

## Giants

Rundenablauf – Phasen 3 & 4 im UZS

**1. Moais** entsprechend Würfelerggebnis **auf Steinbruch setzen**.

**2. Moais versteigern** – Stammesmarker in eine Hand, Arbeiter in andere (Häuptling ≙ 3).

- Spieler mit meisten Stammesmarkern nimmt zuerst Moai, Größe höchstens = Anzahl gebotener Arbeiter.

Bei Gleichstand entscheidet Anzahl Rongo-Halbtafeln, falls immer noch Gleichstand Sitzordnung.

- Moai vor Sichtschirm, kann in Phase 4 eingesetzt und bewegt werden.

- Gebotene Marker/Arbeiter vor Sichtschirm, können in dieser Runde nicht mehr benutzt werden, Ausnahme:

Falls noch Moai/s übrig ist/sind und Spieler noch gebotene, unbenutzte Arbeiter (außer Häuptling!) hat/haben, können/kann sie/er entsprechend weitere/n Moai/s nehmen!

Übrig gebliebene Moai/zurück in Vorrat.

**3. Figuren einsetzen** – pro Feld beliebig viele Figuren verschiedener Spieler und beliebig viele Holzstämme möglich.

- Pro Setzrunde **eine** der möglichen Aktionen:

**3.1** Einen (1) **Arbeiter** oder **Zauberer** (jeweils + 1 oder 2 Holz, falls gewünscht und möglich) oder **Häuptling** auf beliebiges Feld.

**3.2 Zauberer** (+ 1 oder 2 Holz, falls schon vorhanden und gewünscht) auf **Spezialfeld**:

Dorf: Spieler erhält eigenen Arbeiter aus allgemeinem Vorrat

Zaubererhütte: Spieler erhält eigenen Stammesmarker aus allgemeinem Vorrat.

Wald: Holz laut Angabe, Feld ist abgeholt (umdrehen).

Genommene Arbeiter, Marker, Holz hinter Sichtschirm.

Feld neben Ahu: Eigene Basis offen auf Ahu, ist damit reserviert.

Kopfschmucksteinbruch: Kopfschmuck nehmen, vor Sichtschirm

**3.3 Häuptling** wie Zauberer einsetzen – 2 Rongo-Halbtafeln abgeben

**3.4** Hinter Sichtschirm liegenden **Stammesmarker** davor legen, dafür 1 Rongo-Halbtafel nehmen, vor Sichtschirm legen.

\* Jede/s Figur/Holz kann an beliebig vielen Transporten beteiligt sein.

**3.5** Passen – mit Fahne am Sichtschirm markieren.

- Phase 3 endet, nachdem alle gepasst haben.

**4.** In Reihenfolge *pro Spielzug* **einen Moai oder einen Kopfschmuck transportieren\*** /**errichten** und eventuell **markieren** ODER einen Moai oder einen Kopfschmuck markieren, ohne ihn zu transportieren.

- Moai Größe 1 und Kopfschmuck durch jedes Feld mit mindestens 1 Arbeiter/Häuptling.

- Moai Größe 2 durch jedes Feld mit mindestens 2 Arbeitern, 1 Arbeiter und 1 Holz oder Häuptling.

- Moai Größe 3 durch jedes Feld mit mindestens 3 Arbeitern, 2 Arbeitern und 1 Holz, 1 Arbeiter und 2 Holz oder Häuptling.

Nutzung fremder Figuren: je 1 Punkt/Arbeiter bzw. Punkte entsprechend Moai-Größe für Häuptling für Besitzer, Häuptling hat Vorrang.

- Moai auf Ahu neben Feld mit mindestens einem **eigenen** Arbeiter errichten: Figur auf verdeckte eigene Basis stellen.

- Kopfschmuck auf **errichtete** Figur neben Feld mit mindestens einem **eigenen** Arbeiter.

- Verdeckte Basis anschauen: 1 Rongo-Halbtafel abgeben.

- Bewegter Moai/Kopfschmuck kann mit eigenem Stammesmarker markiert (d. h. gesichert) werden.

- Unmarkierter Moai/Kopfschmuck:

- Kann von jedem Spieler bewegt werden, wenn er Figur/Kopfschmuck anschließend errichtet oder markiert.

- Kann ohne Transport markiert werden.

- Noch nicht benutzter Moai/Kopfschmuck vor Sichtschirm *muss* auf entsprechende Steinbrüche auf Spielplan gesetzt und *kann* dann markiert werden.

- Phase 4 endet, nachdem alle gepasst haben. Ausliegendes Holz kommt aus dem Spiel!

**5. Rundenende** - alle Figuren vom Spielplan und vor Sichtschirm (auch Stammesmarker) wieder hinter Sichtschirm legen.

- Auch Stammesmarker vom Spielplan, falls gewünscht, dadurch aber Kontrollverlust.

- Startspielerwechsel nach links.

**SPIELEND**E – mindestens ein Spieler hat nach Phase 4 alle eigenen Basen verbaut.

**ENDWERTUNG** – jeweils schwarze Moaizahl x Größe + Kopfschmuckzahl. Spieler mit meisten Punkten ist Spielsieger.