



Stratégiai játék, 2-5 fő részére. Játékidő: 90-150 perc (játékoszámtól függően).

Játékszabály v1.0

Megjegyzés:

Ez a magyar leírás nem az eredeti szabályok közvetlen fordítása. A [Jonniosaurus](#) által készített áttekinthetőbb szabálykönyv alapján készült, apróbb kiegészítésekkel, javításokkal. Tartalmazza a később kiadott, hivatalos, kétszemélyes játékmódot és a játék tervezője által javasolt szabálymódosítást is.

Áttekintés

A játék a Húsvét-szigetek és az azon található kőszobrok, Moai-ok történetét meséli el. A szigeten élő egyik törzsként célunk minél nagyobb kőszobrokat a tengerparti alapzatokra felállítanunk, és így a többi törzsnél nagyobb presztízst (győzelmi pontot) elérnünk. Agyag fejdíszekkel tovább növelhetjük szobraink értékét.

Ez egy munkáslehelyező játék, amelyben munkásainkkal (az ellenfelek munkásaival együtt) szállítási útvonalakat hozunk létre, illetve egyéb akciókat hajtunk végre.

Előkészítés

1. Tegyük a játéktáblát az asztalra, a **gyűjtőedényt** (össze kell rakni) tegyük mellé.
2. A **törzstagokat** és **törzsi jelölőket** (maszkok) tegyük a gyűjtőedénybe. Azokat a színeket is, melyeket nem használunk a játékban. (Ez amiatt fontos, hogy ránézésre ne lehessen rögtön megmondani, hogy kinek hány embere és maszkja maradt még a készletben. Nem szabad átkutatni az edényt!! :)).
3. A **rongo féltáblákat** helyezzük a játéktábla mellé. (Ezek a hieroglif-szerű írással rendelkező lapkák.)
4. A szürke **kőbánya táblát** és az **agyaglelőhelyet táblát** tegyük a játéktábla mellé, vagy akár valahova a tengerre, a játéktáblára.
5. A **szobrokat** helyezzük a játéktábla mellé.
6. Az a szobor, amelyen ragasztott fejdísz van, az a **kezdőjátékos jelölő**. Sorsoljuk ki a kezdőjátékost és helyezzük elé a jelölőt.
7. Az **agyag fejdíszeket** helyezzük az agyaglelőhely táblára.
8. Az **erdő lapkákat** helyezzük a rajzolatnak megfelelő helyükre (az 5-ösök bal oldalt, 4-esek közepén és alul, 3-asok jobb felül).

9. A 27 **farönköt** helyezük a sziget üres nyúlványára (ahol nincsenek hatszög mezők).
10. A játékosok **pontozókorongjait** helyezük a pontozósáv 0-ás mezőjére.
11. A **szobor talapzatokat** színeknek megfelelően osszuk ki a játékosok között. 2-3 játékos esetén mind a 7-et, 4 játékos esetén 6-ot, 5 játékos esetén 5-öt. Ezeket helyezük a paraván mögé.
12. A megfelelő színű **passzolás jelölő** táblácskát is kapja meg minden játékos és helyezze a paraván mögé.
13. Minden játékos vegyen a gyűjtőedényből **1 varázslót** (csillag alakú talpa van), **1 törzsfőnököt** (négyzet alakú talpa van), **1 munkást** (kör alakú talpa van) és **2 törzsi jelölőt** (maszk). Ezeket tegyük a paraván mögé. *(Opcionálisan kezdhetünk 2 munkással, amivel gyorsítható a játék.)*
14. Tegyük a 3 fehér **dobókockát** a kezdőjátékos elé. 4 játékos esetén további egy, 5 játékos esetén mindkét világosbarna kockát is.

Megjegyzés:

A gyűjtőedényben minden játékosnak marad még további 5 munkása (kör alakú talp) és 4 törzsi jelölője, amelyeket később szerezhet meg a játék során (lásd 3. fázis C pont a, b).

Hogyan jutunk A-ból B-be?

A szobrok és fejdíszek mozgatásához törzstagokat és farönköket fogunk használni. A játékban a szállítás a fő fázis, amely bár később következik, a többi fázis értelmezéséhez érdemes előbb megismernünk.

Szállítási erő

A szállítás során egy akcióban egy szobrot vagy egy fejdíszet bármennyi mezőn keresztül mozgathatunk, amennyiben elegendő ehhez a mezők szállítási ereje. Egy adott mező szállítási ereje ezekből tevődik össze: lehelyezett saját törzstagok, ellenfél törzstagok, farönkök.

A szobrokból háromféle méretű van:

- A legkisebb szállításához 1-es erő szükséges
- A közepeshez 2-es
- A legnagyobbhoz 3-as
- A fejdíszekhez 1-es

A törzsfőnök ereje 3-as, a munkás, a varázsló és a farönk ereje pedig 1-es, de farönk csak munkással együtt kerülhet egy mezőre.

Ennek megfelelően egy mezőre ezekben az esetekben szállíthatunk egy szomszédos mezőről:

- 1-es szobrot, vagy fejdíszet, ha van rajta legalább 1 bármilyen törzstag.
- 2-es szobrot, ha van rajta legalább 2 törzstag (munkás vagy varázsló), vagy 1 törzstag (munkás vagy varázsló) és legalább 1 farönk, vagy 1 törzsfőnök

- 3-as szobrot, ha van rajta legalább 3 törzstag (munkás vagy varázsló), vagy 2 törzstag (munkás vagy varázsló) és legalább 1 farönk, vagy 1 törzstag (munkás vagy varázsló) és 2 farönk, vagy 1 törzsfőnök

Egészen addig szállíthatunk folyamatosan, amíg az érintett mezők ereje elegendő. **Mindig a szomszédos mezőről szállítunk, tehát a munkásoknak ott kell lenni, ahova szállítunk, a kiindulási helyen nem kell embernek lennie.**

A segítség pontozása

Amennyiben másik játékos törzstagját is felhasználtuk a szállításhoz, az igénybevett plusz erőt jóváírjuk győzelmi pontként annak a játékosnak, akinek az emberét felhasználtuk és lelépjük a pontozósávon.

- A használathoz nem kell az ellenfél beleegyezése.
- Ha egy ellenfél törzsfőnökét használunk egy szállításhoz, akkor teljes egészében ő végzi az adott mezőre szállítást, **a szobor méretének megfelelő győzelmi pontot jóváírunk számára**. Pl. egy mezőn van egy munkásunk és egy ellenfél törzsfőnök, ilyenkor a 2-es szobor szállításért 2 pontot kap az ellenfél, 3-as szobor esetén 3-at, mert ezekhez a szobrokhoz szükséges a főnök igénybevétele. 1-es szobor ebben az esetben ingyen mehet, mert azt a saját munkásunk viheti.
- Saját embereink használatáért nem jár győzelmi pont.
- A felhasznált farönkökért nem jár győzelmi pont, de **legalább 1 embert muszáj használnunk a szállításhoz minden mezőn**. Tehát, ha nincs ott saját emberünk, akkor valakinek jár 1 győzelmi pont, de a rönköket ingyen használhatjuk nagyobb szobor szállításához, függetlenül attól, hogy ki rakta azokat oda.
- Ha több ellenfélnek is van a mezőn embere és nincs mindre szükségünk, akkor választhatunk melyikét használjuk, és ki kapja a győzelmi pontot.

Törzsi jelölő

Nem muszáj egy fordulóban eljuttatni a szobrokat, fejdíszeket a céljukig, de ilyenkor a törzsi jelölővel megjelölhetjük azokat. Ha ez nem tudjuk megtenni (mert nincs már több jelölőnk), akkor a következő fordulóban az otthagyt szobrot vagy fejdíszet megszerezheti egy másik játékos. Emiatt nem tudunk akármennyi szobrot (és fejdíszet) játékba hozni.

Összegezve

A többi játékosal együtt emberekből és farönkökből kiépített útvonalakon szállítjuk a szobrokat és fejdíszeket. Ha a többi játékos a mi embereinket használja, győzelmi pontokat szerzünk.

Egy forduló

A játékban 1 forduló 5 fázisból áll.

- 1) **Szobrok kisorsolása:** kiderül, milyen szobrokat lehet készíteni a fordulóban
- 2) **Licitálás:** eldől, hogy melyik játékos választ először a szobrokból és el tudja-e készíteni azokat

- 3) **Munkáslehelyezés:** az embereink lehelyezésével építjük a szállítási útvonalakat, ezen felül speciális akciókat hajtunk végre
- 4) **Szállítás:** a megépült útvonalakon szállítunk, illetve a táblán maradt dolgokat megjelöljük
- 5) **Takarítás:** visszavesszük a felhasznált munkásainkat

1. fázis: A szobrok kisorsolása

A kezdőjátékos dobjon a kockákkal, és a kockák értékének megfelelő méretű szobrokat helyezzünk a kőbánya táblára. Tehát ha például a dobott értékek: 3-2-1-1-0, akkor egy 3-as, egy 2-es és két 1-es szobor kerül a kőbányába. Ezek határozzák meg, hogy a fordulóban a játékosoknak milyen szobrokat van lehetőségük elkészíteni.

Megjegyzés:

A legelső fordulóban a 0-ás dobás 1-esnek, a 3-as dobás 2-esnek számít. Ha a játék során olyan szoborméretet sorsolunk, ami már elfogyott, akkor azt figyelmen kívül kell hagyni.

2. fázis: Licit

A játékosok titokban az egyik kezükbe vesznek a paravánjuk mögül tetszőleges számú törzsi jelölőt (akár 0-át) és tetszőleges számú törzstagot (akár 0-át), majd egyszerre felfedik ezeket és a paraván ELÉ helyezik.

FONTOS, hogy ezeket a jelölőket és törzstagokat a forduló további fázisaiban már nem használhatjuk, függetlenül attól, hogy a licit fázisban sikerült-e használnunk őket.

Sorrend

Az elkészítendő szobrok közül a következő sorrendben választhatnak a játékosok:

- Aki több **törzsi jelölőt** választott.
- Egyenlőség esetén, az választ előbb, aki előtt több **rongo féltábla** van.
- További egyenlőség esetén a **körsorrend** dönt, tehát a kezdőjátékostól kezdve, balra, sorban.

Szobrászkodás

Ha ránk kerül a sor, választhatunk egy szobrot és elkészíthetjük, de csak akkor, ha elegendő munkást választottunk hozzá. A törzstagok ereje megegyezik a szállítási erejünkkel:

- 1-es szoborhoz elég 1 bármilyen törzstag
- 2-es szoborhoz 2 munkás vagy varázsló kell, vagy 1 törzsfőnök
- 3-as szoborhoz 3 munkás vagy varázsló kell, vagy 1 törzsfőnök

Ha már mindenki sorra került egyszer és még maradt szobor a bányában, akkor megint választhatunk ugyanabban a sorrendben, de csak azokat az embereket használhatjuk fel, akik még nem vettek részt az előző szobor elkészítésében. Tehát a törzsfőnök, ha már elkészített egy 1-es szobrot, akkor nem tud egy másik 1-est vagy 2-est elkészíteni, viszont ha 2 munkásunk van, azok elkészíthetnek két 1-est.

Az elkészített szobrok a paraván ELÉ kerülnek.

Ha már senki nem akar szobrot készíteni, a bányában maradt szobrokat visszatesszük a készletbe.

3. fázis: Munkáslehelyezés

A kezdőjátékostól az óramutató járásával megegyezően sorban végrehajthatunk 1-1 akciót a következőkből, egészen addig, amíg mindenki nem passzol.

- A. Helyezzünk 1 **munkást** vagy a **varázslót** egy mezőre. Ilyenkor, ha van, akkor a paraván mögül ugyanide rakhatunk még 1 vagy 2 farönköt is. (Maximum 2 farönköt lehet egy mezőre rakni.) Olyan helyre is rakhatunk törzstagot, ahol van már másik játékosnak embere.
- B. Helyezzük a **törzsfőnököt** egy mezőre. (Ilyenkor nem rakhatunk fát, de nincs is rá szükség.)
- C. Helyezzük a **varázslót** egy *speciális mezőre*, és hajtsuk végre annak speciális akcióját. (Ilyenkor is rakhatunk 1 vagy 2 fát is). Több játékos is használhatja ugyanazt a mezőt. A speciális mezők a következők:
 - a. **Falu**: vegyél a gyűjtőedényből plusz egy **munkást**, és helyezd a paravánod MÖGÉ (tehát ebben a fordulóban felhasználhatod majd)
 - b. **Varázsló kunyhója**: vegyél a gyűjtőedényből plusz egy **törzsi jelölőt** és helyezd a paravánod MÖGÉ (ebben a fordulóban felhasználhatod majd)
 - c. Valamelyik **erdő** mező: vegyél el annyi **fát** a készletből és tedd a paraván MÖGÉ, amennyi a lapkára van írva, és fordítsd meg a lapkát. (A most szerzett fát ehhez a lerakáshoz már nem rakhatod hozzá, de a fordulóban egy későbbi lehelyezéshez igen. Vigyázat, a fa erőforrás véges!)
 - d. Egy tengerparti **alapzathoz** tartozó mező: Lefoglalhatsz egy alapzatot, helyezd rá egy **talapzat lapkát** színes felével fölfele a paraván mögül. Ide már csak te állíthatsz szobrot.
 - e. **Agyaglelőhely**: Tegyél egy **agyag fejdísz**t a paravánod ELÉ.
- D. **“Törj el egy rongó táblát.”**: Dobj el 2 féltáblát és helyezd le a törzsfőnököt egy speciális mezőre. Ilyenkor vele is végrehajthatod a mező megfelelő akcióját (mint a varázslóval). Ugyanazt az akciót is használhatjuk, mint amit már egyszer használtunk a varázslóval ebben a fordulóban.
- E. Használj el egy **törzsi jelölőt**: Tedd a paravánod elé, és vegyél el egy rongó féltáblát a készletből, melyet a paraván elé kell helyezni. (A rongó táblákat mindig látható helyen kell gyűjteni.)
- F. **Passzolás**: Helyezd a törzs táblácskáját a paravánra (vagy inkább a paraván elé, látható helyre, hogy ne sérüljön a paraván). Innentől ebben a fordulóban már nem hajthatsz végre munkás akciókat.

Ha mindenki passzolt, következik a szállítási fázis.

4. fázis: Szállítás

Körsorrendben hajtsunk végre 1-1 akciót a lentiekből, és ezt folytassuk amíg mindenki lelépte, amit akart:

- A. Helyezzünk fel magunk elöl egy szobrot a **kőbánya** speciális mezőre, és szállítsuk el a fent (*Hogyan jutunk A-ból B-be?* részben) részletezett szabályok figyelembevételével tetszőleges távolságra, az igénybevett segítséget lépjük le győzelmi pontban.
- Ha elértünk egy alapzathoz tartozó mezőig, akkor tegyünk oda egy talapzatot a paraván mögül LEFORDÍTVÁ és állítsuk rá a szobrot. (A tenger felé nézzen.) **Ezt csak akkor tehetjük meg, ha az alapzathoz tartozó mezőn van legalább egy saját emberünk!** Meg kell jegyezni, hogy hova építettük a szobrainkat, hogy tudjuk melyikre kell fejdíszt raknunk. (Nem memóriajáték, azért van lefordítva a talapzat, hogy ne lehessen tudni ránézésre, hogy ki mennyit állított már fel.)
 - Ha elértünk egy már általunk előre legfoglalt talapzathoz, fordítsuk azt le és helyezzük rá a szobrot. **Ezt csak akkor tehetjük meg, ha az alapzathoz tartozó mezőn van legalább egy saját emberünk!**
 - Ha nem értünk el a célunkhoz, akkor megjelölhetjük a szobrot egy törzsi jelölővel, ha van még a paravánunk mögött. (Tehetjük a szobor mellé, vagy a fejére, picit elfordítva, hogy rászoruljon.)
- B. Helyezzünk fel magunk elöl egy fejdísz az **agyaglelőhely** mezőre, és szállítsuk el a fent részletezett szabályok figyelembevételével tetszőleges távolságra, az igénybevett segítséget lépjük le győzelmi pontban.
- Ha elértünk egy már talapzatra állított szoborhoz, akkor helyezzük a fejdísz a szobor fejére (kicsit fordítsuk el, hogy rászoruljon). **Ezt csak akkor tehetjük meg, ha a alapzathoz tartozó mezőn van legalább egy saját emberünk!**
 - Ha nem értünk el a célunkhoz, akkor megjelölhetjük a fejdísz egy törzsi jelölővel, ha van még a paravánunk mögött. (Tegyük a fejdísz mellé a jelölőt.)
- C. Szobrot vagy fejdísz megjelölhetünk rögtön a felrakás után, és nem kötelező mozgatnunk azt. Maradhat a bányában/agyaglelőhelyen a következő fordulóra.
- D. A fentiekhez hasonlóan mozgathatunk vagy megjelölhetünk egy a már táblán levő, saját színnel megjelölt szobrot vagy fejdísz, vagy egy jelöletlen szobrot vagy fejdísz is. Jelöletlen szobrot vagy fejdísz csak akkor mozgathatunk, ha a mozgatás végén meg tudjuk jelölni, vagy fel tudjuk állítani a parton.

FONTOS, hogy a fázis végére nem maradhat a paravánunk előtt sem szobor, sem fejdísz, mindenképp fel kell azt raknunk a táblára. Ha nincs elég jelölőnk, akkor jelöletlenül, valószínűleg átadva azt egy másik játékosnak.

- Szállítás szempontjából a speciális mezők is sima mezőnek számítanak, át lehet szállítani ezeken és a kőbányán is mindent, ha van rajta elég ember. A speciális akcióra használt varázsló (vagy tábla töréskor törzsfőnök) a szállításkor is használható.
- Egy mezőn bármennyi szobor és fejdísz lehet.

- Egy útvonalat akárhányszor igénybe vehetünk szállításhoz.
- Ha felállítunk egy jelölt szobrot, vagy felhelyezünk egy jelölt fejdísz, akkor a jelölőt visszkapjuk a paraván mögé és felhasználhatjuk másik szobor vagy fejdísz jelölésére ebben a fordulóban.

A játék során bármikor 1 rongó féltábla eldobásával megnézhetjük egy lefordított talapzat színét, ha elfelejtettük, hogy melyik szobor a miénk, nehogy rossz helyre rakjunk fejdísz.

5. fázis: Takarítás

- Minden lerakott farönköt leveszünk a tábláról és kivesszük a játékból.
- Minden, a táblán és a paraván előtt levő törzstagot visszahelyezünk a paraván mögé.
- Minden törzsi jelölőt ami a paraván előtt van, visszaveszünk a paraván mögé.
- Opcionálisan a szobrokról/fejdíszekről is visszavehetünk törzsi jelölőt (pl. mert mi leszünk a kezdőjátékosok, vagy egyéb taktikai megfontolásból).
- Adjuk tovább balra a kezdőjátékos jelölőt és a kockákat!

A játék vége

Ha a forduló végén valamely játékosnak **nincs a paravánja mögött több talapzat és minden táblára helyezett talapzatán áll szobor**, akkor felemeli a paravánját és bejelenti a játék végét.

Pontozás

A játék közben megszerzett győzelmi pontokon felül a következő pontokat kapunk minden egyes felállított szoborért:

- A szobor helyének pontértéke (fekete szám) szorozva a szobor méretével (Pl. 2-es szobor az egyik 9-es helyen = 18 pont)
- Ha van a szobron fejdísz, akkor a hely fejdísz pontértéke (narancs szám), függetlenül a szobor méretétől

Megjegyzés:

Korábban járt 3 győzelmi pont minden teljes rongó tábláért (2 féltábláért), de a játék tervezője ezt kivette a szabályból (unalmas stratégiára adott lehetőséget).

Döntetlen esetén a megmaradt rongó táblák száma dönt.

Alternatív pontozás

Lehetséges a felállított szobrokat azonnal pontozni és lelépni a pontozósávon, de a fejdíszeket továbbra is csak a játék végén pontozzuk!

Tippek

- Licitáláskor, főleg, ha van elég szobor készítésére lehetőség, nem feltétlen szükséges jelölővel licitálni, csak legyen elég ember, aki elkészíti a szobrot
- A törzsi jelölő elhasználása (amiért féltáblát kapunk) akció arra is jó, hogy késleltethetjük vele a munkások lehelyezését, így jobban tudunk alkalmazkodni a többiek által kialakított útvonalakhoz (már, ha nekünk maradt több jelölőnk)
- Ha korán lerakunk munkásokat fatörzsekkel, nagy eséllyel fogják a többiek használni azokat, nekünk mégsem jelent győzelmi pontot
- Legtöbbször érdemes nekünk is arrafelé építkezni, amerre a többiek. Külön utakon nagyon lassan lehet csak haladni, de néha annak is meg van a helye.
- Ha mi kezdjük a következő fordulót, akkor 1 szobrot vagy fejdíszet hagyhatunk jelöletlenül is a táblán, mivel mi fogjuk kezdeni a szállítást és rögtön meg tudjuk jelölni, vagy el tudjuk szállítani a kívánt helyre.

2 játékos szabályok

Előkészítés

- A játékosok nem 1, hanem 2 munkást kapnak
- A játékosok nem 2, hanem 3 törzsi jelölőt kapnak
- Egy harmadik színből rakjunk 6 munkást a tábla mellé (semleges munkások)

Semleges munkások használata

A munkáslehelyezés fázisban van egy plusz választható akció.

- Felrakhatunk a semleges munkásokból egyet a táblára, de mellé kell rakni egy törzsi jelölőt is a parván mögül. Ezzel a munkással együtt is lerakhatunk 1 vagy 2 fatörzset.

Az így felrakott munkás a szállítás során teljesen megegyezik a saját munkásunkkal, ha az ellenfél szállít vele, kapunk érte győzelmi pontot. A forduló végén a jelölőket vissza kell vennie a játékosoknak, viszont maguk a semleges munkások a táblán maradnak.

A további fordulókbán a jelöletlen semleges munkásokat mindkét játékos ingyen használhatja, de lehetőség van a munkáslehelyezés fázisban újra megjelölni őket. Ilyenkor át is rakhatjuk azokat másik mezőre (mintha a tábla mellől raktuk volna fel.)

Fordította és szerkesztette:

Albel András ([AlanCaselli](#)), Szolnoki Társasjáték Klub

Cziglédszky László ([Namake](#))