillas permiten que el jugador elija entre varios tipos de Recursos (las opciones aparecen separadas por el símbolo /).

Cuando el Moái llega a la casilla de Ahu de destino, eriges dicho Moái.

Erigir el Moái: para erigir un Moái, debes tener un Porteador descansado (ver más abajo) de tu propio color en la casilla de Ahu correspondiente.

Al erigir un Moái, sigue los siguientes pasos:

1. Coge la ficha de Ahu de la casilla de destino. Puedes utilizar esa ficha inmediatamente o guardarla para gastarla más adelante, en cualquier momento de tu turno (ver página 6).
2. Coloca el Moái en la plataforma Ahu que aparece en la casilla, orientado hacia el interior de la isla.
3. Obtienes uno o más Recursos en función del tamaño del Moái: 1 Recurso para un Moái pequeño, 3 Recursos para un Moái mediano y 5 Recursos para un Moái grande. El tipo de Recurso obtenido se indica en la casilla en la que se erige el Moái. Avanza los marcadores de Recurso de tu tablero individual para indicar los Recursos obtenidos (cuando un marcador se encuentra en la última casilla, no puedes recibir más Recursos de ese tipo).
4. Tumba la figura del Porteador que ha erigido el Moái. Ese Porteador se considera cansado.

Porteador cansado: un Porteador cansado sigue transportando Moáis y Pukao, pero ya no tiene fuerzas suficientes para erigir un Moái ni para colocar un Pukao en la cabeza de un Moái. Un Porteador cansado sigue ganando los Recursos indicados en su casilla al transportar un Moái o un Pukao de otro jugador.

Nota:

Los Moáis esculpidos que no se erijan al final de la fase 3 se pierden y regresan a la reserva común de Moáis.

2/ Transportar un Pukao para cubrir un Moái y transformar los Recursos en Ofrendas

En tu turno, puedes coger un Pukao de la reserva (no es necesario ningún Escultor para adquirir un Pukao). A continuación, debes transportarlo desde la Cantera de Pukao hasta una casilla de Ahu en la que se haya erigido al menos 1 Moái que aún no tenga Pukao. Al igual que al transportar Moáis, necesitas una cadena de Porteadores para poder trasladar un Pukao.

Al transportar un Pukao, se aplican las mismas normas de obtención de Recursos que al transportar Moáis, con una única excepción: el Recurso que obtienen tus oponentes cuando utilizas a sus Porteadores siempre son los Juncos 🌿, independientemente del Recurso que aparezca representado en la casilla 23.

Para cubrir un Moái con un Pukao, debes tener un Porteador descansado de tu color en la casilla de Ahu de destino. Coloca el Pukao sobre la cabeza de cualquier Moái de esa casilla (que no tenga todavía uno) y tumba al Porteador para indicar que está cansado.

Ahora puedes realizar un único intercambio de 4 Recursos por 1 ficha de Ofrenda correspondiente. Las fichas de Ofrenda se guardan bocabajo y otorgan, según el caso, entre 6 y 14 puntos de victoria.

Al gastar 4 Juncos 🌿, recibes la primera ficha de Ofrenda de Choza 🏠 de la pila.

Al gastar 4 Huevos 🥚, recibes la primera ficha de Ofrenda de Gallina 🐔 de la pila.

Al gastar 4 Recursos diferentes 🌿🥚🍷🍷, recibes la primera ficha de Ofrenda de Hacha 🪓 de la pila.

Al gastar 4 Troncos 🪵, recibes la primera ficha de Ofrenda de Barco 🚤 de la pila.

Al gastar 4 Perlas 📿, recibes la primera ficha de Ofrenda de Collar 📿 de la pila.

Cambia la posición de los marcadores de Recurso correspondientes en tu tablero individual. Cuando gastes tu último Recurso de un tipo determinado, retira el marcador correspondiente del tablero individual y vuelve a colocarlo cuando ganes más Recursos de ese tipo.

Nota:

-En este intercambio de Recursos por fichas de Ofrenda, el Recurso representado en la casilla de Ahu es irrelevante (por ejemplo, puedes intercambiar Troncos en una casilla en la que aparecen Juncos).

-Solamente puedes colocar un Pukao sobre un Moái si tienes Recursos suficientes para intercambiarlos por una ficha de Ofrenda.

IMPORTANTE: en el momento de colocar un Pukao, puedes convertir cualquier número de Recursos en un número equivalente de Recursos de valor inferior, con el objetivo de intercambiarlos por una ficha de Ofrenda. El valor descendente de los Recursos es: Perlas 📿 > Troncos 🪵 > Huevos 🥚 > Juncos 🌿.

Cuando todos los jugadores se hayan retirado, la fase de transporte de Moáis y Pukao termina.

FIN DE RONDA

- Todos los jugadores recuperan las figuras que han colocado durante sus turnos: Aldeanos, Chamán y Cacique (en caso de que ya tengan la ficha de Mejora **Cacique** en su tablero).
- Los Moáis erigidos y los Pukao colocados permanecen donde están.
- Los Moáis no erigidos regresan a la reserva común, junto al tablero (a menos que alguna ficha de Ahu contradiga esta norma).
- Comienza una nueva ronda, siguiendo el orden de turno determinado por la posición de las fichas de Tótem animal en el medidor de orden de turno.



Por otro lado, el jugador Delfín (azul) transporta su Moái pequeño por una ruta que otorga al jugador Morena (amarillo) 1 Junco. El jugador Delfín (azul) gana 1 Huevo por erigir un Moái pequeño en esta casilla y tumba al Porteador.

En un turno posterior, el jugador Delfín (azul) transporta su Moái mediano por una ruta que otorga al jugador Morena (amarillo) 1 Junco. El jugador Delfín (azul) gana 3 Huevos por erigir un Moái mediano en esta casilla y tumba al Porteador.



Los Moáis de este ejemplo se erigieron durante la fase 3 de una ronda anterior.

Durante la fase 3 de la ronda actual, el jugador Morena (amarillo) puede transportar un Pukao hasta el Moái mediano por una ruta que otorga 1 Junco al jugador Delfín (azul). El jugador Morena (amarillo) cubre este Moái con el Pukao y tumba al Porteador de la casilla. Ahora, este jugador puede intercambiar Recursos por una ficha de Ofrenda. Decide intercambiar 4 Huevos por 1 ficha de Ofrenda de Gallina (que vale 8 puntos de victoria).



El jugador Delfín (azul) puede transportar un Pukao hasta el Moái pequeño por una ruta que otorga 1 Junco al jugador Morena (amarillo). El jugador Delfín (azul) cubre este Moái con el Pukao y tumba al Porteador de su casilla. Ahora, este jugador puede intercambiar Recursos por una ficha de Ofrenda. Decide intercambiar 4 Perlas por 1 ficha de Ofrenda de Collar (que vale 12 puntos de victoria).

FICHAS DE AHU

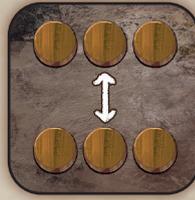
Puedes utilizar una ficha de Ahu inmediatamente después de obtenerla o guardarla para gastarla más adelante. Puedes guardar y jugar tantas como quieras e incluso jugar varias a la vez. A menos que se indique lo contrario, las fichas de Ahu se juegan durante tu turno y se devuelven a la caja después de jugarlas.



REPOSO

Durante la fase de Transporte, levantas a un Porteador cansado (sin moverlo a otra casilla).

4 fichas



TRUEQUE

Cambias 3 Recursos de un mismo tipo por 3 Recursos de otro tipo distinto, a tu elección. *Ejemplo: cambias 3 Huevos por 3 Perlas en tu tablero individual.*

4 fichas



AHORRO

Al cubrir un Moái con un Pukao, gastas solo 2 Recursos para obtener una ficha de Ofrenda. En el caso de la Ofrenda de Hacha, puedes elegir qué 2 Recursos diferentes gastas.

4 fichas



APOYO

Al esculpir Moáis, dispones de un Escultor virtual adicional que puedes colocar en cualquier columna, incluso si todas las casillas de la Cantera de Moáis ya están ocupadas.

4 fichas



OPULENCIA

Al erigir un Moái, recibes 3 Recursos adicionales del color de la casilla. Puedes combinar este efecto con la ficha de Mejora **Devoto**.

2 fichas



OFRENDA DE LUJO

A partir de ahora, cuando cubras un Moái con un Pukao puedes coger una ficha de Ofrenda extraordinaria del color que quieras (si queda alguna disponible). No descartes esta ficha; el efecto es permanente.

2 fichas



REORIENTACIÓN LABORAL

Después de determinar el orden de turno, transformas a tu Chamán en un Escultor (colocándolo en la Cantera de Moáis, incluso si todos los espacios están ocupados) o en un Porteador (colocándolo en una casilla del tablero que esté vacía u ocupada por Porteadores de tu color).

3 fichas



MANO AMIGA

Cuando los Moáis de la Cantera ya se hayan esculpido, coges a uno de tus Escultores o a tu Cacique (si ya has añadido la ficha de Mejora **Cacique** a tu tablero) y lo colocas como Porteador en una casilla del tablero que esté vacía u ocupada por Porteadores de tu color. El Cacique nunca se cansa cuando erige Moáis ni cuando los cubre con Pukao.

3 fichas



FAVOR

Esta ficha te otorga 3 puntos de victoria al final de la partida.

1 ficha



ABUNDANCIA

Al erigir un Moái, recibes 2 Recursos adicionales del color de la casilla.

Puedes combinar este efecto con la ficha de Mejora **Devoto**.

2 fichas

TABLILLA RONGORONGO



Recibes esta ficha de Ahu al principio de la partida. Si la descartas, puedes copiar la habilidad de cualquier ficha de Ahu (esté o no en juego), a excepción de **Ofrenda de lujo**, y jugarla inmediatamente. Si al final de la partida conservas tu ficha de Tablilla rongorongo, te otorga 3 puntos de victoria.

1 ficha por jugador

FICHAS DE MEJORA

En cualquier momento de tu turno, puedes añadir una ficha de Mejora a tu tablero individual. Para ello, debes gastar los Recursos indicados en la propia ficha de Mejora elegida y colocarla en uno de los huecos de tu tablero. La ventaja de la ficha se aplica hasta el final de la partida. Puedes añadir varias fichas durante el mismo turno; sin embargo, ten en cuenta que solo podrás añadir 3 de las 4 fichas de Mejora a tu tablero.



DEVOTO

Coste: 2 Juncos

Al erigir tus Moáis, puedes elegir Recursos del valor inmediatamente superior. *Ejemplo: puedes recibir Troncos al erigir un Moái en una casilla de Huevos.*

1 ficha por jugador



ARTISTA

Coste: 2 Huevos

Al cubrir un Moái con un Pukao, puedes elegir una ficha de Ofrenda del valor inmediatamente superior. *Ejemplo: al cubrir un Moái con un Pukao, puedes gastar 4 Huevos para recibir una ficha de Ofrenda de Hacha.*

1 ficha por jugador



POPULAR

Coste: 2 Troncos

Obtienes un Aldeano adicional durante el resto de la partida. Coge el Aldeano de tu color de la aldea.

1 ficha por jugador



CACIQUE

Coste: 3 Perlas

Consigues un Escultor permanente: el Cacique. Al esculpir Moáis, coloca a tu Cacique en la Canteras, debajo de la columna que quieras e independientemente de las casillas que queden libres. Igual que sucede con los Escultores corrientes, el Cacique debe tener Escultores en las columnas anteriores para poder esculpir Moáis medianos y grandes.

1 ficha por jugador

FIN DE LA PARTIDA

Condición de fin de partida

Al final de una ronda, si el número de Ahu sin ningún Moái es menor o igual al número de jugadores, la partida termina y se calculan las puntuaciones finales. *Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, si al final de una ronda quedan 4 Ahu o menos sin ningún Moái, la partida termina.*

Puntuación final

Suma los puntos de victoria obtenidos con tus fichas de Ofrenda y Ofrenda extraordinaria y añade los siguientes puntos al total:

- 1 punto de victoria por cada Recurso restante en tu tablero individual.
- 3 puntos de victoria por tu Tablilla rongorongo, si no la has gastado.
- 3 puntos de victoria si tienes la ficha de Ahu **Favor**.

El jugador con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

PRIMERA PARTIDA

Para vuestra primera partida de Rapa Nui, os recomendamos utilizar únicamente ciertas fichas de Ahu para familiarizaros con el juego:

- Utilizad estas 21 fichas de Ahu: **Reposo** x 4, **Trueque** x 4, **Ahorro** x 4, **Apoyo** x 4, **Opulencia** x 2, **Abundancia** x 2, **Favor** x 1.
- Los jugadores no reciben Tablillas rongorongo.

PARTIDAS DE DOS JUGADORES

En una partida de dos jugadores se aplican las siguientes modificaciones:

Tablero: utilizad el lado contrario, diseñado específicamente para partidas de dos jugadores.

Puntos de victoria: por cada tipo de Ofrenda, retirad 1 de las 2 fichas de Ofrenda del mismo valor y devolvedla a la caja.

Moáis: devolved a la caja 1 Moái grande, 1 Moái mediano y 1 Moái pequeño.

Fichas de Ahu:

- Colocad aleatoriamente las fichas de Ahu en las casillas del tablero. Después, dejad el resto bocarriba junto al tablero, formando una reserva.
- Empezando por el segundo jugador en orden de turno, cada jugador elige 1 ficha de Ahu de la reserva y retira todas las fichas idénticas a la ficha elegida.
- Repetid el proceso, de forma que cada jugador tenga 2 fichas de Ahu distintas.
- Como de costumbre, las Tablillas rongorongo pueden copiar cualquier ficha de Ahu (incluidas las retiradas).

Fin de la partida: la partida termina cuando queden 3 Ahu o menos sin ningún Moái al final de una ronda.

El resto de las reglas se aplican como en una partida normal.

Agradecimientos de los diseñadores:

Fabrice: Gracias a Sophie y a Frank por prestarse a sufrir conmigo la primera versión de este juego hace mucho tiempo, a la familia Cermolacce, a Dave y a Nathalie, a Bibi y a Mickey, a todos los que probaron el juego y cuyos nombres he olvidado (¡perdón!), a mi familia, a Guillaume y a todo el equipo de Matagot. A Claire y a Anna.

Guillaume: Muchas gracias a Fabrice por acompañarme en esta aventura, a Matagot por su confianza y a todos los que han probado el juego por su paciencia. Gracias a Jacob Roggeveen, sin el cual este juego seguramente no existiría.

Traducción al español: Carlos Loscertales Martínez

Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

