



Préparation

- Chaque joueur prend 1 paravent, 2 Marqueurs Tribaux, 1 pion (ou 2 pions pour partie + rapide), 1 chef, 1 sorcier & 7 socles (à 3 j), 6 socles (à 4 j), 5 socles (à 5 j)
- 1 dés par joueur (dés blanc en priorité)

Déroulement du jeu

1. Tirage des Moaïs de la carrière

- Lors du premier tour : les faces 0 valent 1, et les faces 3 valent 2
- Lancer les dés puis prendre si disponible les tailles correspondantes

2. Enchères dans la carrière de Moaïs

- Miser dans une main les marqueurs tribaux pour déterminer l'ordre du choix des Moaïs
- Miser dans l'autre main un nombre de sculpteur (1 pion/sorcier peut sculpter un Moaï de taille 1, 2 pions peuvent sculpter un Moaï de taille 2 etc... un chef vaut 3) (si 0 sculpteur pas possibilité de prendre un Moaïs)
- Egalité sur marqueurs Tribaux : le nombre de demi tablette départage, si encore égalité c'est l'ordre du tour qui départage
- Tous les éléments misés sont placés devant le paravent et indisponibles pour le reste du tour

3. Pose des pions Chaque joueur effectue 1 action :

- Poser 1 pion ou sorcier (+1 ou 2 rondins) ou son chef sur un hexagone du plateau
- Poser son sorcier sur hexagone spécial (village = +1 pion, Hutte = +1 marqueur Tribal, Forêt = prendre des rondins puis retourner la tuile, réserver un Ahu = poser sorcier sur un hexagone adjacent à l'Ahu puis poser son socle face visible, carrière de coiffe = prendre une coiffe)
- Poser son chef sur hexagone spécial en dépensant 2 ½ tablettes = idem sorcier
- Poser un marqueur tribal devant son paravent = prendre 1 ½ tablette et poser devant son paravent
- Passer définitivement

4. Transport / Marquage des Moaïs et des coiffes Chaque joueur effectue 1 déplacement (+ éventuellement marquage) ou 1 marquage sans déplacement

- Point de départ des Moaïs ou Coiffes dans leurs carrières respectives
- Moaïs / coiffes de taille 1 passent sur tous les hexagones ayant au moins 1 pion/chef/sorcier
- Moaïs de taille 2 passent si au moins 2 pions ou 1 pion + rondin ou 1 chef
- Moaïs de taille 3 passent si au moins 3 pions ou 1 pion + 2 rondins ou 2 pions + 1 rondin ou 1 chef
- Attribuer les PV au propriétaire du pion (sauf joueur actif)
- Les rondins sont neutres. Il est impossible de n'utiliser que des rondins (défausser définitivement à la fin du tour)
- Ériger un Moaï : Il faut obligatoirement 1 pion de sa couleur sur l'hexagone adjacent à l'Ahu. Poser le socle face caché.
- Coiffer un Moaï : Il faut obligatoirement 1 pion de sa couleur sur l'hexagone adjacent au Moaï déjà érigé. Poser la coiffe. (possibilité de retourner le socle pour regarder sa couleur en dépensant 1 ½ tablette)
- Marquer un Moaï ou une coiffe : Poser 1 marqueur tribal sur une coiffe ou un Moaï = réserver pour la prochaine phase de transport. Dès qu'un Moaï marqué / coiffe marquée arrive à destination, récupérer le marqueur (derrière son paravent donc utilisable)
- Récupérer un Moaï/coiffe abandonnés : lors de la phase de transport, le premier joueur qui le désire peut déplacer ou marquer le Moaï / coiffe comme si il /elle lui appartenait

5. Fin du tour & changement de premier joueur

- Récupérer tous ses pions / marqueurs
- Changer de 1^{er} joueur

Fin du jeu & décompte

A la fin de la phase de transport, si un joueur a érigé des Moaïs sur tous ses socles, la partie s'achève
 Chaque joueur marque : chiffre noir * taille du Moaï + chiffre rouge si coiffé + 3 points par tablette entière