

En el antiguo *Rapa Nui*, la más alta autoridad en la isla era el *Ariki*. La tradición indicaba que su poder provenía por descendencia directa de los dioses. Dentro de ellos, *Make Make* era considerado el creador del mundo, relacionado con la fertilidad y la abundancia.

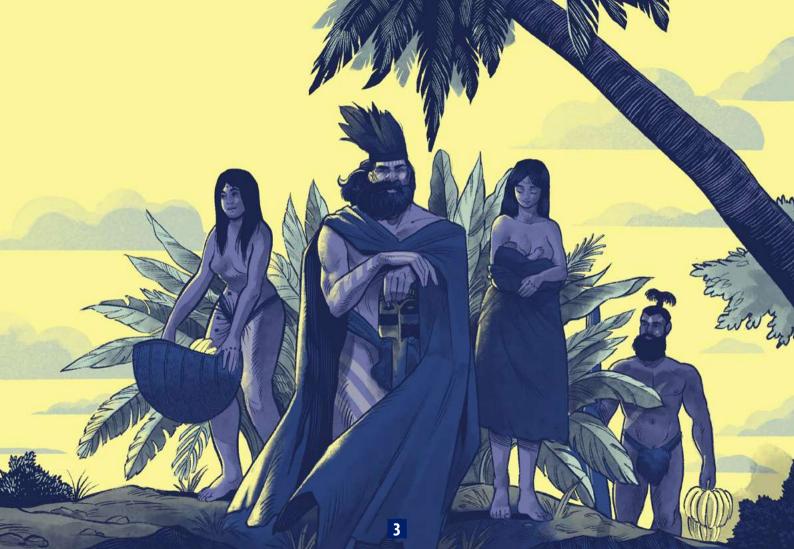
La sociedad estaba dividida en clanes altamente territoriales, caracterizados por un marcado control zonal de la isla. Los clanes eran unidades sociales, y aunque la mayoría de sus miembros tenían un linaje común, su unión era más putativa que sanguínea. Generalmente estaban liderados por los hijos del *Ariki*, quien los enviaba a cuidar las zonas estratégicas de la isla y que con el paso del tiempo se asentaron en sus respectivos territorios, arraigando sus propias costumbres y símbolos. Los clanes eran tutelados por sus espíritus ancestrales, considerados deidades, y que eran representados por los *Moai*.

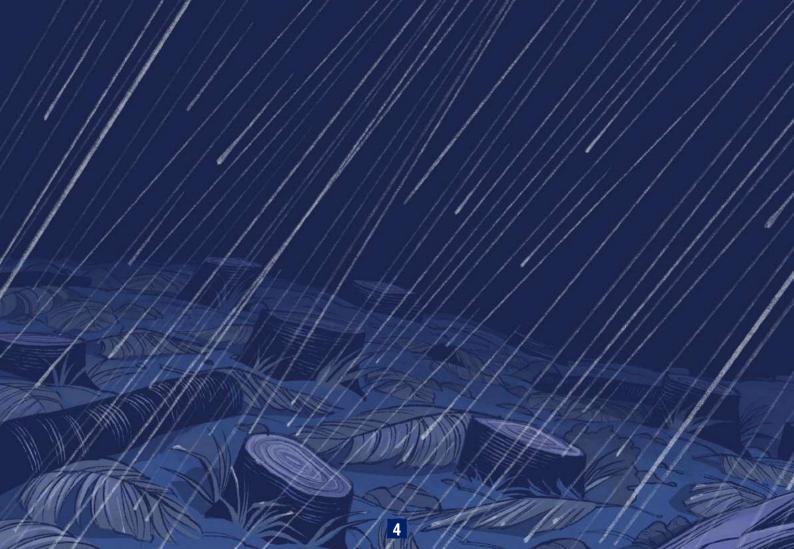
Durante siglos estos clanes vivieron en paz, hasta que la población de la isla creció a un punto en que los recursos naturales ya no fueron suficientes para mantener la sostenibilidad de la isla...

^{**}Este juego está inspirado en mitos y leyendas y no representa fielmente las tradiciones del pueblo rapanui, así como el mapa representado en el tablero no corresponde al mapa de la isla.



^{*}Aprende a jugar Make Make mirando nuestros videos en www.circoctel.com







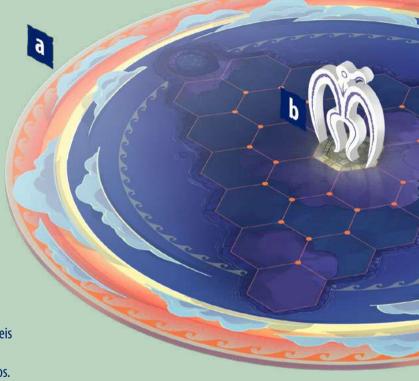




Componentes y Términos Claves

En la caja del juego, además de este reglamento, encontrarás:

- 1 Tablero que representa el atardecer en la isla *Rapa Nui*. Está dividido en Territorios (casillas hexagonales). Al centro está emplazado el Centro Ceremonial y a su alrededor están los seis Territorios Sagrados. Los Rincones Ceremoniales son los vértices marcados en el tablero que se forman entre 3 Territorios.
- **1 Make Make**. Amuleto que representa la **Supremacía Espiritual** en la isla. Cuando un clan obtiene este amuleto, su Jefe/a está preparado/a para orarle al dios Make Make.





- **12 Moai.** Monolitos que representa a los ancestros de la Isla. Dan protección a todos los clanes. Se construyen en los Territorios.
- **20 Tangata Manu**. Hombres Pájaro que han ganado el honor de representar espiritualmente a su clan frente a los dioses. Celebran sus ceremonias en los Rincones Ceremoniales.

- **e 4 Jefes de clan.** Líder político y espiritual del clan. Se emplazan en los Territorios. Vale por 3 Fichas de Dominio.
- **44 Fichas de Dominio.** Representan el control político de un clan dentro de un territorio. Además encontrarás 4 Fichas de Dominio en caso que pierdas alguna.

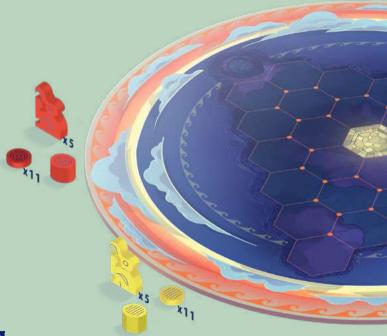
Objetivo del juego

Make Make es un juego de estrategia donde cada clan busca el dominio político de los territorios de la isla para asegurar la estabilidad social que le permitirá realizar los ritos ceremoniales dedicados al dios Make Make y conseguir que este obre a su favor para convertir a su Jefe/a en el nuevo/a Ariki de la isla, que gobernará y le dará prosperidad al pueblo rapanui.

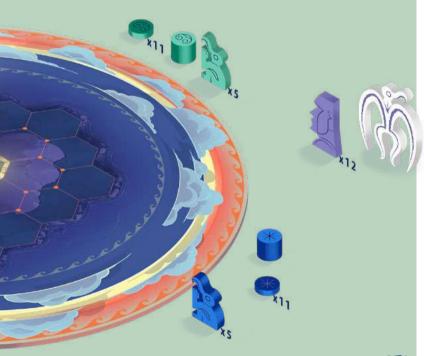
En *Make Make* cada persona representa a uno de los clanes que habitan *Rapa Nui*, y tendrá el control de todas las fichas de su clan. Para ganar el juego, un clan debe posicionar sobre el tablero sus 5 fichas de *Tangata Manu* y tener en su poder el amuleto de *Make Make*. Sólo de esa forma, el Jefe del clan podrá recibir al dios *Make Make* que se manifestará una vez que se ponga el sol.

Preparación de la partida

- 1 Coloca el tablero al centro de la mesa.
- 2 Deja los *Moai* y al amuleto de *Make Make* a un lado del tablero al alcance de todas las personas. Estas piezas son de uso común durante el juego.



- 3 Cada persona escoge un color de clan y toma todas las piezas de ese color (1 Jefe, 5 *Tangata Manu*, 11 Fichas de Dominio).
- 4 El primer turno será para quien haya contemplado un atardecer hace menos tiempo. Se continuará jugando hacia la izquierda.



Desarrollo del juego

El juego se desarrolla en turnos. Cada turno posee dos fases: la **Fase Dominio** donde se traza la estrategia política de cada clan, usando al Jefe y las Fichas de Dominio, y la **Fase Ceremonial** donde se realizan las actividades ceremoniales del clan, colocando los *Tangata Manu* en los Rincones Ceremoniales y construyendo los Moai en los Territorios.

Para poder realizar las ceremonias de los *Tangata Manu* y ganar el Amuleto de *Make Make*, se necesita tener el dominio político de los Territorios. Al inicio de la partida todos los territorios son **neutros políticamente** y pasan a estar **dominados** una vez que algún clan posiciona alguna de sus Fichas de Dominio en él.

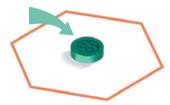
El centro ceremonial de Rapa Nui es el lugar más sagrado de la isla y en él se manifiesta el dios Make Make, ningún humano puede posicionarse en este lugar.

Es muy importante que leas esto en voz alta a todas las personas que jugarán.

Fase Dominio

Debes realizar una y solo una de las siguientes acciones:

a Dominar un territorio neutro



Para dominar un territorio neutro, debes colocar al menos una de tus Fichas de Dominio disponibles en el Territorio, además si el Jefe está disponible, puedes

agregarlo.

No es posible dominar un territorio solo con el Jefe del clan.

b Dominar un territorio dominado por otro clan



Para dominar un territorio que ya está bajo el dominio de otro clan, debes colocar una cantidad mayor de tus Fichas de Dominio disponibles. El clan que pierde el dominio debe retirar todas sus piezas de ese territorio, además si alguna ceremonia de *Tangata Manu* ya no está protegida, debe retirarse del tablero (ver página 15). Estas piezas vuelven a estar disponibles para el

A No es posible dominar un territorio solo con el Jefe del clan.

El Jefe del Clan se contabiliza como 3 Fichas de Dominio

futuro.

Un territorio solo puede contener fichas de un solo clan.

Retirar fuerzas políticas de un territorio de tu dominio



Para replegar tus fuerzas desde un territorio, debes quitar todas las piezas que hay en él, dejando solo una Ficha de Dominio. Las fichas retiradas vuelven a estar disponibles para el futuro.

▲ El Jefe del Clan no puede quedar solo en ese territorio.



La Supremacía Espiritual

El clan obtiene la Supremacía Espiritual en el momento que cumple las siguientes condiciones:

1 Dominar al menos 3 Territorios Sagrados.

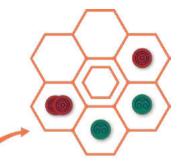
2 Superar el número Territorios Sagrados dominados por cualquier otro clan.



En el ejemplo, el clan verde posee la Supremacía Espiritual.

Para señalar que un clan ha obtenido la Supremacía Espiritual, toma el amuleto de *Make Make* y lo atesora a su lado. Tener el amuleto es señal de tener la Supremacía Espiritual.

Si posteriormente otro clan cumple ambas condiciones, automáticamente obtiene la Supremacía Espiritual y por ende consigue el amuleto de *Make Make*. Solo un clan puede tenerla.





En el ejemplo, el clan verde NO pierde la Supremacía Espiritual.

La Supremacía Espiritual no se pierde si se deja de clumplir alguna de las condiciones necesarias para ganarla. La única forma de perderla es que otro clan cumpla ambas condiciones y consiga la Supremacía Espiritual.

Solo el clan que tenga la Supremacía Espiritual podrá recibir espiritualmente a Make Make y ganar el juego.

Fase Ceremonial

En este orden, debes realizar ambas acciones:

a Construcción de *Moai*

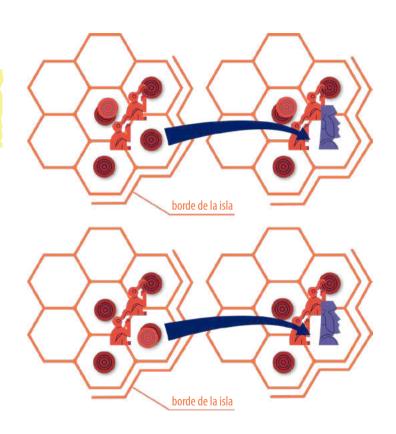
El dominio político es estratégico y necesario para proveer de la estabilidad social necesaria para llevar a cabo la sagrada construcción de un Moai.

Cuando un Territorio bajo el dominio del clan está rodeado completamente por territorios dominados por el mismo clan y si el Jefe del clan y al menos un *Tangata Manu* están en alguno de estos territorios o rincones ceremoniales, **debes construir un** *Moai* en el **territorio que está rodeado.**

Para construir un *Moai* debes retirar del tablero todas las piezas que están en el territorio que está rodeado y coloca en él uno de los *Moai* disponibles. Las piezas retiradas vuelven a estar disponibles para el futuro.

L Esta acción es obligatoria siempre que hayan *Moai* disponibles.

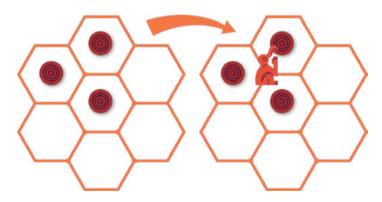
A Puede pasar que se puedan construir varios *Moai* simultáneamente, debes construirlos en el orden que tu decidas.



b Ceremonias de los *Tangata Manu*

El dominio político provee la estabilidad social suficiente para que los Tangata Manu puedan comenzar su ritual sagrado de invocación al dios Make Make.

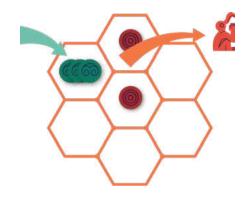
Cuando dominas los tres territorios que rodean un Rincón Ceremonial debes colocar uno de tus *Tangata Manu* disponibles en ese punto.



A Esta acción es obligatoria siempre que hayan *Tangata Manu* disponibles.

• Puede pasar que se puedan colocar varios *Tangata Manu* simultáneamente, debes colocarlos en el orden que tu decidas.

No puedes cambiar de lugar una ceremonia que ya se ha iniciado.



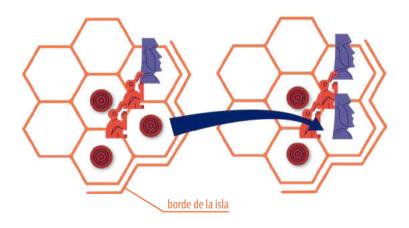
Las ceremonias se mantendrán activas mientras domines los 3 Territorios que la protegen, es decir, si otro clan toma el dominio de uno de esos Territorios, la ceremonia termina abruptamente y el *Tangata Manu* se debe retirar del tablero y vuelven a estar disponibles para el futuro.

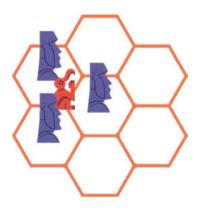
Protección de los *Moai*

Los *Moai* son construcciones comunitarias sagradas, son permanentes en el tablero y no pueden ser destruidos, ni reemplazados por Fichas de Dominio o por el Jefe del clan.

El Territorio que ahora tiene un *Moai* cuenta como Territorio dominado por todos los clanes a la vez, esta condición será útil para la construcción de otros *Moai* o la realización de ceremonias.

Puede darse el caso en que hasta 3 clanes distintos usen un mismo *Moai* para proteger rincones ceremoniales distintos.





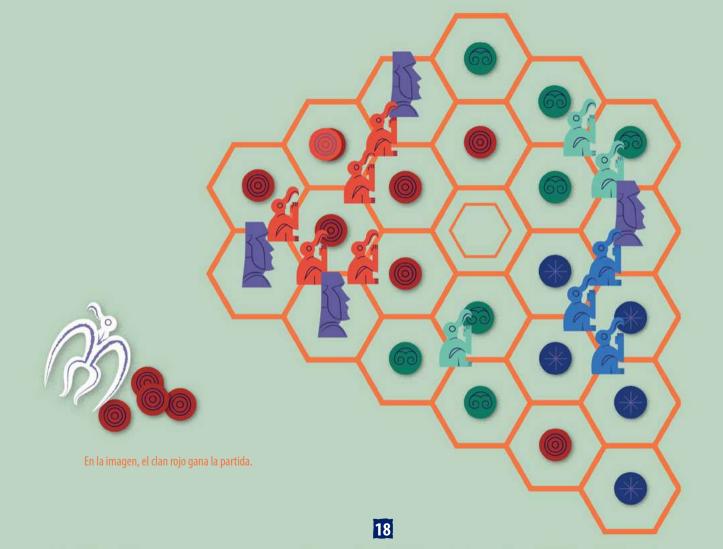
Si ocurre que un *Tangata Manu* en ceremonia queda rodeado totalmente por *Moai*, esa ceremonia no podrá ser interrumpida y has conseguido que el *Tangata Manu* permanezca permanente en ese Rincón Ceremonial.

Fin del juego

El juego termina con la victoria de la primera persona cuyo clan logre invocar al dios *Make Make*, para ello debe tener a los 5 *Tangata Manu* de su clan en ceremonia sobre el tablero y el Jefe de su clan debe tener la Supremacía Espiritual. Solo en ese momento el dios *Make Make* se manifiesta sobre el cielo nocturno y elige al Jefe de ese clan para convertirse en el *Ariki* de la isla, que llevará al pueblo rapanui hacia un futuro mejor.

ATENCIÓN!! Lee esto solo si has conseguido la condición de victoria:

Una vez que el sol se haya ido completamente. En la oscuridad de la noche, sin mediar mayor presentación, el espíritu de Make Make aparecerá frente a ti. Toma el amuleto que has ganado y ponlo en el único lugar de la isla donde el debe estar. Solo así te podrás coronar como el o la nueva Ariki de la isla. Si no sabes cual es su lugar, no eres digno de tal honor.



NICIO

EN TURNOS

룶

1. Coloca el tablero al centro de la mesa, y los *Moai* y el amuleto de *Make Make* a un lado del tablero.

2. Reparte todas las piezas de clan a cada persona.

3. El primer turno será para la persona que haya contemplado un atardecer hace menos tiempo. Se juega hacia la izquierda.

FASE DOMINIO Escoge una acción entre a), b) o c) (ver página 12)

a) Domina un territorio neutro.

b) Domina un territorio dominado.

c) Retira Fuerzas Políticas.

Solo un territorio por turno. Obligatoriamente se debe realizar una y solo una de las 3 acciones.

FASE CEREMONIAL Has a) y luego b)

(ver páginas 14 y 15)

a) Construye Moai.

b) Inicia ceremonias de los *Tangata Manu*.

Construye todos los Moai y luego realiza todas las ceremonias que te sean posibles.

Para ganar, los 5 *Tangata Manu* de tu clan deben estar en el tablero y debes tener el amuleto estar en ceremonia sobre el tablero y debes tener el amuleto de *Make Make*. Ver página 17.

Supremacía Espiritual. Ver página 13. / Protección de los Moai. Ver página 16 y 17.



Para Circoctel la equidad de género es sumamente importante. Por esta razón, las reglas de Make Make están escritas de la manera más inclusiva posible, utilizando "persona" en lugar de "jugador" o "jugadora".

Autores: Pablo Carlier, Patricio Herrera y Joselyne Millán.

Arte y Diseño Gráfico: Giancampo.

Edición: Rodrigo López.

Redacción: Enzo Marrese

Producción: Editorial de Juegos Circoctel.

Distribución: Editorial de Juegos Circoctel.

Agradecimientos: Oriol Ripoll, Marcos Yévenes, Tessya Parraguez, Cristian Vallejos, Diego de los Reyes, Cristian Williamson, Nicolás Labraña, Andrés Millán, Philipe Carlier, Alain y Sophie Carlier, Camila Muñoz, Vasco Núñez.

Licenciatario: López y Giordano SpA, 2019. www.circoctel.com

Todos los izquierdos reservados. Fabricado en China.

Revisión actual: Junio 2020.

Creemos que el juego reúne a las personas, fortalece el tejido social y mejora las relaciones humanas, estableciendo nuevos y renovados vínculos.

¡Nunca pares de jugar!