

Déroulement d'un tour

- 1. Prendre une carte Sacrifice (facultatif)**
Coût : 0 à 5 Bois (5 Bois moins le nombre de «Chasseur-Cueilleur» du type correspondant)
- 2. Jouer des cartes de la main**
 - 1 Bûcheron**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Prêtre**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Moaï**
Coût : 7 Bois
Effets : 1. Chaque Moaï posé vaut 4 points de Gloire en fin de partie. 2. Déclenche un tour Sacrifice
 - ou
 - 1 à 3 Chasseur-Cueilleur d'un même type**
Coût : 1 carte : 0 Bois
2 cartes : 1 Bois
3 cartes : 2 Bois
Effet : aucun quand la carte est posée
- 3. Refaire sa main à 3 cartes et marquer des points**
Choisir la première carte d'une des 4 colonnes. Reconstituer la colonne si besoin.
La dernière carte visible de la colonne suite au choix de la carte pour refaire sa main (celle du dessous donc) détermine le type d'évaluation qui s'appliquera à l'ensemble des joueurs. (voir au verso)

Description d'une évaluation

- Bûcheron**
Par Bûcheron : 1 Bois
Bonus : 1 Bois
 - Prêtre**
Par Prêtre : 1 Point de Gloire
Bonus : 1 Point de Gloire
 - Moaï**
Par Moaï : 1 Point de Gloire ou 1 Bois
Bonus : 1 Point de Gloire ou 1 Bois (pas de combinaison possible)
 - Chasseur-Cueilleur**
Au moins 1 «Chasseur-Cueilleur» d'une sorte : au maximum 1 carte Sacrifice de celle-ci
Bonus : 1 carte Sacrifice
- Résolution du bonus : il faut avoir posé au minimum 2 cartes et être le seul majoritaire.**

Décompte final

- Tuiles points de Gloire (PG) collectées pendant la partie
 - 4 PG par carte Moaï posée
 - 1 PG par tranche de 5 Bois
 - 0-3 PG pour chaque carte Sacrifice collectée
- Le type de cartes le plus sacrifié rapporte 3 PG, le 2ème 2 PG, le 3ème 1 PG et le 4ème 0 PG. En cas d'égalité, les types concernés ont la même valeur (selon leur rang).

Déroulement d'un tour

- 1. Prendre une carte Sacrifice (facultatif)**
Coût : 0 à 5 Bois (5 Bois moins le nombre de «Chasseur-Cueilleur» du type correspondant)
- 2. Jouer des cartes de la main**
 - 1 Bûcheron**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Prêtre**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Moaï**
Coût : 7 Bois
Effets : 1. Chaque Moaï posé vaut 4 points de Gloire en fin de partie. 2. Déclenche un tour Sacrifice
 - ou
 - 1 à 3 Chasseur-Cueilleur d'un même type**
Coût : 1 carte : 0 Bois
2 cartes : 1 Bois
3 cartes : 2 Bois
Effet : aucun quand la carte est posée
- 3. Refaire sa main à 3 cartes et marquer des points**
Choisir la première carte d'une des 4 colonnes. Reconstituer la colonne si besoin.
La dernière carte visible de la colonne suite au choix de la carte pour refaire sa main (celle du dessous donc) détermine le type d'évaluation qui s'appliquera à l'ensemble des joueurs. (voir au verso)

Description d'une évaluation

- Bûcheron**
Par Bûcheron : 1 Bois
Bonus : 1 Bois
 - Prêtre**
Par Prêtre : 1 Point de Gloire
Bonus : 1 Point de Gloire
 - Moaï**
Par Moaï : 1 Point de Gloire ou 1 Bois
Bonus : 1 Point de Gloire ou 1 Bois (pas de combinaison possible)
 - Chasseur-Cueilleur**
Au moins 1 «Chasseur-Cueilleur» d'une sorte : au maximum 1 carte Sacrifice de celle-ci
Bonus : 1 carte Sacrifice
- Résolution du bonus : il faut avoir posé au minimum 2 cartes et être le seul majoritaire.**

Décompte final

- Tuiles points de Gloire (PG) collectées pendant la partie
 - 4 PG par carte Moaï posée
 - 1 PG par tranche de 5 Bois
 - 0-3 PG pour chaque carte Sacrifice collectée
- Le type de cartes le plus sacrifié rapporte 3 PG, le 2ème 2 PG, le 3ème 1 PG et le 4ème 0 PG. En cas d'égalité, les types concernés ont la même valeur (selon leur rang).

Déroulement d'un tour

- 1. Prendre une carte Sacrifice (facultatif)**
Coût : 0 à 5 Bois (5 Bois moins le nombre de «Chasseur-Cueilleur» du type correspondant)
- 2. Jouer des cartes de la main**
 - 1 Bûcheron**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Prêtre**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Moaï**
Coût : 7 Bois
Effets : 1. Chaque Moaï posé vaut 4 points de Gloire en fin de partie. 2. Déclenche un tour Sacrifice
 - ou
 - 1 à 3 Chasseur-Cueilleur d'un même type**
Coût : 1 carte : 0 Bois
2 cartes : 1 Bois
3 cartes : 2 Bois
Effet : aucun quand la carte est posée
- 3. Refaire sa main à 3 cartes et marquer des points**
Choisir la première carte d'une des 4 colonnes. Reconstituer la colonne si besoin.
La dernière carte visible de la colonne suite au choix de la carte pour refaire sa main (celle du dessous donc) détermine le type d'évaluation qui s'appliquera à l'ensemble des joueurs. (voir au verso)

Description d'une évaluation

- Bûcheron**
Par Bûcheron : 1 Bois
Bonus : 1 Bois
 - Prêtre**
Par Prêtre : 1 Point de Gloire
Bonus : 1 Point de Gloire
 - Moaï**
Par Moaï : 1 Point de Gloire ou 1 Bois
Bonus : 1 Point de Gloire ou 1 Bois (pas de combinaison possible)
 - Chasseur-Cueilleur**
Au moins 1 «Chasseur-Cueilleur» d'une sorte : au maximum 1 carte Sacrifice de celle-ci
Bonus : 1 carte Sacrifice
- Résolution du bonus : il faut avoir posé au minimum 2 cartes et être le seul majoritaire.**

Décompte final

- Tuiles points de Gloire (PG) collectées pendant la partie
 - 4 PG par carte Moaï posée
 - 1 PG par tranche de 5 Bois
 - 0-3 PG pour chaque carte Sacrifice collectée
- Le type de cartes le plus sacrifié rapporte 3 PG, le 2ème 2 PG, le 3ème 1 PG et le 4ème 0 PG. En cas d'égalité, les types concernés ont la même valeur (selon leur rang).

Déroulement d'un tour

- 1. Prendre une carte Sacrifice (facultatif)**
Coût : 0 à 5 Bois (5 Bois moins le nombre de «Chasseur-Cueilleur» du type correspondant)
- 2. Jouer des cartes de la main**
 - 1 Bûcheron**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Prêtre**
Coût : aucun
Effet : aucun quand la carte est posée
 - ou
 - 1 Moaï**
Coût : 7 Bois
Effets : 1. Chaque Moaï posé vaut 4 points de Gloire en fin de partie. 2. Déclenche un tour Sacrifice
 - ou
 - 1 à 3 Chasseur-Cueilleur d'un même type**
Coût : 1 carte : 0 Bois
2 cartes : 1 Bois
3 cartes : 2 Bois
Effet : aucun quand la carte est posée
- 3. Refaire sa main à 3 cartes et marquer des points**
Choisir la première carte d'une des 4 colonnes. Reconstituer la colonne si besoin.
La dernière carte visible de la colonne suite au choix de la carte pour refaire sa main (celle du dessous donc) détermine le type d'évaluation qui s'appliquera à l'ensemble des joueurs. (voir au verso)

Description d'une évaluation

- Bûcheron**
Par Bûcheron : 1 Bois
Bonus : 1 Bois
 - Prêtre**
Par Prêtre : 1 Point de Gloire
Bonus : 1 Point de Gloire
 - Moaï**
Par Moaï : 1 Point de Gloire ou 1 Bois
Bonus : 1 Point de Gloire ou 1 Bois (pas de combinaison possible)
 - Chasseur-Cueilleur**
Au moins 1 «Chasseur-Cueilleur» d'une sorte : au maximum 1 carte Sacrifice de celle-ci
Bonus : 1 carte Sacrifice
- Résolution du bonus : il faut avoir posé au minimum 2 cartes et être le seul majoritaire.**

Décompte final

- Tuiles points de Gloire (PG) collectées pendant la partie
 - 4 PG par carte Moaï posée
 - 1 PG par tranche de 5 Bois
 - 0-3 PG pour chaque carte Sacrifice collectée
- Le type de cartes le plus sacrifié rapporte 3 PG, le 2ème 2 PG, le 3ème 1 PG et le 4ème 0 PG. En cas d'égalité, les types concernés ont la même valeur (selon leur rang).