



Rapa Nui  
Kosmos, 2011  
Klaus-Jürgen WREDE  
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 60 minuten

## Spelmateriaal

- **16 startkaarten** (telkens 4 in de vier spelerskleuren)
- **50 Rapa Nui kaarten**, opgedeeld in:
  - 9 Moais (stenen beelden)
  - 9 priesters
  - 12 houthakkers
  - 20 jagers & verzamelaars (4 verschillende soorten met telkens vier stuks)
- **4 overzichtskaarten**
- **100 offerkaarten** (4 verschillende soorten met telkens 25 stuks)
- **30 roempuntenfiches** (20x waarde 1, 6x waarde 5 en 4x waarde 10)
- **36 houtfiches** (24x waarde 1, 4x waarde 5, 4x waarde 10 en 4x waarde 20)
- **1 offersteen**

# RAPA NUI

## Spelidee

Iedere speler kruipt in de huid van een machtig stamhoofd. Ronde na ronde halen de spelers nieuwe personen in het eigen dorp (houthakkers, priesters of jagers & verzamelaars) of ze bouwen een stenen beeld (ook Moai genoemd).

Aan het einde van elke speelbeurt komt het tot een waardering van één kaartensoort bij alle spelers. Op deze manier ontvangen de spelers hout, roempunten of offerkaarten.

Aan het einde wint die speler die via de Moais en de priesters de meeste roempunten heeft verzameld en bovendien ook de meest waardevolle offerkaarten bezit. Tijdens het spel vinden offerrondes plaats waarin de spelers de waarde van de verschillende soorten offerkaarten vóór het einde van het spel kunnen beïnvloeden.

### Voorbeeld voor de startopbouw



## Spelvoorbereiding

- ⇒ Iedere speler ontvangt de **4 startkaarten** (1 houthakker + 3 jagers en verzamelaars) van **één kleur** en een overzichtskaart.
- ⇒ De houthakker legt iedere speler voor zich neer en vormt hiermee zijn **persoonlijke vitrine**, die in de loop van het spel met andere kaarten wordt uitgebreid. De 3 jagers & verzamelaars worden in de hand genomen.
- ⇒ Bij minder dan 4 spelers worden de resterende startkaarten terug in de doos gelegd.
- ⇒ De **50 Rapa Nui kaarten** worden zeer grondig gemixt en als **verdekte voorraadstapel** klaargelegd.
- ⇒ De **algemene vitrine** wordt voorbereid: van de verdekte voorraadstapel worden de **bovenste 16 kaarten** getrokken en in **4 kolommen met telkens 4 kaarten** neergelegd (zie het voorbeeld van de startopbouw).

- ⇒ De **100 kleine offerkaarten** worden gesorteerd naar de **vier soorten** (vis, moerbes, zoete aardappel, graan) en als **4 open voorraadstapels** klaargelegd.
- ⇒ Iedere speler ontvangt telkens **1 offerkaart van elke soort**.
- ⇒ Zijn offerkaarten legt iedere speler verdekt voor zich neer. Iedere speler mag zijn eigen verzamelde offerkaarten tijdens het spel bekijken.
- ⇒ De **houtfiches** en de **roempuntenfiches** worden als voorraad klaargelegd.
- ⇒ De **offersteen** wordt naast de algemene vitrine gelegd.
- ⇒ Een startspeler wordt gekozen.
- ⇒ Iedere speler ontvangt een **bepaald startkapitaal aan hout**: De startspeler ontvangt houtfiches met de waarde van **2**, de volgende speler met de wijzers van de klok mee ontvangt houtfiches met de waarde van **3**, de volgende met de waarde van **4** en de vierde speler ontvangt houtfiches met de waarde van **5**.



handkaarten



offerkaarten



houtfiches



overzichtskaart



persoonlijke vitrine van een speler

## Spelverloop

Te beginnen met de startspeler komen alle spelers afwisselend, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt en voeren hun speelbeurt uit. Een speelbeurt bestaat steeds uit drie stappen.

### Verloop van een speelbeurt

1. Een offerkaart kopen (optioneel).
2. Kaart(en) neerleggen.
3. Kaart(en) uit de algemene vitrine trekken en een waardering uitlokken.

Het verloop van een speelbeurt wordt nu in detail bekeken.

### 1. Een offerkaart kopen (optioneel)

De actieve speler **mag precies 1 offerkaart** van één van de 4 voorraadstapels kopen. Dat kost hem principieel 5 hout. Voor elke jager & verzamelaar van de dezelfde soort, die de speler in zijn persoonlijke vitrine heeft liggen, worden de kosten met 1 hout verminderd. Onder de 0 hout kunnen de kosten voor een offerkaart niet zakken. Als de gewenste soort niet meer voorhanden is, kan die soort ook niet meer worden gekocht.

#### Voorbeeld

Anne is aan de beurt. Ze heeft 7 hout, 1 houthakker, 1 jager & verzamelaar 'moerbes' en 2 jagers & verzamelaars 'graan'. Ze kan nu beslissen of ze 1 offerkaart wil kopen.

Een offerkaart moerbes zou 4 hout kosten (5 - 1 omdat ze 1 jager & verzamelaar 'moerbes' voor zich heeft liggen).

Een offerkaart graan zou ze 3 hout kosten (5 - 2 omdat ze 2 jagers & verzamelaars 'graan' voor zich heeft liggen). Een offerkaart vis of zoete aardappel zou haar telkens 5 hout kosten omdat ze geen jagers & verzamelaars van deze soort heeft. Uiteraard kan Anne ook beslissen om helemaal geen offerkaart te kopen.



## 2. Kaart(en) neerleggen

De actieve speler legt kaart(en) uit zijn hand in zijn persoonlijke vitrine. Afhankelijk van welke kaarten de speler in zijn hand heeft, moet hij kiezen welke hij wil uitspelen.

En wel ofwel



### 1 houthakker

**Kosten** om de kaart te kunnen leggen: geen.

**Effect:** er gebeurt niets bij het neerleggen.

OF



### 1 priester

**Kosten** om de kaart te kunnen leggen: geen.

**Effect:** er gebeurt niets bij het neerleggen.

OF



### 1 Moai

**Kosten** om de kaart te kunnen leggen: **7 hout.**



**Effect:**

1. Elke Moai in de persoonlijke vitrine is **aan het einde van het spel 4 roempunten** waard.
2. **Offerronde**

Nadat 1 Moai werd gebouwd, volgt onmiddellijk een offerronde. Te beginnen met de linkerbuurman van de actieve speler **moet** iedere medespeler om de beurt **1 van zijn verzamelde offerkaarten open op de offersteen** leggen (wanneer hij minstens 1 offerkaart bezit). De **actieve speler** legt als laatste 1 van zijn verzamelde offerkaarten op de offersteen (**in elk geval verdekt** zodat de andere spelers niet weten welke soort hij heeft geofferd). **Als extra** legt de actieve speler nog 1 offerkaart van één van de vier algemene voorraadstapels van de offerkaarten **open** op de offersteen !



### **BELANGRIJK**

*De geofferde kaarten beïnvloeden welke offerkaartensoort aan het einde van het spel meer of minder waard is. De soort die het meest werd geofferd is aan het einde ook het meeste waard ... enzovoort (zie ook bij het 'Einde van het spel').*

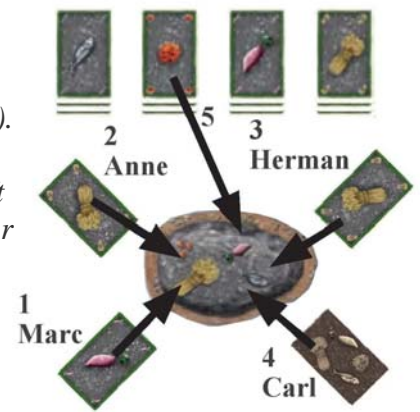
*Als een speler bijzonder veel kaarten van een soort heeft verzameld, gaat hij proberen dat deze soort zo vaak mogelijk op de offersteen vertegenwoordigd is. Maar voorzichtig: Met elke geofferde kaart heeft men ook een offerkaart van deze soort minder voor de slotwaardering. Men moet dus een gulden middenweg vinden en er goed op letten welke soorten door de medespelers worden geofferd.*

### **AANDACHT**

*De spelers zien tot het einde van het spel alleen de offerkaart die momenteel bovenaan ligt op de offersteen. De offerkaarten die daaronder liggen blijven tot het einde van het spel verdekt liggen.*

### Voorbeeld

Carl bouwt 1 Moai en lokt hierdoor een offerronde uit. Zijn linkerbuurman Marc begint en offert 1 zoete aardappel (1). Anne offert 1 graan (2) en ook Herman offert 1 graan (3). Carl offert 1 verdeckte offerkaart (4). Omdat Carl de Moai heeft gebouwd, mag hij als extra nog 1 offerkaart van één van de vier voorraadstapels op de offersteen leggen. Hij kiest voor de moerbes (5).



## OF



### 1 - 3 jagers & verzamelaars van één soort

(vis, moerbes, zoete aardappel, graan)

**Kosten** om de kaart(en) te kunnen leggen: **0 - 2 hout**

(zie bijzonderheid).

**Effect:** er gebeurt niets bij het neerleggen.

**Bijzonderheid:** Men mag ook **meer dan 1 jager & verzamelaar in één keer** uitspelen, maar dan wel jagers & verzamelaars van **dezelfde soort** (bijvoorbeeld 3 'vissers' in één keer).

- Speelt men **1** jager & verzamelaar dan kost dit niets.
- Speelt men **2** jagers & verzamelaars van dezelfde soort dan kost dit **1 hout**.
- Speelt men **3** jagers & verzamelaars van dezelfde soort dan kost dit **2 hout**.



### Voorbeeld

Marc is aan de beurt en legt nog 2 volgende jagers & verzamelaars 'vissers' vanuit zijn handkaarten in zijn persoonlijke vitrine. Dit kost voor hem 1 hout omdat hij 2 jagers & verzamelaars in één keer uitspeelt. Dat er al 1 jager & verzamelaar 'visser' in zijn vitrine lag, beïnvloedt de kosten niet.

persoonlijke vitrine van Marc



### TIP

Bij het neerleggen van kaarten van dezelfde soort in de persoonlijke vitrine, wordt aangeraden om deze kaarten, licht verschoven, over elkaar te leggen zodat er ruimte wordt gespaard en de overzichtelijkheid wordt gerespecteerd.

### AANDACHT

De speler mag dus werkelijk maar **één soort kaart per speelbeurt** neerleggen, en van deze soort **ook maar één kaart**, met uitzondering van de jagers & verzamelaars van dezelfde soort: 1 houthakker **of** 1 priester **of** 1 Moai **of** 1 - 3 jagers & verzamelaars (van dezelfde soort).

### UITZONDERING

Als het geval zich zou voordoen dat de actieve speler **3 Moais in de hand heeft**, maar **niet genoeg hout bezit** om 1 Moai te kunnen neerleggen, moet hij **één** van de drie Moais **onbenut in de doos terugleggen** in plaats van 1 kaart neer te leggen.

### 3. Kaart(en) uit de algemene vitrine trekken en een waardering uitlokken

De actieve speler moet zijn handkaarten opnieuw aanvullen tot 3 kaarten. Hierbij mag hij zich bedienen van de telkens 4 vooraan liggende kaarten van de 4 kolommen van de algemene vitrine. Neemt hij 1 kaart en moet hij aansluitend nog één volgende kaart nemen (omdat hij nog geen 3 handkaarten heeft), heeft hij opnieuw de vrije keuze uit de nu 4 vooraan liggende kaarten.

#### **BELANGRIJK**

*Als bij het trekken van een kaart een kolom volledig wordt leeggemaakt, wordt deze **onmiddellijk** met 4 nieuwe kaarten van de voorraadstapel aangevuld.*

#### **WAARDERING**

Aan het einde van de speelbeurt wordt steeds die kaartensoort gewaardeerd die de speler als laatste met het trekken van een kaart heeft blootgelegd. Dit kan ook de vierde kaart zijn die bij het aanvullen van een lege kolom met 4 nieuwe kaarten in de vitrine zichtbaar wordt (zie het voorbeeld 2 bij 'Kaarten trekken').

#### **Voorbeeld 1 'Kaarten trekken'**

*Marc heeft 1 kaart neergelegd en trekt nu 1 kaart uit de algemene vitrine. Hij kiest de jager & verzamelaar 'graan' en neemt die kaart in de hand.*

*Marc heeft nu opnieuw 3 handkaarten en de blootgelegde kaartensoort wordt gewaardeerd. In dit geval is dit een Moai.*

#### **Voorbeeld 2 'Kaarten trekken:'**

*Herman heeft 2 kaarten neergelegd en trekt nu 1 kaart uit de algemene vitrine. Hij kiest de Moai en neemt die kaart in de hand.*

*Daarna trekt hij nog een tweede kaart uit de algemene vitrine om zijn handkaarten opnieuw aan te vullen tot 3 stuks. Hij kiest de priester en neemt die kaart in de hand.*

*Omdat nu een kolom in de algemene vitrine leeg is, wordt die onmiddellijk met 4 nieuwe kaarten van de voorraadstapel aangevuld. Herman heeft nu opnieuw 3 handkaarten in de hand en de laatst blootgelegde kaartensoort wordt gewaardeerd. In dit geval is dit een houthakker.*

Afhankelijk van de **laatst blootgelegde kaartensoort** vindt een waardering plaats die altijd een invloed heeft op **alle spelers**.



#### **Houthakker**

**Iedere speler** ontvangt **1 hout** per houthakker die hij voor zich heeft liggen.

**BONUS:** Als een speler **minstens 2 houthakkers** heeft liggen en **alleen de enige meerderheid** aan houthakkers heeft, ontvangt hij **extra nog 1 hout**.



algemene vitrine



### Voorbeeld

De houthakkers worden gewaardeerd. Marc heeft als enige speler 2 houthakkers in zijn persoonlijke vitrine, de andere spelers hebben elk slechts 1 houthakker. Marc ontvangt 3 hout (telkens 1 hout per houthakker in zijn vitrine en 1 hout als bonus omdat hij minstens twee houthakkers heeft liggen en de enige meerderheid bezit). De andere spelers ontvangen elk 1 hout (voor hun enige houthakker).



### Priester

Iedere speler ontvangt 1 roempunt per priester die hij voor zich heeft liggen.

**BONUS:** Als een speler minstens 2 priesters heeft liggen en alleen de enige meerderheid aan priesters heeft, ontvangt hij extra nog 1 roempunt.



### Voorbeeld

De priesters worden gewaardeerd. Herman heeft als enige speler 1 priester in zijn persoonlijke vitrine, de andere spelers hebben geen priester. Herman ontvangt 1 roempunt (1 roempunt per priester, de bonus ontvangt hij niet omdat hij weliswaar de enige meerderheid heeft maar geen 2 priesters in zijn persoonlijke vitrine). De andere spelers ontvangen geen roempunten.



### Moai

Iedere speler ontvangt 1 roempunt of 1 hout per Moai die hij voor zich heeft liggen.

**BONUS:** Als een speler minstens 2 Moais heeft liggen en alleen de enige meerderheid aan Moais heeft, ontvangt hij extra nog 1 roempunt of 1 hout.



### BELANGRIJK

Men moet altijd kiezen of men hout of roempunten neemt. Een combinatie van beiden gaat niet, ook niet wanneer men meerdere Moais heeft liggen in de persoonlijke vitrine.

### Voorbeeld

De Moais worden gewaardeerd. Anne heeft 1 Moai in haar persoonlijke vitrine, Carl heeft er 2. Anne mag nu beslissen of zij 1 roempunt of 1 hout neemt. Carl mag beslissen of hij 3 roempunten of 3 hout neemt (omdat hij 2 Moais heeft liggen en de enige meerderheid heeft).



### Jagers & verzamelaars

Iedere speler, die minstens 1 jager & verzamelaar van de gewaardeerde soort voor zich heeft liggen in zijn persoonlijke vitrine, ontvangt precies 1 offerkaart van deze soort van de desbetreffende voorraadstapel. De speler die de waardering heeft uitgelokt, neemt als eerste zijn opbrengst (offerkaart), daarna zijn linkerbuurman ... enzovoort.



### AANDACHT

Anders als bij de andere kaartensoorten (houthakker, priester, Moai) is er hier geen opbrengst per neergelegde kaart. Men ontvangt precies 1 offerkaart wanneer men minstens 1 jager & verzamelaar van de gewaardeerde soort in de persoonlijke vitrine heeft. Of men nu 1 of 3 kaarten van die soort heeft liggen, speelt vooreerst geen rol. Hoe meer jagers & verzamelaars men heeft, des te voordeliger is het om offerkaarten te kopen (zie onder punt 1 'Een offerkaart kopen'). Bovendien ontvangt men eventueel nog wel de bonus.

**BONUS:** Als een speler **minstens 2 jagers & verzamelaars van de gewaardeerde soort** heeft liggen en **alleen de enige meerderheid** aan jagers & verzamelaars heeft, ontvangt hij **extra nog 1 offerkaart** van deze soort.

### UITZONDERING

*Als het uitzonderlijke geval zich zou voordoen dat de voorraadstapel van de gewaardeerde offerkaartensoort leeg is en één of meerdere spelers nog offerkaarten van deze soort moeten ontvangen, mogen deze spelers in de plaats hiervan zich bedienen van een voorraadstapel van een andere soort.*

#### Voorbeeld

*De jagers & verzamelaars 'graan' worden gewaardeerd. Anne en Herman hebben telkens 2 jagers & verzamelaars in hun persoonlijke vitrine, de andere spelers hebben er geen.*

*Omdat Anne en Herman minstens 1 jager & verzamelaar van de gewaardeerde soort 'graan' hebben, ontvangen ze telkens precies 1 offerkaart 'graan' van de voorraadstapel.*

*De bonus ontvangen ze niet. Ze hebben weliswaar beiden minstens 2 jagers & verzamelaars maar geen van beiden heeft de enige meerderheid.*

persoonlijke vitrine van Anne



persoonlijke vitrine van Herman



### BELANGRIJK

*Er wordt in iedere beurt slechts één kaartensoort gewaardeerd en wel die, die als laatste in de algemene vitrine werd blootgelegd.*

**Aansluitend is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt en voert zijn speelbeurt uit (stappen 1 - 3).**

## Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een kolom van de algemene vitrine wordt aangevuld met nieuwe kaarten en hierbij de voorraadstapel van de Rapa Nui kaarten is opgebruikt.

### AANDACHT

*De laatst blootgelegde kaartensoort wordt dan **niet meer gewaardeerd**.*

Dan volgt de **slotwaardering**. Iedere speler telt zijn **roempunten (RP)**:

- Tijdens het spel **verzamelde roempuntenfiches**: **X RP**
- Per **Moai** in de persoonlijke vitrine: **4 RP**
- Per **5 hout**: **1 RP**
- Per **verzamelde offerkaart**: **0 - 3 RP**

De **waarde van de verzamelde offerkaarten** wordt op de volgende manier bepaald:

De **offerkaarten op de offersteen** worden gesorteerd. Nu wordt nagekeken welke soort tijdens het spel het meest werd geofferd. De soort die het **meest werd geofferd** is bij de **slotwaardering 3 RP** waard, de soort die als **tweede meeste** werd geofferd is **2 RP** waard, de soort die als **derde meeste** werd geofferd is **1 RP** waard en de **minst geofferde** soort is **0 RP** waard. Bij een gelijke stand van meerdere soorten hebben de soorten die deelnemen aan de gelijke stand een zelfde waarde. De volgende gevallen kunnen zich voordoen:

- Bij **2 soorten** met een gelijke stand krijgen de soorten de waardes **3, 2** of **1**.
- Bij **3 soorten** met een gelijke stand of **tweemaal 2 soorten** met een gelijke stand krijgen de soorten de waardes **3** of **2**.
- Hebben **alle soorten** een gelijke stand krijgen alle soorten de waarde **3**.



## BELANGRIJK

De offerkaarten op de offersteen bepalen de waarde van de verschillende offerkaartensoorten voor alle spelers. Iedere speler moet deze waarde meteen gebruiken voor zijn eigen verzamelde offerkaarten.

## UITZONDERING

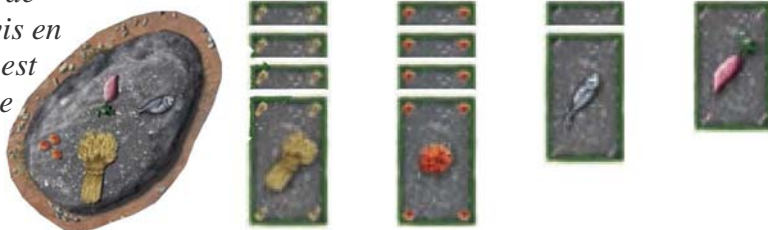
Als het uitzonderlijke geval zich zou voordoen dat geen speler een Moai heeft gebouwd en er dus geen offerkaarten op de offersteen liggen, zijn alle offerkaarten 0 roempunten waard!

De speler met de meeste roempunten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van deze spelers de speler die de meeste Moais in zijn persoonlijke vitrine heeft. Als er dan nog een gelijke stand is, wint van die spelers de speler die het meeste hout over heeft. Als er ook dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.

### Voorbeeld

Op de offersteen liggen aan het einde van het spel de volgende offerkaarten: 4x graan, 4x moerbes, 2x vis en 1x zoete aardappel. Graan en moerbes zijn het meest aanwezig en zijn dus 3 RP waard. Vis is het tweede meest aanwezig en is dus 2 RP waard. Zoete aardappel was het derde meest aanwezig en is dus nog 1 RP waard. Deze waardes gelden voor alle spelers.

offerkaarten op de offersteen aan het einde van het spel



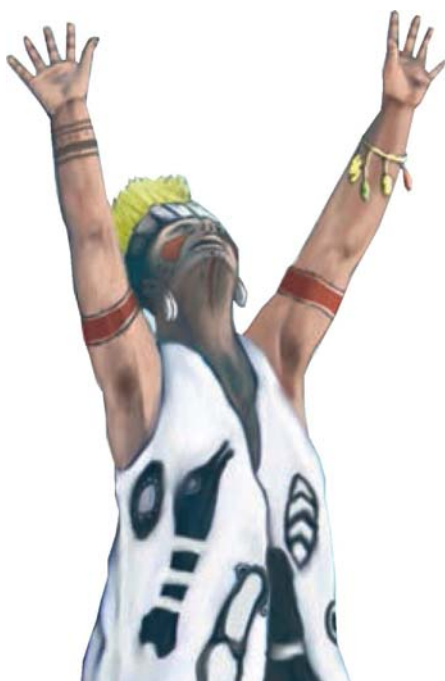
Anne heeft aan het einde van het spel nog de volgende offerkaarten in haar vitrine liggen: 2x graan, 1x moerbes, 3x vis en 1x zoete aardappel. Haar offerkaarten zijn hiermee:  $2x 3RP + 1x 3RP + 3x 2RP + 1x 1RP = 16RP$  waard.

de offerkaarten van Anne



Marc heeft aan het einde van het spel nog de volgende offerkaarten in zijn vitrine liggen: 0x graan, 1x moerbes, 5x vis en 2x zoete aardappel. Zijn offerkaarten zijn hiermee:  $0x 3RP + 1x 3RP + 5x 2RP + 2x 1RP = 15RP$  waard.

de offerkaarten van Marc



de auteur  
Klaus-Jürgen WREDE

© vertaling: Herman BELLEKENS  
herman.bellekens@skynet.be  
25 januari 2012