

# Правила настольной игры «Исполины Острова Пасхи» (Giants)

**Автор: Fabrice Besson**

**Игра для 3-5 игроков**

**Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

## Предыстория и Цель Игры

В этой игре вам предстоит выступить в роли Главы Клана на Острове Пасхи в период Золотого Века. Игровое поле представляет собой упрощённую карту острова. Каменные платформы, расположенные вдоль побережья, обозначают Аху, на которых будут устанавливаться Моаи (статуи), повернутые лицом внутрь острова.

Вы соревнуетесь с другими кланами, и авторитет вашего клана зависит от того, насколько впечатляющие Моаи вам удастся изваять и установить вдоль побережья.

Каждая игровая Фигурка представляет группу людей. В процессе игры вы сможете увеличить численность своего клана. Каждый ход вам предстоит решать, сколько ваших людей отправятся создавать Моаи, а сколько будут переправлять готовые изваяния, иногда прибегая к помощи членов других кланов.

Перевозка статуй из карьера на Аху (каменные платформы) осуществляется при помощи цепочки Фигурок и правильно расположенных брёвен.

Вы сможете пользоваться своим влиянием, представленным Маркерами Клана, чтобы выбирать лучшие статуи и отмечать своим цветом изваяния, которые не смогли переправить к берегу в свой предыдущий ход. Помимо этого, вы будете прибегать к помощи кланового Жреца, для того, чтобы совершать обряды, а также использовать физическую силу Вождя своего клана. Кроме того, вам предстоит обращаться за помощью к могущественным заклинаниям, выгравированным на табличках ронгоронго.

Победителем станет игрок, набравший больше всех очков, что определяется положением и размером статуй.

## Игровые Компоненты

**Игровое поле:** Представляет собой Остров Пасхи с расположенными вдоль моря Аху, Карьером Моаи, Карьером Пукау, Деревней, Хижиной Шамана и 7-мью гексами Леса.

### Компоненты Каждого Игрока (для каждого цвета):



6 Рабочих  
(круглая подставка)



1 Шаман  
(подставка в форме звезды)



7 Постаментов



6 Маркеров Клана



1 Вождь  
(квадратная подставка)



1 ширма



1 флаг



1 Маркер для Подсчёта Очков

### Другие Компоненты:



1 Фигурка Первого Игрока



12 Средних Моаи



5 кубиков



27 брёвен



1 Хранилище (требуется сборки)



17 Маленьких Моаи



6 Больших Моаи



30 Половинок Табличек Ронгоронго



14 Пукау



2 тайла Карьеров

## Подготовка к Игре

Каждый игрок перед началом игры получает:

**1 Ширму, 2 Маркера Клана, 1 Рабочего, 1 Шамана и 1 Вождя.**

*Чтобы ускорить игру: каждый игрок может начинать игру с 2-мя Фигурками Рабочих, вместо одной.*

При игре втроём каждый игрок получает 7 Постаментов своего цвета.

При игре вчетвером каждый игрок получает 6 Постаментов своего цвета.

При игре впятером каждый игрок получает 5 Постаментов своего цвета.

1) Каждый игрок помещает свои Фигурки, Маркеры Клана и Постаменты за свою ширму, **в свой резерв.**

2) Маркер для Подсчёта Очков каждого игрока ставится на деление «0» на дорожке подсчёта очков.

3) **Оставшиеся Фигурки и Маркеры Клана** перемешиваются и кладутся в хранилище (перед началом игры составьте его из нескольких частей). Хранилище является игровым банком.

4) **Кубики:** во всех играх используются 3 белых кубика. Для игры вчетвером используется ещё один коричневый кубик, при игре впятером используются оба коричневых кубика.

5) **Моаи и Половинки Табличек Ронгоронго** находятся в начале игры в коробке.

6) **Брёвна** кладутся на игровое поле в область, не размеченную гексами.

7) **Гексы Леса** кладутся стороной с изображением цифры вверх на соответствующие гексы леса на поле.

8) **Пукау** (каменные цилиндры, представляющие головные уборы Моаи) кладутся на тайл Карьера Пукау, который необходимо поместить на область поля, неразмеченную гексами.

9) Тайл Карьера Моаи кладётся рядом с игровым полем, в нём будут каждый ход производиться Моаи.

10) Случайным образом выберите первого игрока. **Фигурка Первого Игрока** ставится перед его ширмой.



## Игровой Процесс

Каждый ход состоит из 5-ти фаз:

**1 – Производство Моаи**

**2 – Аукцион**

**3 – Размещение Фигурок**

**4 – Транспортировка / Маркировка Моаи и Пукау**

**5 – Конец хода и смена Первого Игрока**

Во время фаз 1, 2 и 5 все игроки действуют одновременно. Во время фаз 3 и 4 все игроки совершают действия по очереди, по часовой стрелке, начиная с Первого Игрока.

## 1 – ПРОИЗВОДСТВО МОАИ В КАРЬЕРЕ

Киньте количество кубиков, равное числу участвующих в игре игроков (см. раздел «Подготовка к игре»). Результат броска определяет количество и размер Моаи, которых смогут извять игроки на текущем ходу.

**Только в первый ход:** результат броска «0» считается за «1», результат «3» за «2».

Во время игры может возникнуть ситуация, когда кубик укажет размер Моаи, которых уже нет в банке. В этом случае Моаи указанного кубиком размера извять нельзя.

Моаи, определённые броском кубика, ставятся на тайл Карьера Моаи.

## 2 – АУКЦИОН В КАРЬЕРЕ МОАИ

Во время этой фазы игрокам предстоит побороться за право извять доступные в карьере Моаи статуи.

**Каждый игрок:**



1) Кладёт в одну руку любое количество **Маркеров Клана**. Эта ставка определяет порядок, в котором игроки будут выбирать Моаи.

2) Кладёт в другую руку любое количество **Фигурок Рабочих**, которые будут создавать Моаи. Эти Рабочие называются **Скульпторами**.

**Игрок может извять Моаи только в том случае, если выставит на аукцион достаточное количество Скульпторов:**

- 1 Скульптор чтобы извять **Маленького Моаи**
- 2 Скульптора чтобы извять **Среднего Моаи**
- 3 Скульптора чтобы извять **Большого Моаи**.

Игроки одновременно показывают свои ставки.

Игрок, который поставил больше всех **Маркеров Клана**, первым выбирает Моаи и ставит его перед своей ширмой. Затем выбор делает игрок со второй по размеру ставкой **Маркеров Клана** и т.д.

**При ничье:** Если несколько игроков поставили одинаковое количество **Маркеров Клана**, игрок, у которого перед ширмой находится больше всех **Половинок Табличек Ронгоронго** (смотрите ниже), действует первым. При дальнейшей ничье победитель ничьи определяется порядком хода.

**Заметка:** *Вождь может заменить 3-х Скульпторов, Шаман может заменить только 1-го Скульптора. Игрок может показать пустую руку, но в этом случае он не сможет выбрать ни одного Моаи. Если игрок вообще не поставит Маркеры Клана, он будет последним выбирать Моаи.*

Если в конце игрового раунда на тайле **Карьера** ещё остались Моаи, а у игроков остались неиспользованные **Скульпторы**, каждый из них может взять дополнительного Моаи (смотрите пример ниже).

После фазы аукциона **все Фигурки и Маркеры Клана, участвующие в ставках игроков** (включая Фигурки, которым не удалось поучаствовать в создании Моаи), **кладутся перед ширмами своих владельцев**. Игроки не смогут их использовать до конца текущего хода.

Во время любой игровой фазы игроки могут использовать своих Рабочих, Вождей и Шаманов для создания Моаи, транспортировки готовых Моаи и Пукау или для того, чтобы использовать брёвна:

- Помимо этого Шаман может совершить специальное действие, если будет поставлен на определённую локацию поля.
- Вождь может заменить 3-х Рабочих при создании Моаи и транспортировке, но может также совершить специальное действие, если использует заклинание, написанное на целой Табличке Ронгоронго.

**Пример – Аукцион 5-ти игроков:**



Бросок кубика показал, что в карьере доступны следующие Моаи: 1-2-2-3-0.



(В карьер ставятся: 1 Маленький Моаи, 2 Средних Моаи и 1 Большой Моаи)

Напечатанная ниже таблица показывает ставки, сделанные игроками (Синий – Первый игрок, а Фиолетовый Игрок ходит последним):

	Маркеры Клана	Скульпторы	Половинки Табл. Ронгоронго
Синий Игрок	2	3	3
Зелёный Игрок	2	3	0
Красный Игрок	1	2	1
Жёлтый Игрок	1	1	1
Фиолетовый Игрок	0	0	0

В конце аукциона выясняется, что Фиолетовый Игрок решил вообще не создавать Моаи на текущем ходу.

Два игрока, которые поставили больше всех Маркеров Клана – Синий и Зелёный.

У Синего Игрока перед ширмой находятся 3 Половинки Табличек Ронгоронго, тогда как у Зелёного Игрока их нет вообще.

Синий Игрок действует первым и берёт Большого Моаи, для которого требуются 3 Фигурки Скульпторов.

Зелёный Игрок выбирает Маленького Моаи, для создания которого нужен только 1 из поставленных им 3-х Скульпторов.

Теперь наступает черёд Красного и Жёлтого Игроков – у них обоих по 1 Маркеру Клана и по 1-й Половинке Таблички Ронгоронго, но Красный Игрок на текущем ходу действует 3-м, а Жёлтый – 4-м.

*Красный Игрок получает право выбирать первым и забирает Среднего Моаи. Остался только ещё один Средний Моаи. Жёлтый Игрок не может его выбрать, так как он поставил только 1-го Скульптора... он пасует. У Зелёного Игрока осталось 2 Скульптора (он использовал только 1-го из 3-х поставленных), поэтому он может взять второго Среднего Моаи, помимо Маленького Моаи полученного им ранее.*

### **3 – РАЗМЕЩЕНИЕ ФИГУРОК ДЛЯ ТРАНСПОРТИРОВКИ И СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ ШАМАНА**

Цель этой фазы – создать путь, используя Фигурки и брёвна, по которому вы сможете докатить Моаи до побережья, чтобы затем установить его на Аху и поставить на него Пукау.

Во время третьей фазы все игроки, действуя по очереди, по часовой стрелке, начиная с Первого Игрока, **используют игровые компоненты своего резерва**, чтобы сделать одно из следующих действий:

**А** – Поместить 1-го Рабочего или Шамана (+0, 1 или 2 бревна) или Вождя на любой гекс игрового поля.

**Б** – Поместить Шамана (+0, 1 или 2 бревна) на специальный гекс и совершить соответствующее действие (смотрите ниже).

**В** – Поместить Вождя на специальный гекс, потратить 2 Половинки Табличек Ронгоронго и совершить соответствующее действие (смотрите стр. 6).

**Г** – Положить 1 Маркер Клана перед своей ширмой, чтобы взять Половинку Таблички Ронгоронго, находящуюся перед своей ширмой.

**Д** – Спасовать до конца фазы.

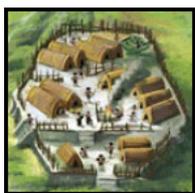
Следуя порядку хода, каждый игрок размещает одну Фигурку или Маркер Клана. Затем игроки, которые ещё не спасовали, начинают второй круг размещения; так продолжается до тех пор, пока в их резерве не закончатся Фигурки и Маркеры Клана или они все не спасуют. *Если все кроме одного игрока спасовали, он может продолжать ставить сколько угодно Фигурок или Маркеров Клана, если хочет и может это сделать.*

#### **А – Размещение Рабочего, Шамана или Вождя**

Размещение не ограничено: игрок может поставить Фигурку Рабочего, Вождя или Шамана на любой гекс. Таким образом, на одном гексе (включая специальные гексы) может оказаться несколько Рабочих, Вождей и Шаманов (принадлежащих одному или нескольким игрокам).

Игрок может положить на поле 1 или 2 бревна одновременно с постановкой Рабочего или Шамана, чтобы увеличить объём перевозки. Класть брёвна вместе с постановкой Вождя не имеет смысла, так как он обладает максимальным объёмом перевозки (3).

#### **Б – Действие Шамана**



**1) ДЕРЕВНЯ:** если игрок ставит Шамана в деревню, он немедленно берёт из хранилища Рабочего своего цвета.



**2) ХИЖИНА ШАМАНА:** если игрок ставит Шамана в хижину шамана, он немедленно берёт из хранилища Маркер Клана своего цвета.



**3) ЛЕС:** если игрок ставит Шамана на гекс леса, игрок немедленно получает количество брёвен, указанное на этом гексе. Гекс леса переворачивается вырубленной стороной вверх, поэтому другой Шаман уже не сможет добыть брёвна в этом месте.

**Рабочие, Маркеры Клана и брёвна, полученные Шаманом, кладутся за ширму игрока и могут быть использованы немедленно.**



**4) РЕЗЕРВИРОВАНИЕ АХУ:** чтобы зарезервировать Аху, игрок ставит Шамана на гекс рядом с Аху. Игрок берёт из-за своей ширмы Постамент и ставит его на Аху цветной стороной вверх. С этого момента только этот игрок сможет поставить Моаи на этот Аху. После того как игрок зарезервировал Аху, с него уже нельзя убрать Постамент.



**5) ЛЕПКА ПУКАУ:** если игрок поставил Шамана на гекс Карьера Пукау, он берёт фигурку Пукау и ставит её перед своей ширмой.

*Заметка: До тех пор пока игрок не установил Моаи на зарезервированном им Аху, этот Аху не приносит очки при последнем подсчёте очков.*

### Хранилище

В хранилище находятся ещё не полученные игроками Фигурки и Маркеры Кланов. Компоненты неиспользованного цвета тоже необходимо держать в хранилище.

Это делается для того, чтобы игрокам во время игры не знали, сколько Рабочих осталось у каждого игрока.

Естественно, считать находящиеся в хранилище компоненты не разрешается.



### Соседний Гекс

Каждый Аху считается соседним только для гекса, который перекрывает его край. В примере справа гекс 1 является соседним по отношению к Аху А, но не к Аху Б (часть изображения Аху А перекрыта гексом 1).



### В – Действие Вождя: Разбивание Таблички Ронгоронго

Если игрок ставит Вождя на специальный гекс или на гекс рядом с Аху, Вождь может совершить действие, как если бы он был Шаманом, разбив целую Табличку Ронгоронго, то есть сбросить 2 Половинки Табличек Ронгоронго (смотрите ниже), которые возвращаются в коробку (и впоследствии снова могут быть получены).



Вождь может совершить специальное действие, только если стоит на поле.

Вождь может совершить специальное действие только один раз за ход, даже если у его владельца есть несколько целых Табличек Ронгоронго.

**Г – Получение Половинок Табличек Ронгоронго**

Вместо того, чтобы размещать на поле Фигурки, игрок, у которого ещё остались неиспользованные Маркеры Клана, может положить Маркер Клана перед своей ширмой. За это он получает Половинку Таблички Ронгоронго и кладёт её перед своей ширмой.



Две Половинки Табличек Ронгоронго, полученные в фазу размещения Фигурок, составляют целую табличку, на которой нанесены магические заклятья. Вождь может получить силу Шамана, читая надписи на Табличках Ронгоронго, но в процессе чтения табличка разрушается.



**Подсказка:** Используя Маркер Клана для получения Половинки Таблички Ронгоронго, вы, не пасуя, откладываете момент размещения своих Фигурок.

**Д – Пасс**

Если игрок пасует, текущая фаза для него считается законченной, даже если у него в резерве ещё остались Фигурки и Маркеры Клана.

Чтобы показать другим игрокам, что он спасовал, игрок должен повесить на свою ширму свой цветной флажок.



Прикрепив флажок на ширму, Зелёный Игрок обозначает, что он спасовал и уже не будет действовать во время текущей фазы.

**Пример – Фаза Размещения:**

В конце первого хода аукциона у игроков за ширмами остались:

- 1) Синий Игрок: 1 Вождь, 1 Шаман, 1 Рабочий
- 2) Жёлтый Игрок: 1 Шаман, 1 Рабочий
- 3) Красный Игрок: 1 Шаман, 1 Рабочий
- 4) Зелёный Игрок: 1 Вождь, 1 Шаман, 1 Маркер Клана

- 1) Синий – Первый Игрок, он ставит Рабочего на игровое поле.
- 2) Жёлтый Игрок ставит Шамана на Хижину Шамана и берёт Маркер Клана.
- 3) Красный Игрок ставит Шамана на гекс Леса и получает 4 бревна.
- 4) Зелёный Игрок ставит Шамана в деревню и получает Рабочего.

У игроков за ширмами остались:

- 1) Синий Игрок: 1 Вождь, 1 Шаман
- 2) Жёлтый Игрок: 1 Рабочий, 1 Маркер Клана
- 3) Красный Игрок: 1 Рабочий, 4 Бревна
- 4) Зелёный Игрок: 1 Вождь, 1 Рабочий, 1 Маркер Клана

- 1) Синий игрок снова действует первым. Он ставит Шамана на Хижину Шамана и получает Маркер Клана.
- 2) Жёлтый Игрок ставит Рабочего на игровое поле.
- 3) Красный Игрок помещает Рабочего и бревно на игровое поле на тот же гекс, что и Жёлтый.
- 4) Зелёный Игрок использует Маркер Клана, чтобы получить Половинку Таблички Ронгоронго.

У игроков за ширмами остались:

- 1) Синий Игрок: 1 Вождь, 1 Маркер Клана

- 2) Жёлтый Игрок: 1 Маркер Клана
- 3) Красный Игрок: 3 Брёвна
- 4) Зелёный Игрок: 1 Вождь, 1 Рабочий

- 1) Синий Игрок ставит Вождя.
- 2) Жёлтый Игрок использует Маркер Клана, чтобы получить Половинку Таблички Ронгоронго.
- 3) Красный Игрок ничего не может сделать со своими Брёвнами. Он пасует.
- 4) Зелёный Игрок ставит Рабочего.

У игроков за ширмами остались:

- 1) Синий Игрок: 1 Маркер Клана
- 2) Жёлтый Игрок: Ничего
- 4) Зелёный Игрок: 1 Вождь

- 1) Синий Игрок хочет сохранить Маркер Клана, поэтому пасует.
- 2) Жёлтый Игрок пасует.
- 4) Зелёный Игрок ставит Вождя.

Другие игроки спасовали, Зелёный Игрок объявляет, что у него не осталось Фигурок и Маркеров Клана. Фаза размещения завершается.

#### **4 – ТРАНСПОРТИРОВКА / МАРКИРОВКА МОАИ И ПУКАУ**

Цель игрока – разместить своих Моаи на Аху и надеть на них головные уборы Пукау, чтобы получить дополнительные очки.

**Каждый игрок в порядке хода может:**

- передвинуть Моаи или Пукау и затем пометить их (если захочет)

**ИЛИ**

- пометить Моаи или Пукау, не перемещая их

**Один игрок может во время своего хода передвинуть или пометить только один Моаи или Пукау.** Если игрок хочет совершить несколько перемещений и/или маркировок, он должен подождать, пока другие игроки не совершат по одному действию или не спасуют.

#### **Транспортировка Моаи или Пукау**

Моаи начинает перемещение с гекса Карьера Моаи, Пукау - с гекса Карьера Пукау.

- Маленький Моаи и Пукау могут быть перемещены через все гексы, занятые хотя бы 1-м Рабочим или 1-м Вождём.

- Средний Моаи может быть перемещён через все гексы, занятые хотя бы 2-мя Рабочими, 1-м Рабочим и 1-м бревном или 1-м Вождём.

- Большой Моаи может быть перемещён через все гексы, занятые хотя бы 3-мя Рабочими, 1-м Рабочим и 2-мя брёвнами, 2-мя Рабочими и 1-м бревном или 1-м Вождём.

- На стартовом гексе (гексе Карьера) не обязательно должны находиться Рабочие.

- Моаи и Пукау не могут во время одного хода дважды пересечь один гекс.

- Путь Моаи и Пукау может проходить через любой гекс, включая специальные гексы и карьеры.

- За одну фазу Транспортировки одни и те же Фигурки и брёвна могут быть использованы для нескольких перевозок.

*Вождь может заменить 3-х Рабочих при транспортировке Моаи (даже если он использовал Табличку Ронгоронго во время фазы Размещения).*

*Шаман выступает в роли обычного Рабочего во время транспортировки (даже если его сила была использована в предыдущую фазу).*



#### **Пример – Транспортировка Моаи:**

*У Синего Игрока есть Средний Моаи, которого он хочет перевезти. Перевозка начинается с тайла карьера, для которого не требуется Фигурок (стартовый гекс).*

*У Синего Игрок есть Рабочий на гексе Г, но этого не достаточно, чтобы перевезти Среднего Моаи (нужно 2 Рабочих). Он должен перевезти Моаи через гекс А, где Жёлтый Игрок разместил Вождя. Вождь считается за 3-х Рабочих и может помочь в перевозке этого Моаи. Жёлтый Игрок получает 2 Победных Очка.*

*На гексе Б Синий Игрок не прибегает к помощи других игроков (Рабочий и бревно). Но на гексе В ему нужна помощь Рабочего Красного Игрока. Красный Игрок получает 1 Победное Очко.*

#### **Использование Фигурок других игроков**

Игрок может использовать Фигурки других игроков (они этому помешать не могут) при транспортировке Моаи или Пукау. За каждую использованную Фигурку противника игрок приносит владельцу этой Фигурки 1 Победное Очко (ПО). Передвиньте Маркер для Подсчёта Очков этого игрока на соответствующее число делений на дорожке подсчёта очков. Игроки не получают очки за использование собственных Фигурок при транспортировке и не теряют очки за использование Фигурок других игроков.

#### **Заметка:**

- Если возникает ситуация, когда игроку приходится выбирать между Фигурками нескольких игроков при перевозке Моаи или Пукау, он может выбрать любого из таких игроков (выбранный игрок получает Победные Очки).

- Когда Вождь другого игрока участвует в транспортировке Маленького Моаи или Пукау, он получает 1 ПО; если он помогает перевезти Среднего Моаи, то получает 2 ПО; если он перевозит Большого Моаи, то получает 3 ПО.

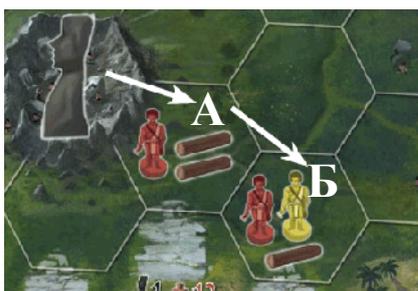
#### **Брёвна**

Брёвна должны быть помещены на поле одновременно с Фигурками и на тот же гекс (во время фазы 3 - Размещение Фигурок). **При транспортировке одно бревно считается за одного Рабочего.**

Любой игрок может использовать бревно, чтобы переместить свой Моаи, но владелец бревна не получает Победных Очков.

Использовать при транспортировке одни лишь брёвна нельзя, на гексе с брёвнами обязательно должен находиться Рабочий.

В конце хода использованные брёвна убираются в коробку до конца игры.



#### **Пример – Транспортировка при помощи брёвен:**

*У Жёлтого Игрока есть Средний Моаи, которого он хочет перевезти. Моаи покидает карьер и перемещается через гекс А, где Красный Игрок разместил Рабочего и 2 бревна. Жёлтый Игрок не может использовать брёвна без Рабочего, поэтому Красный Игрок получает 1 ПО.*

*Жёлтый Игрок перемещает Моаи на гекс Б. Там у него есть Рабочий, который при помощи находящегося там же бревна может перевезти Моаи.*

**Установка Моаи**

После транспортировки игрок может установить Моаи на пустой Аху, если на соседнем с Аху гексе стоит **хотя бы один Рабочий его цвета**.

Игрок кладёт один из своих Постаментов на Аху лицевой стороной вниз и ставит на него Моаи.

Если Моаи устанавливается на зарезервированном Аху, сначала необходимо перевернуть находящийся на Аху Постамент и только затем поставить на него Моаи.

**Заметка:** после установки Моаи на Постаменте, его больше нельзя перемещать.

**Установка Пукау на голове Моаи**

После транспортировки Пукау игрок может поместить его на уже установленного на Аху Моаи (если на нём ещё нет Пукау), если на соседнем с Аху гексе стоит хотя бы одна Фигурка его цвета.

Если игрок не может вспомнить, где чьи Моаи, он может сбросить Половинку Таблички Ронгоронго, чтобы подсмотреть цвет Постаментов под одним Моаи.

**Пример – Установка Моаи и Пукау:**

У Красного Игрока есть Большой Моаи, которого он смог перевезти на гекс А. Красный Игрок может перевезти этого Моаи на гекс В, но установить его на соответствующем Аху он не сможет, так как на соседнем гексе нет Фигурок его цвета. На гексе В есть Красный Рабочий, поэтому Красный Игрок может установить Моаи на одном из двух доступных Аху (обозначены кругами). Так как для перемещения на гекс В Моаи Красный Игрок пользуется помощью двух Жёлтых Рабочих, их владелец получает 2 очка.

У Жёлтого Игрока есть Пукау, который он перемещает на гекс Г. Он может продолжить транспортировку Пукау до гекса Б, возле которого он до этого установил Моаи (на этом гексе стоит его Рабочий), чтобы установить Пукау на этого Моаи.

**Маркировка Моаи и Пукау**

Если после передвижения Моаи или Пукау не были установлены, они остаются на тех гексах, на которых закончилась их транспортировка. Если во время Фазы Транспортировки их не пометит один из игроков, ими сможет завладеть любой игрок.

В конце передвижения Моаи (или Пукау) игрок может пометить его, поместив на него свой Маркер Клана, взятый из-за ширмы (если он там есть). Пока на Моаи (или Пукау) лежит Маркер Клана этого игрока, только он может заниматься транспортировкой этого Моаи (или Пукау).

Маркер Клана вернётся за ширму игрока после установки этого Моаи на Аху или, в случае с Пукау, когда он будет установлен на Моаи. Вернувшийся Маркер Клана немедленно может быть снова использован.

**Заметка:** игрок имеет право пометить Моаи или Пукау, не перемещая их.

**Пример – Маркировка Моаи:**

Синий Игрок передвинул Большого Моаи на гекс А, но не может продолжить его транспортировку. Ему приходится оставить своего Моаи здесь, и он решает пометить его, чтобы его не забрали другие игроки (Синий Игрок кладёт на этого Моаи свой Маркер Клана).

**Неперемещённый Моаи или Пукау**

- Моаи, полученный во время текущего хода на аукционе, который не был перемещён (стоит перед ширмой Игрока), должен быть помещён в конце фазы Транспортировки на гекс Карьера Моаи на игровом поле. Его владелец может немедленно пометить его своим Маркером Клана.

- Пукау, созданный во время текущего хода, который не был перемещён (стоит перед ширмой Игрока), должен быть помещён в конце фазы Транспортировки на гекс Карьера Пукау на игровом поле. Его владелец может немедленно пометить его своим Маркером Клана.

**Восстановление брошенного Моаи или Пукау**

Любой игрок может завладеть теми Моаи или Пукау, которые не были установлены во время предыдущей Фазы Транспортировки и остались непомяченными ни одним игроком. Чтобы стать новым владельцем Моаи или Пукау игрок должен или установить их, или пометить.

Во время Фазы Транспортировки игрок во время своего хода может передвинуть такой Моаи (или Пукау), как если бы он принадлежал ему. В конце транспортировки игрок должен или пометить Моаи (или Пукау), или установить его на Аху.

**Пример – Восстановление брошенного Пукау:**

В предыдущий ход один из игроков не смог ни установить, ни пометить Пукау, поэтому он находится в Карьере Пукау.

Синий Игрок решает завладеть им и перемещает его на 3 гекса. Перемещение приносит Красному (гекс А) и Жёлтому (гекс В) Игрокам по 1 ПО.

Так как Синий Игрок не может переместить Пукау дальше гекса В, он решает пометить его своим Маркером Клана, чтобы другие игроки не смогли завладеть им.

**Конец Фазы Транспортировки**

Фаза Транспортировки заканчивается, когда все игроки завершат перемещение своих Моаи и Пукау или спасуют.

**5 – КОНЕЦ ХОДА И СМЕНА ПЕРВОГО ИГРОКА**

Игроки забирают свои участвующие в Транспортировке Фигурки с игрового поля и кладут их за свои ширмы. Также за ширмы ставятся Фигурки Скульпторов и Маркеры Клана, находящиеся перед ширмами.

Игроки имеют право забрать Маркеры Клана, помещённые на Моаи и Пукау, но после этого эти Моаи и Пукау перестанут им принадлежать. Использованные брёвна убираются в коробку до конца игры.

Первый игрок отдаёт Фигурку Первого Игрока игроку слева, который становится следующим Первым Игроком. После этого начинается новый ход (Смотрите 1 – Производство Моаи в Карьере).

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОСЛЕДНИЙ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Если в конце фазы 4 (транспортировка) одному или нескольким игрокам удалось установить Моаи на все свои Постаменты, игра заканчивается.

Постаменты, находящиеся на игровом поле, переворачиваются на лицевую сторону. Моаи и Пукау остаются на своих местах на игровом поле.

За каждого установленного на Аху Моаи игрок получает количество ПО, указанное в углу соответствующего Аху (чёрная цифра рядом с маленьким символом Моаи), умноженное на размер Моаи (Маленький Моаи – умножение на 1, Средний Моаи – умножение на 2, Большой Моаи – умножение на 3). После этого игрок добавляет к полученным очкам очки за Пукау (если он есть на его Моаи) – красная цифра рядом с маленьким символом Пукау. Полученные очки необходимо отметить на дорожке подсчёта очков, передвинув Маркер для Подсчёта Очков.

Помимо этого, игроки получают по 3 ПО за каждую целую Табличку Ронгоронго (две половинки). Половинка Таблички Ронгоронго не приносит очков.



### Пример – Подсчёт Очков:

Синий Игрок установил Большого Моаи на Аху со значением 9. Он получает  $9 \times 3 = 27$  ПО.

Красный Игрок установил Маленького Моаи на Аху со значением 8. Он получает 8 ПО.

Жёлтый Игрок установил Среднего Моаи на Аху со значением 8. Он получает  $8 \times 2 = 16$  очков. На Моаи одет Пукау, поэтому Жёлтый Игрок получает дополнительные 6 ПО. В сумме у него 22 ПО.

### Вариант: Игра с Открытыми Очками

Для того чтобы сделать игру более стратегической, игроки до начала игры могут принять решение получать очки за Моаи в процессе игры (а не в конце).

За каждого установленного Моаи игроки передвигают свои Маркеры для Подсчёта Очков на указанное на Аху число очков (число рядом с маленьким символом Моаи), умноженное на размер Моаи. Пукау приносят очки только в конце игры.

## ПРИМЕР ОДНОГО ИГРОВОГО ХОДА

В начале хода у игроков есть следующие предметы:

Порядок Хода	1	2	3
	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Вождь	1	1	1
Шаман	1	1	1
Рабочие	3	3	4
Брёвна	0	5	0
Маркеры Клана	2	3	3
½ Табл. Ронгоронго	2	1	1

Более того:

- У Зелёного Игрока есть 1 Маркер Клана на Маленьком Моаи на игровом поле.
- У Синего Игрока есть 1 Маркер Клана на Среднем Моаи на игровом поле.
- Кроме того на гексе Карьера Пукау находится Пукау, брошенный в предыдущий ход.

### ФАЗА 1 – БРОСОК КУБИКОВ

На кубиках выпадает:



Маленький Моаи, Средний Моаи и Большой Моаи.

### ФАЗА 2 – АУКЦИОН

Каждый игрок ставит:

Зелёный Игрок	2 Маркера Клана	1 Рабочий
Красный Игрок	2 Маркера Клана	1 Вождь
Синий Игрок	2 Маркера Клана	1 Рабочий

Все игроки поставили одинаковое число Маркеров Клана (2), поэтому необходимо определить, сколько у них Половинок Табличек Ронгоронго. У Зелёного игрока их 2, а у других игроков ни одной. Зелёный Игрок действует первым и берёт Маленького Моаи (так как он поставил только 1-го Рабочего, он не может выбрать другого Моаи).

Красный и Синий Игроки, так как у них одинаковое количество Половинок Табличек Ронгоронго, действуют в порядке хода. Красный Игрок действует первым и берёт Большого Моаи (его Вождь = 3 Рабочих).

В карьере остался только Средний Моаи, но у Синего Игрока в ставке только 1 Рабочий, поэтому он не может в этот ход взять Моаи.

Так как у игроков не осталось Рабочих, Средний Моаи не может быть создан и убирается из игры.

Оставшиеся у игроков после аукциона предметы:

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Вождь	1	-	1
Шаман	1	1	1
Рабочие	2	3	3
Брёвна	0	5	0
Маркеры Клана	-	1	1
½ Табл. Ронгоронго	2	1	1

### ФАЗА 3 – РАЗМЕЩЕНИЕ ФИГУРОК

Зелёный Игрок: Ставит Шамана на Деревню и берёт 1 Рабочего.

Красный Игрок: Ставит одного Рабочего и 2 бревна.

Синий Игрок: Ставит 1 Вождя.

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Вождь	1	-	-
Шаман	-	1	1
Рабочие	3	2	3
Брёвна	0	3	0
Маркеры Клана	-	1	1
½ Табл. Ронгоронго	2	1	1

Зелёный Игрок: Ставит 1 Вождя в Деревню, разбивает Табличку Ронгоронго (сброс 2-х половинок) и берёт Рабочего.

Красный Игрок: Ставит Рабочего и 2 бревна.

Синий Игрок: Ставит Рабочего.

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Вождь	-	-	-
Шаман	-	1	1
Рабочие	4	1	2
Брёвна	0	1	0
Маркеры Клана	-	1	1
½ Табл. Ронгоронго	-	1	1

Зелёный Игрок: Ставит Рабочего.

Красный Игрок: Ставит Рабочего.

Синий Игрок: Ставит Шамана на карьер Пукау и берёт Пукау.

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Шаман	-	1	-
Рабочие	3	-	2
Брёвна	-	1	-
Маркеры Клана	-	1	1
½ Табл. Ронгоронго	-	1	1

Зелёный Игрок: Ставит Рабочего.

Красный Игрок: Ставит Шамана и бревно. Благодаря способности Шамана он резервирует Аху, находящийся рядом с гексом Шамана.

Синий Игрок: Берёт Половинку Таблички Ронгоронго.

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Рабочие	2	-	2
Маркеры Клана	-	1	1
½ Табл. Ронгоронго	-	1	1

Зелёный Игрок: Ставит Рабочего.

Красный Игрок: Пасует.

Синий Игрок: Ставит Рабочего.

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Рабочие	1	-	1
Маркеры Клана	-	1	1
½ Табл. Ронгоронго	-	1	1

Зелёный Игрок: Ставит Рабочего.

Синий Игрок: Ставит Рабочего.

У Зелёного и Синего игрока больше нет Фигурок, поэтому они пасуют. Размещение закончено. Оставшиеся у игроков предметы:

	ЗЕЛЁНЫЙ ИГРОК	КРАСНЫЙ ИГРОК	СИНИЙ ИГРОК
Маркеры Клана	-	1	-
½ Табл. Ронгоронго	-	1	1
Моаи	1 Маленький	1 Большой	-
Пукау	-	-	1

Также:

- У Зелёного Игрока остался 1 помеченный Маленький Моаи на игровом поле.
- У Синего Игрока остался 1 помеченный Средний Моаи на игровом поле.

#### ФАЗА 4 – ТРАНСПОРТИРОВКА

- Зелёный игрок может взять из карьера брошенный Пукау, но у него нет установленных Моаи и нет Маркеров Клана, чтобы её пометить.

Поэтому вместо этого он решает переместить Маленького Моаи, которого он изваял в предыдущий ход, на гекс А и установить его на Аху. Он восстанавливает свой Маркер Клана и кладёт его за ширму.

- Красный Игрок восстанавливает брошенный Пукау, перемещает его на гекс Б и помечает (+3 ПО Синему Игроку).

- Синий Игрок перемещает Среднего Моаи и устанавливает его на Аху рядом с гексом В (в конце игры он получит  $2 \times 5 = 10$  ПО) (+1 ПО Красному Игроку).

- Зелёный Игрок не перемещает своего второго Маленького Моаи. Он кладёт его в карьер Моаи и помечает Маркером Клана, который он забирает у своего первого Моаи.

- Красный Игрок передвигает своего Большого Моаи на гекс Б и устанавливает его на Аху (в конце игры он получит  $3 \times 3 = 9$  ПО) (+1 ПО Зелёному Игроку).

- Синий Игрок перемещает свой Пукау на гекс В и устанавливает его на своего Моаи (в конце игры он получит за это 6 ПО).

- Красный Игрок перемещает Пукау с гекса Б на установленного им Моаи (в конце игры он получит за это 8 ПО).



### ИСТОРИЯ ОСТРОВА ПАСХИ

Остров Пасхи – самая изолированная территория планеты. Он лежит в 3,800 км от берега Чили, его ближайшего соседа, прямо в центре Тихого Океана. На этом относительно небольшом острове (его площадь 165 км<sup>2</sup>), со всех сторон обдуваемом ветрами, растёт на удивление мало деревьев и почти нет запасов пресной воды. Несмотря на его негостеприимность, примерно в V веке он был заселён группой полинезийцев, которые основали уникальную, развитую цивилизацию. Они увековечили себя возведёнными ими конструкциями. Великолепные каменные монументы пережили своих создателей,



истреблённых в XVII веке. Между V и XVII веками жители Острова Пасхи (цивилизация Рапануи) существовали в период мира и процветания, во время которого они создали удивительные склепы: Аху. У этих сооружений был открытый потолок и прямо на их пол ставились знаменитые Моаи, монолитные статуи, вырезанные из чёрного спрессованного вулканического камня. В анимистической религии, практикующейся Рапануи, Моаи представляли собой предков, вселившихся в священные статуи и наблюдающих за деревней, обеспечивая процветание клана. Статуи устанавливались группами, почти всегда находились на берегу моря, и их лица всегда были обращены к центру острова.



Рапануи построили более 600 статуй весом от 10 до 80 тонн, размещённых на более чем 270 Аху. Все Моаи были изваяны в единственном карьере, находящемся в Южной части Острова рядом с вулканом. В нём были найдены 300 Моаи разной степени готовности; некоторые уже были закончены и готовы к транспортировке на Аху. Самая большая статуя, обнаруженная в карьере, достигает 22 м в высоту и весит около 160 тонн. Моаи украшали красными цилиндрами Пукау, которые изготавливали и доставляли из разных карьеров, расположенных в 10 км к центру острова.



Более 13 веков разные кланы острова жили в относительном мире и гармонии в собственной экосистеме. Доказано, что во время Золотого Века население острова насчитывало 10.000-20.000 человек. У них были чётко установленные социальная и религиозная системы, помогающие прожить в среде ограниченных ресурсов и территории. В этот период остров был покрыт обширным лесом, который предоставлял материал для сооружения домов, рыбацких лодок и инструментов. Также он защищал поля от ветра и эрозии. Во время XVII века (примерно 1640 год) длинный период засухи уничтожил итак ограниченные и чрезмерно эксплуатируемые сельскохозяйственные культуры и лес острова. Чтобы вернуть дождь Рапануи в последней попытке воззвать к помощи оберегающих их предков начали неистово изготавливать Моаи. Каждая статуя была больше предыдущей. Их и нашли незаконченными в карьере рядом с вулканом.



Но их последняя попытка не нашла отклика у предков, и дождь не вернулся. Недостаток еды вызвал социальные трения, а затем пришёл период голода, за которым последовали междоусобные войны и хаос. Каннибализм и рабство последовали за длительным периодом мира. Контракт, связывающий Рапануи с их предками, был разорван, и культура Моаи была заброшена. Статуи, символизирующие религиозную и политическую силу Рапануи, были сброшены на землю и сломаны...

