

RAPA NUI

Ein Spiel für 2–4 Spieler
ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 16 Start-Karten (je 4 in 4 Spielerfarben)
- 50 Rapa-Nui-Karten, aufgeteilt in:
 - 9 Moais (Steinstatuen)
 - 9 Priester
 - 12 Holzfäller
 - 20 Jäger & Sammler (4 verschiedene Sorten à 5 Stück)
- 4 Übersichtstableaus
- 100 Opferkarten (4 verschiedene Sorten à 25 Stück)
- 30 Ruhmespunkt-Plättchen (20x 1er, 6x 5er, 4x 10er)
- 36 Holz-Plättchen (24x 1er, 4x 5er, 4x 10er, 4x 20er)
- 1 Opferstein

Spielidee

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines mächtigen Stammeshäuptlings. Runde für Runde holen die Spieler neue Personen in das eigene Dorf (Holzfäller, Priester oder Jäger & Sammler) oder bauen eine Steinstatue (auch Moai genannt). Am Ende jedes Zugs kommt es zu einer Wertung einer Kartenart bei allen Spielern. So erhalten die Spieler neues Holz, Ruhmespunkte oder Opferkarten.

Am Ende gewinnt derjenige, der über Moais und Priester die meisten Ruhmespunkte sammeln konnte und zudem die wertvollsten Opferkarten besitzt. Während des Spiels finden Opferrunden statt, in denen die Spieler den Wert der unterschiedlichen Opferkartensorten für das Spielende beeinflussen können.

Beispiel für den Startaufbau:



Spielvorbereitung

- Jeder Spieler erhält die **4 Start-Karten** (1 Holzfäller + 3 Jäger & Sammler) **einer Farbe** und ein **Übersichtstableau**.
- Den **Holzfäller** legt jeder offen vor sich aus und bildet damit seine **persönliche Auslage**, die im Laufe des Spiels mit weiteren Karten ergänzt wird. Die 3 Jäger & Sammler werden auf die Hand genommen.
- Bei weniger als 4 Spielern kommen die restlichen Start-Karten in die Schachtel zurück.
- Die **50 Rapa-Nui-Karten** werden gemischt und als **verdeckter Nachziehstapel** bereitgelegt.
- Die **allgemeine Auslage** wird vorbereitet: Vom verdeckten Nachziehstapel werden die obersten **16 Karten** gezogen und in **4 Spalten mit je 4 Karten** ausgelegt (siehe *Beispiel für den Startaufbau*).
- Die **100 kleinen Opferkarten** werden den **4 Sorten** (Fisch, Papiermaulbeere, Süßkartoffel, Getreide) nach getrennt und als **4 offene Vorratsstapel** ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält **je 1 Opferkarte jeder Sorte**.
- Seine Opferkarten legt jeder Spieler verdeckt vor sich. Jeder Spieler darf die eigenen gesammelten Opferkarten während des Spiels beliebig oft anschauen.
- Die **Holz-Plättchen** und die **Ruhmespunkt-Plättchen** werden als Vorrat bereitgelegt.
- Der **Opferstein** wird neben der allgemeinen Auslage platziert.
- Ein Startspieler wird bestimmt.
- Jeder Spieler erhält ein gewisses **Startkapital an Holz**: Der Startspieler erhält Holz-Plättchen im Wert von 2, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält Holz-Plättchen im Wert von 3, der nächste im Wert von 4 und der vierte Spieler schließlich im Wert von 5.



Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler abwechselnd im Uhrzeigersinn an der Reihe und führen ihren Spielzug durch. Ein Spielzug besteht immer aus drei Schritten:

Ablauf eines Spielzugs

1. Eine Opferkarte erwerben (optional)
2. Karte(n) auslegen
3. Karte(n) aus der allgemeinen Auslage nachziehen und Wertung auslösen

Es folgt der Ablauf eines Spielzugs im Detail:

1. Eine Opferkarte erwerben (optional)

Der aktive Spieler **darf genau 1** Opferkarte von einem der 4 Vorratsstapel erwerben. Dies kostet ihn grundsätzlich 5 Holz. Für jeden Jäger & Sammler der entsprechenden Sorte, den der Spieler in seiner persönlichen Auslage liegen hat, verringern sich die Kosten um 1 Holz. Unter 0 Holz können die Kosten für eine Opferkarte nicht sinken. Sollte die gewünschte Sorte nicht mehr vorhanden sein, so kann sie auch nicht mehr erworben werden.

Beispiel:

Sandra ist an der Reihe. Sie hat 7 Holz, 1 Holzfäller, 1 Jäger & Sammler „Papiermaulbeere“ und 2 Jäger & Sammler „Getreide“. Sie kann nun entscheiden, ob sie 1 Opferkarte erwerben möchte. 1 Papiermaulbeere würde sie 4 Holz kosten: 5 - 1 (weil sie 1 Jäger & Sammler „Papiermaulbeere“ vor sich liegen hat). 1 Getreide würde sie 3 Holz kosten: 5 - 2 (weil sie 2 Jäger & Sammler „Getreide“ vor sich liegen hat). Fisch und Süßkartoffel würden sie jeweils 5 Holz kosten, weil sie keinen Jäger & Sammler dieser Sorten hat. Sie kann sich aber auch dafür entscheiden, gar keine Opferkarte zu erwerben.



Persönliche Auslage von Sandra

2. Karte(n) auslegen

Der aktive Spieler legt Karte(n) aus seiner Hand in seine **persönliche Auslage**. Je nachdem welche Karten der Spieler auf der Hand hält, muss er sich entscheiden, was er ausspielen möchte.

Und zwar **entweder**



1 Holzfäller

Kosten, um die Karte auszulegen: keine
Effekt: Es passiert nichts beim Auslegen.



1 Priester

Kosten, um die Karte auszulegen: keine
Effekt: Es passiert nichts beim Auslegen.



oder

1 Moai

Kosten, um die Karte auszulegen: 7 Holz

Effekt:

1. Jeder Moai in der persönlichen Auslage ist **am Spielende 4 Ruhmespunkte** wert.



2. Opferrunde

Nachdem 1 Moai gebaut wurde, folgt sofort eine Opferrunde. Beginnend mit dem linken Nachbarn des aktiven Spielers **muss** jeder Mitspieler reihum **1 seiner gesammelten Opferkarten offen auf den Opferstein** legen (falls er mindestens 1 Opferkarte besitzt). Der **aktive Spieler** legt zuletzt 1 seiner gesammelten Opferkarten auf den Opferstein – allerdings **verdeckt**, sodass die anderen Spieler nicht wissen, welche Sorte er geopfert hat. **Zusätzlich** legt der aktive Spieler noch 1 Opferkarte von einem der 4 allgemeinen Opferkarten-Vorratsstapel **offen** auf den Opferstein!

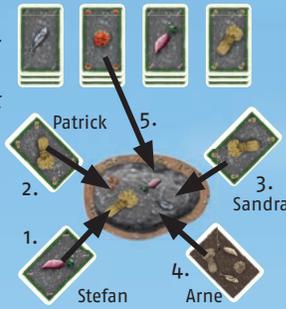
Wichtig: Über die geopferten Karten wird beeinflusst, welche Opferkartensorte am Spielende mehr oder weniger wert ist (die am häufigsten geopfert Sorte ist am meisten wert usw. → siehe **Spielende**). Hat ein Spieler besonders viele Karten einer Sorte gesammelt, so möchte er, dass diese Sorte auch am häufigsten auf dem Opferstein vertreten ist. Aber Vorsicht: Mit jeder geopfert Karte hat man auch eine Opferkarte dieser Sorte weniger für die Schlusswertung übrig. Man muss also einen Mittelweg finden und gut darauf achten, welche Sorten die Mitspieler opfern.

Achtung: Die Spieler sehen bis zum Spielende nur die momentan obenliegende Opferkarte auf dem Opferstein. Die darunter liegenden Opferkarten bleiben bis zum Spielende verdeckt!



Beispiel:

Arne baut 1 Moai und löst damit eine Opferrunde aus. Sein linker Nachbar Stefan beginnt und opfert 1 Süßkartoffel (1.). Patrick opfert 1 Getreide (2.). Sandra opfert ebenfalls 1 Getreide (3.). Arne opfert 1 verdeckte Opferkarte (4.). Da Arne diesen Moai gebaut hat, darf er zudem noch 1 Opferkarte von einem der 4 Vorratsstapel auf den Opferstein legen. Er entscheidet sich für 1 Papiermaulbeere (5.).



Tipp: Beim Auslegen werden Karten gleicher Art in der persönlichen Auslage am besten leicht versetzt übereinander gelegt. Das spart Platz und sorgt für Übersichtlichkeit.

Achtung: Der Spieler darf wirklich nur **eine Kartenart** pro Spielzug auslegen – und von dieser Kartenart auch nur eine einzige Karte, außer es sind Jäger & Sammler derselben Sorte:

1 Holzfäller **oder** 1 Priester **oder** 1 Moai **oder** 1–3 Jäger & Sammler (**derselben Sorte!**)

Sonderfall: Sollte der Fall eintreten, dass der aktive Spieler **3 Moais auf der Hand** hält, aber **nicht genügend Holz** besitzt, um 1 Moai auszulegen, so muss er **1** der 3 Moais ungenutzt **in die Schachtel zurücklegen** anstatt 1 Karte auszulegen.

oder



1–3 Jäger & Sammler einer Sorte (Fisch, Papiermaulbeere, Süßkartoffel, Getreide)

Kosten, um die Karte(n) auszulegen:
0–2 Holz (siehe Besonderheit)



Effekt: Es passiert nichts beim Ausspielen.

Besonderheit: Man darf auch **mehr als 1 Jäger & Sammler auf einmal** ausspielen – allerdings nur Jäger & Sammler **derselben Sorte** (z. B. 3 „Fischer“ auf einmal). Spielt man **1 Jäger & Sammler**, so kostet dies **nichts**. Spielt man **2 Jäger & Sammler** derselben Sorte, so kostet dies **1 Holz**. Spielt man **3 Jäger & Sammler** derselben Sorte, so kostet dies **2 Holz**.

Beispiel:

Stefan ist an der Reihe und legt 2 weitere Jäger & Sammler „Fisch“ aus seinen Handkarten in seine persönliche Auslage. Dies kostet ihn 1 Holz, weil er 2 Jäger & Sammler auf einmal ausspielt. Dass er bereits 1 Jäger & Sammler „Fisch“ in seiner Auslage liegen hatte, beeinflusst die Kosten nicht.

Persönliche Auslage von Stefan



3. Karte(n) aus der allgemeinen Auslage nachziehen und Wertung auslösen

Der aktive Spieler **muss** seine **Handkarten** wieder auf **3 Karten auffüllen**. Dabei kann er sich aus den jeweils **4 vorne liegenden Karten der 4 Spalten der allgemeinen Auslage** bedienen. Nimmt er 1 Karte und muss er anschließend eine weitere Karte nachziehen (weil er noch keine 3 Handkarten hat), so hat er wieder aus den nun 4 vorne liegenden Karten die freie Auswahl.

Wichtig: Wird beim Nachziehen einer Karte eine Spalte vollständig geleert, so wird diese **sofort** mit 4 neuen Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt.

Wertung:

Am Ende des Spielzugs wird immer die Kartenart gewertet, die der Spieler zuletzt mit dem Nachziehen einer Karte **freigelegt** hat.

Dies kann auch die 4. Karte sein, die beim Auffüllen einer leeren Spalte mit 4 neuen Karten in der Auslage erschienen ist (siehe „Karten nachziehen“ Beispiel 2).

„Karten nachziehen“

Beispiel 1:

Stefan hat 1 Karte ausgelegt und zieht nun 1 Karte aus der allgemeinen Auslage nach. Er wählt den Jäger & Sammler „Getreide“ und nimmt ihn auf seine Hand.



Stefan hat nun wieder 3 Handkarten und die freigelegte Kartenart wird gewertet. In diesem Fall ist das ein Moai.



„Karten nachziehen“

Beispiel 2:

Patrick hat 2 Karten ausgelegt und zieht nun 1 Karte aus der allgemeinen Auslage nach. Er wählt den Moai und nimmt ihn auf seine Hand.



Nun zieht er noch eine 2. Karte aus der allgemeinen Auslage, um seine Handkarten auf 3 aufzufüllen. Er wählt den Priester und nimmt ihn auf seine Hand.



Da nun eine Spalte in der allgemeinen Auslage leer ist, wird sie sofort mit 4 neuen Karten vom Nachziehstapel aufgefüllt. Patrick hat nun wieder 3 Handkarten und die zuletzt freigelegte Kartenart wird gewertet. In diesem Fall ist das ein Holzfäller.



Je nach **zuletzt** freigelegter Kartenart findet eine **Wertung** statt, die sich immer auf alle Spieler auswirkt:



Holzfäller

Jeder Spieler erhält **1 Holz pro Holzfäller**, den er vor sich liegen hat.

Bonus: Hat ein Spieler **mindestens 2 Holzfäller** ausliegen **und die alleinige Mehrheit** an Holzfällern, so erhält er **1 Holz zusätzlich**.



Beispiel:

Die Holzfäller werden gewertet. Stefan hat als einziger Spieler 2 Holzfäller in seiner persönlichen

Persönliche Auslage von Stefan



Auslage, die anderen Spieler haben jeweils nur 1 Holzfäller. Stefan bekommt 3 Holz (jeweils 1 Holz pro Holzfäller plus 1 Holz als Bonus, weil er mindestens 2 Holzfäller und die alleinige Mehrheit hat). Die anderen Spieler bekommen jeweils 1 Holz (für ihren einzelnen Holzfäller).



Priester

Jeder Spieler erhält **1 Ruhmespunkt pro Priester**, den er vor sich liegen hat.

Bonus: Hat ein Spieler **mindestens 2 Priester** ausliegen **und die alleinige Mehrheit** an Priestern, so erhält er **1 Ruhmespunkt zusätzlich**.



Beispiel:

Die Priester werden gewertet. Patrick hat als einziger Spieler 1 Priester in seiner persönlichen Auslage, die anderen Spieler haben keinen Priester. Patrick bekommt 1 Ruhmespunkt (1 Ruhmespunkt pro Priester, den Bonus erhält er aber nicht, da er zwar die alleinige Mehrheit hat, aber nicht mindestens 2 Priester). Die anderen Spieler bekommen keine Ruhmespunkte.

Persönliche Auslage von Patrick



Moai

Jeder Spieler erhält **1 Ruhmespunkt oder 1 Holz** pro Moai, den er vor sich liegen hat.



Bonus: Hat ein Spieler **mindestens 2 Moais** ausliegen **und die alleinige Mehrheit** an Moais, so erhält er **zusätzlich 1 Ruhmespunkt oder 1 Holz**.

Wichtig: Man muss sich aber entscheiden, ob man Holz **oder** Ruhmespunkte bekommen möchte. Eine Mischung aus beidem geht nicht – auch wenn man mehrere Moais ausliegen hat.

Persönliche Auslage von Sandra



Beispiel:

Die Moais werden gewertet. Sandra hat 1 Moai in ihrer persönlichen Auslage, Arne 2 Moais. Sandra darf sich nun entscheiden, ob sie 1 Ruhmespunkt oder 1 Holz

Persönliche Auslage von Arne



bekommen möchte. Arne darf sich entscheiden, ob er 3 Ruhmespunkte oder 3 Holz bekommen möchte (weil er 2 Moais und die alleinige Mehrheit hat).



Jäger & Sammler

Jeder Spieler, der **mindestens 1 Jäger & Sammler der gewerteten Sorte** vor sich ausliegen hat,

erhält **genau 1** Opferkarte dieser Sorte vom entsprechenden Vorratsstapel. Der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, nimmt sich als

Erster seinen Ertrag, dann sein linker Nachbar usw.



Achtung: Anders als bei den anderen Kartenarten (Holzfäller, Priester, Moai), gibt es hier keinen Ertrag „pro ausliegender Karte“! Man erhält genau 1 Opferkarte, wenn man „mindestens 1 Jäger & Sammler“ der gewerteten Sorte in der persönlichen Auslage hat – ob man 1 oder 3 Karten ausliegen hat, ist zunächst egal. Je mehr Jäger & Sammler man hat, umso günstiger kann man jedoch Opferkarten erwerben (siehe „1. Eine Opferkarte erwerben“). Außerdem bekommt man evtl. noch den Bonus.

Bonus: Hat ein Spieler **mindestens 2 Jäger & Sammler der gewerteten Sorte** ausliegen und die alleinige Mehrheit an Jägern & Sammlern dieser Sorte, so erhält er **zusätzlich 1 Opferkarte** dieser Sorte.

Sonderfall: Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Vorratsstapel einer Opferkartensorte leer ist und ein oder mehrere Spieler aber eigentlich noch Opferkarten dieser Sorte erhalten würden, so dürfen sich diese Spieler stattdessen von einem Vorratsstapel einer **anderen Sorte** bedienen.

Beispiel:

Die Jäger & Sammler „Getreide“ werden gewertet. Patrick und Sandra haben jeweils 2 dieser Jäger & Sammler in ihren persönlichen Auslagen, die anderen Spieler haben keinen. Da Patrick und Sandra jeweils mindestens 1 Jäger & Sammler „Getreide“ haben, bekommen sie jeweils

Persönliche Auslage von Patrick



Persönliche Auslage von Sandra



genau 1 Opferkarte „Getreide“ vom Vorratsstapel. Den Bonus erhalten sie jedoch nicht. Sie haben zwar beide mindestens 2 Jäger & Sammler, allerdings hat keiner von ihnen die alleinige Mehrheit.

Wichtig: Es wird in jedem Zug nur eine Kartenart gewertet – und zwar die, die zuletzt in der allgemeinen Auslage freigelegt wurde.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und führt seinen Spielzug aus (Schritte 1. – 3.).

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn eine Spalte der allgemeinen Auslage mit neuen Karten aufgefüllt und dabei der **Nachziehstapel der Rapa-Nui-Karten leer** wird.

Achtung: Die zuletzt freigelegte Kartenart wird dann **nicht mehr gewertet!**

Es folgt die **Schlusswertung**. Jeder Spieler zählt seine **Ruhmespunkte (RP)**:

- Während des Spiels **gesammelte Ruhmespunkt-Plättchen**: **X RP**
- Pro **Moai** in der persönlichen Auslage: **4 RP**
- Pro **5 Holz**: **1 RP**
- Pro **gesammelter Opferkarte**: **0–3 RP**

Der **Wert der gesammelten Opferkarten** wird folgendermaßen bestimmt:

Die **Opferkarten auf dem Opferstein** werden sortiert. Nun wird gezählt, welche Sorte während des Spiels wie oft geopfert wurde.

Die **am häufigsten geopfert** Sorte ist bei der Endwertung **3 RP** wert, die **zweithäufigste 2**, die **dritthäufigste 1** und die **am wenigsten geopfert** Sorte ist **0 RP** wert. Bei **Gleichstand mehrerer Sorten** haben die am Gleichstand beteiligten Sorten den gleichen Wert.

Folgende Fälle können hierbei auftreten:

- Bei **2 gleichhäufigen** Sorten werden nur noch die **Werte „3“, „2“ und „1“** vergeben.
- Bei **3 gleichhäufigen** Sorten bzw. **2 mal 2 gleichhäufigen** Sorten werden nur noch die **Werte „3“ und „2“** vergeben.
- Sind **alle 4 Sorten gleichhäufig** vertreten, so haben alle Sorten den **Wert „3“**.

Wichtig: Die Opferkarten auf dem Opferstein bestimmen den **Wert** der verschiedenen Opferkartensorten für **alle Spieler**. Jeder Spieler muss diese Werte anschließend auf seine eigenen gesammelten Opferkarten anwenden.

Sonderfall:

Sollte der seltene Fall eintreten, dass kein Spieler einen Moai gebaut hat und somit **keine Opferkarten auf dem Opferstein liegen**, so sind **alle Opferkarten 0 Ruhmespunkte** wert!

Der Spieler mit den meisten Ruhmespunkten gewinnt.

Bei **Gleichstand** entscheidet, wer von den am Gleichstand beteiligten Spielern **mehr Moais** in seiner persönlichen Auslage hat. Herrscht auch hier Gleichstand, wird verglichen, wer **mehr Holz** übrig hat. Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Spieler die Platzierung.

*Beispiel:
Auf dem Opferstein lagen zum Spielende folgende Opferkarten:*

Opferkarten auf dem Opferstein bei Spielende



4x Getreide, 4x Papiermaulbeere, 2x Fisch, 1x Süßkartoffel. Getreide und Papiermaulbeere waren am häufigsten vertreten und sind somit je 3 RP wert. Fisch war am zweithäufigsten vertreten und ist damit 2 RP wert. Süßkartoffel war am dritthäufigsten vertreten und ist damit 1 RP wert. Diese Werte gelten für alle Spieler.

Sandra hat am Spielende noch folgende Opferkarten vor sich liegen: 2x Getreide, 1x Papiermaulbeere, 3x Fisch und 1x Süßkartoffel. Ihre Opferkarten sind somit $(2 \times 3 \text{ RP}) + (1 \times 3 \text{ RP}) + (3 \times 2 \text{ RP}) + (1 \times 1 \text{ RP}) = 16 \text{ RP}$ wert.

Sandras Opferkarten



Stefan hat am Spielende noch folgende Opferkarten vor sich liegen: 0x Getreide, 1x Papiermaulbeere, 5x Fisch und 2x Süßkartoffel. Seine Opferkarten sind somit $(0 \times 3 \text{ RP}) + (1 \times 3 \text{ RP}) + (5 \times 2 \text{ RP}) + (2 \times 1 \text{ RP}) = 15 \text{ RP}$ wert.

Stefans Opferkarten



Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Illustration: Katja Miller
Grafik: Martin Hoffmann
Redaktionelle Bearbeitung:
Ralph Querfurth, Arne Bratenstein

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Art.-Nr.: 692087



Der Autor

Klaus-Jürgen Wrede wohnt in der Nähe von Bonn und unterrichtet Musik- und Religionslehre in Köln. Seit dem Besuch der Spielemesse in Essen 1989 wurde aus gelegentlichem Spielen seine große Leidenschaft. Er mag besonders strategische Spiele mit historischen Themen, aber auch gesellige Partyspiele. Seinen größten Erfolg feierte er im Jahr 2001, als er sowohl die Auszeichnung „Spiel des Jahres“ als auch den „Deutschen Spielepreis“ gewann. Auf neue Spielideen kommt er auch gerne mal, wenn er in der Sauna liegt! „Rapa Nui“ ist sein erstes im Kosmos Verlag erschienenes Spiel.

Klaus-Jürgen Wrede



Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.