

# Nanuk!



De dos a cuatro Inuit han construido sus iglús en un gigantesco témpano de hielo.

Para sobrevivir se dedican a la pesca y a cazar focas, morsas y ballenas. Las continuas nuevas grietas en el hielo., los feroces osos y la competencia de otros cazadores requerirán habilidades tácticas y una buena planificación.

En el iglú, la captura de los cazadores que hayan tenido éxito se traspasa a los kayaks y a los trineos para hacer más ligera la carga para la siguiente cacería.

Un juego táctico para toda la familia

De 2 a 4 fríos cazadores

A partir de 8 años

Tiempo de juego: 30 minutos

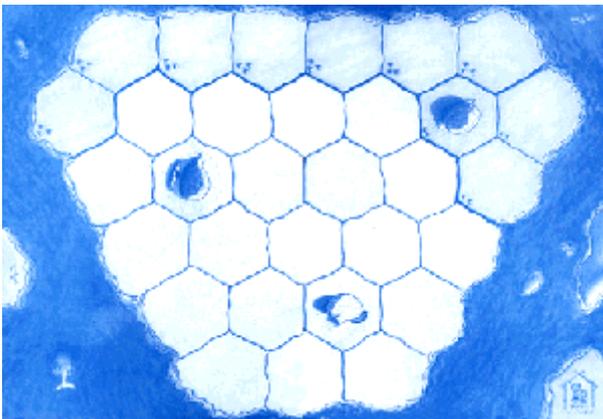
**Diseño:** Günter Cornett

**Gráficos:** Christof Tisch

**Traducción:** Carlos Moreno

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego: mostrando el gran témpano de hielo



- 21 fichas de animales con fondo claro



(Seis de pescados, focas, morsas y tres de ballenas)

- 16 fichas de equipamiento con fondo oscuro



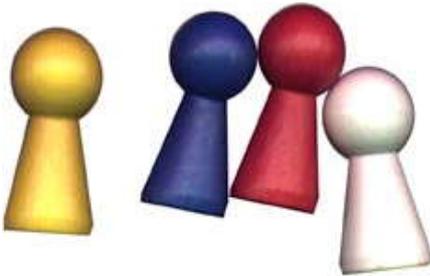
(4 de arpón, huskies, trineos y kayaks)

- 4 fichas de "Inuk" con fondo oscuro

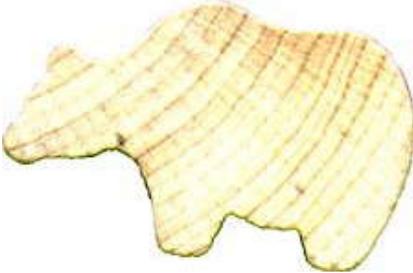


Necesarias para cazar ballenas.

- 4 fichas de cazadores (en color rojo, azul, amarillo y blanco)



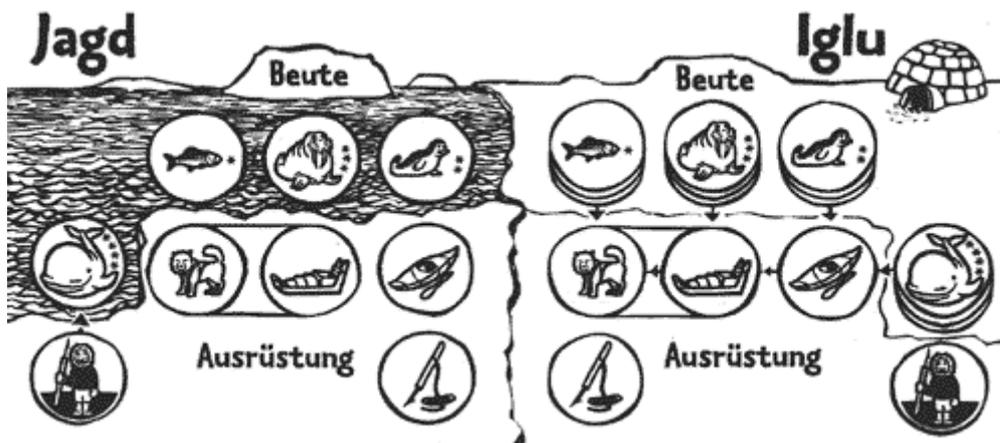
- 3 osos polares de madera



- Unos 70 marcadores de madera para señalar las fisuras del hielo



- 4 hojas de juego de los colores de los jugadores: rojo, azul, amarillo y blanco.



Con la información necesaria sobre las presas, equipamiento y puntuación.

- Estas reglas

Parte del juego es también un libreto sobre la vida de los Inuit. (Inuit, en singular Inuk, es el nombre usado para la gente que vive en el Ártico en su propio idioma).

## Juego de Introducción

### Información

El agrietamiento del suelo está relacionado con el **movimiento de las fichas de los cazadores**. Para acostumbrarse a estas reglas, se recomienda el breve **Juego de Introducción** que no utiliza las fichas de animales, Inuk y de equipamiento, así como las hojas de juego (esto conllevará unos 10 minutos, dependiendo del temperamento de los jugadores). Resulta tácticamente interesante y es algo más que aprender simplemente las reglas esenciales.

### Preparación del juego

Los **marcadores de madera** se colocan junto al tablero de juego. Cada jugador recibe una **ficha de cazador**.

En el **juego para 2 jugadores** ambos obtienen 2 fichas de cazador.

En el **juego para 3 jugadores** sólo se necesita una arte del tablero. Todos los espacios marcados con 3 puntos no serán usados durante el juego. Puede ser de ayuda cubrirlos con fichas de animal o de equipamiento puestas boca abajo.

### Inicio del juego

Los jugadores colocan sus fichas de cazador en cualquier espacio libre del tablero de juego.

En el **juego para 2 jugadores**, el primer jugador coloca uno de sus cazadores en uno de los espacios libres. A continuación, el otro jugador coloca sus dos cazadores en espacios libres. Finalmente, el primer jugador coloca su segunda ficha de cazador.

## Como moverse

El primer jugador mueve su cazador (en el juego para 2 jugadores: uno de sus cazadores) hacia un espacio adyacente que se encuentre libre. Cuando se ha entrado al nuevo espacio, **una grieta aparece en el hielo**. Las grietas siempre dividen dos espacios. Una grieta siempre empieza en una de las esquinas del espacio al que se acaba de entrar y termina en un punto que no sea otra esquina de ese espacio. Las grietas se extienden formando una especie de estrella en cualquier dirección más allá del espacio al que se acaba de entrar.

Las dos reglas básicas para cada movimiento son:

- ¡Un cazador no se puede mover atravesando una grieta!
- ¡Sólo puede haber un cazador en cada espacio!

Cada grieta se señala con un palito de madera. Lógicamente, una grieta sólo puede surgir donde no exista otra grieta, eso significa donde no haya ningún marcador de madera. Naturalmente, ninguna grieta puede aparecer en los límites del témpano de hielo. Si todos los espacios adyacentes al espacio al que se acaba de entrar están ya divididos por grietas, entonces se forma una nueva grieta entre las esquinas del espacio al que se acaba de entrar.

### Ejemplo:

El cazador se mueve del espacio A al espacio B

(Una ficha de cazador situada en el espacio E no se podría mover al espacio F por culpa de la grieta entre E y F) (Fig. 1)

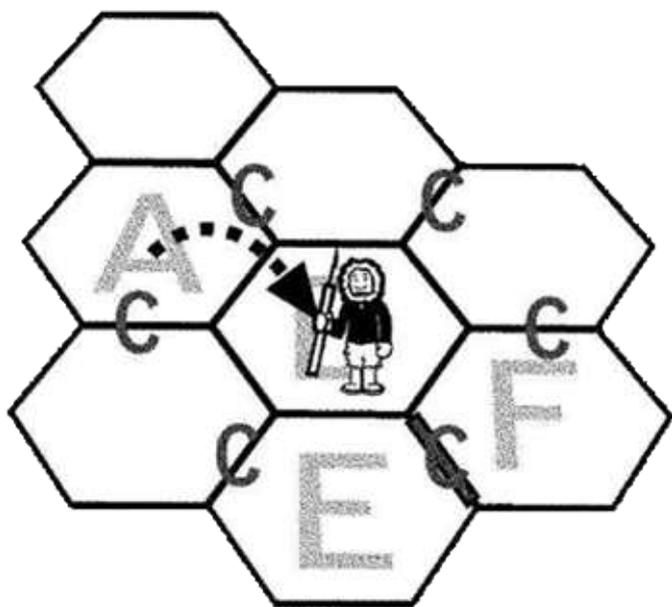


Fig. 1

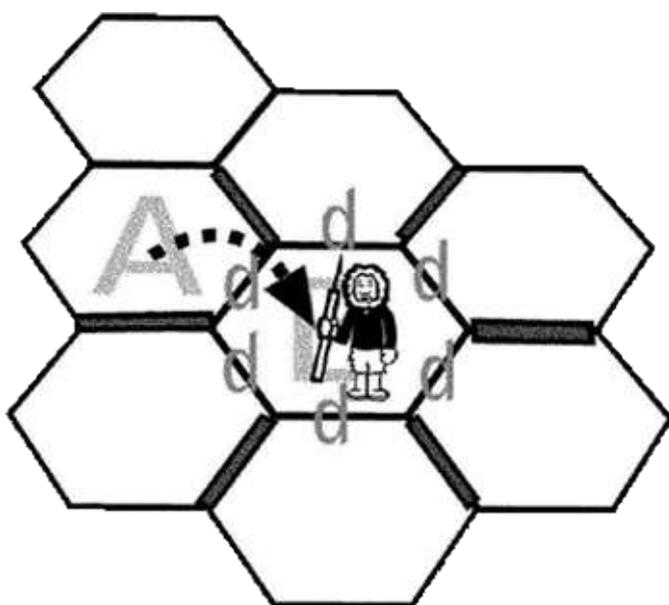


Fig. 2

**Las grietas:** Mientras haya al menos una de las líneas llamadas C en el dibujo sin estar cubierta por un marcador de madera, el jugador debe colocar uno de estos marcadores en cualquiera de las líneas C libres.

Si todas las líneas C están ocupadas, se coloca la grieta en alguna de las líneas D libres (Fig. 2)

El jugador que mueve la ficha del cazador decide, siguiendo las reglas, donde surge la grieta. Después de finalizar el movimiento, el turno pasa al siguiente jugador.

## Final del juego

Una ficha de cazador colocada en un espacio con todos sus lados bloqueados por sus respectivas grietas, otras fichas o el límite del témpano de hielo, no se puede mover.

Para 3 o 4 jugadores, esta ficha se elimina del tablero. Los otros jugadores siguen jugando hasta que sólo quede uno. Éste será el ganador.

En el juego para 2 jugadores, un jugador pierde si, al inicio de su movimiento, sus dos cazadores no se pueden mover o si uno de ellos no se puede mover sólo debido a las grietas (o las grietas y el límite del témpano de hielo)

Al final de estas reglas, se pueden encontrar diferentes variantes para el Juego de Introducción.

# Nanuuk!

## Nanuuk!

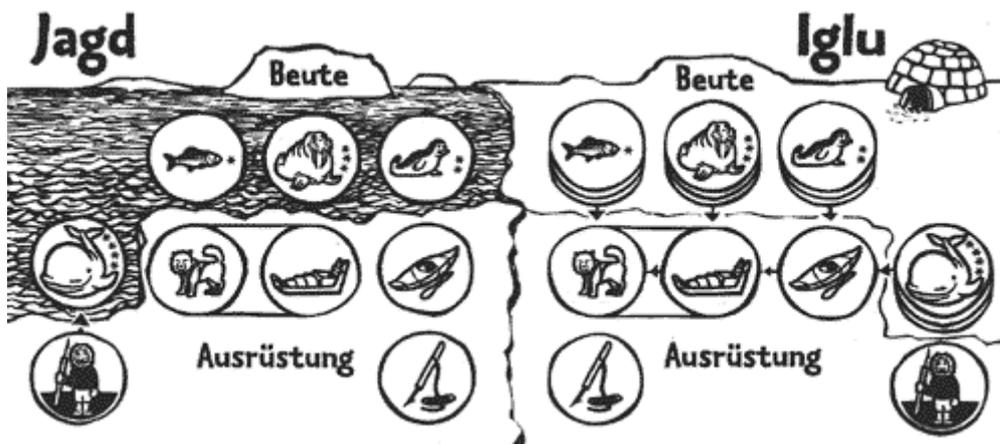
### Preparación del juego

Los **marcadores de madera** se colocan junto al tablero de juego.

Cada jugador recibe:

- Una hoja de juego
- Una ficha de cazador del mismo color.
- Las siguientes fichas: arpón, husky, trineo, kayak.

Todo el equipamiento de cada jugador se coloca bajo su **hoja de juego** (ver imagen)



### En el lado izquierdo

El equipamiento que el **cazador** lleva consigo y la bolsa de los animales cazador.

### En el lado derecho

El equipamiento que se queda en el **iglú** y todas las bolsas con animales cazados que hayan sido llevadas al iglú durante el desarrollo del juego.

Hay también dos espacios para Inuk en la hoja. Igual que con los espacios para equipamiento y animales, el espacio de la izquierda es para el Inuk que acude a cazar, mientras que el lado derecho es para el Inuk que se queda en el iglú después de una exitosa cacería de ballenas.

Sólo una ficha de cada tipo de animal, equipamiento o Inuk puede estar en el lado izquierdo de la hoja del juego al mismo tiempo. En el lado derecho, puede haber un número ilimitado de Inuk o fichas de animales.

Al principio del juego, el jugador tiene sólo un arpón. Es por eso que esta pieza de equipamiento se coloca en el espacio del **arpón** del lado izquierdo de la hoja de juego. Las fichas de **husky, trineo y kayak** aparecen al inicio en el lado derecho.

Los **osos polares** y las fichas de animales que representan **pescado, foca, morsa y ballena** y las **fichas de Inuk** son colocados en el tablero de juego como se muestra (ver imagen).

### Juego para dos jugadores

- Requiere:
- 2 osos polares
  - 3 pescados
  - 4 focas
  - 4 morsas
  - 3 ballenas
  - 3 Inuit

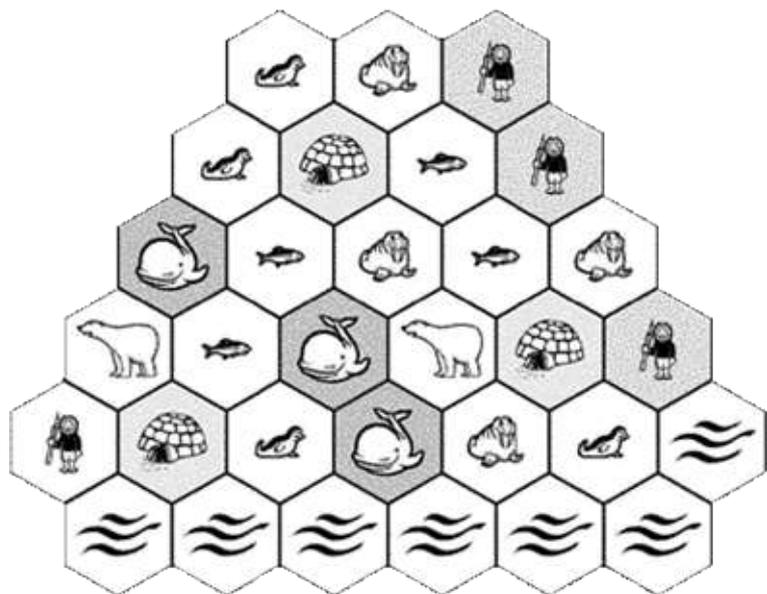
El espacio señalado por líneas sinuosas no forma parte del juego. Será considerado como agua. El juego para dos jugadores puede ser jugado también con dos fichas de cazador para cada jugador. En ese caso, es necesario el mismo material que para el juego a cuatro jugadores.



### Juego para 3 jugadores

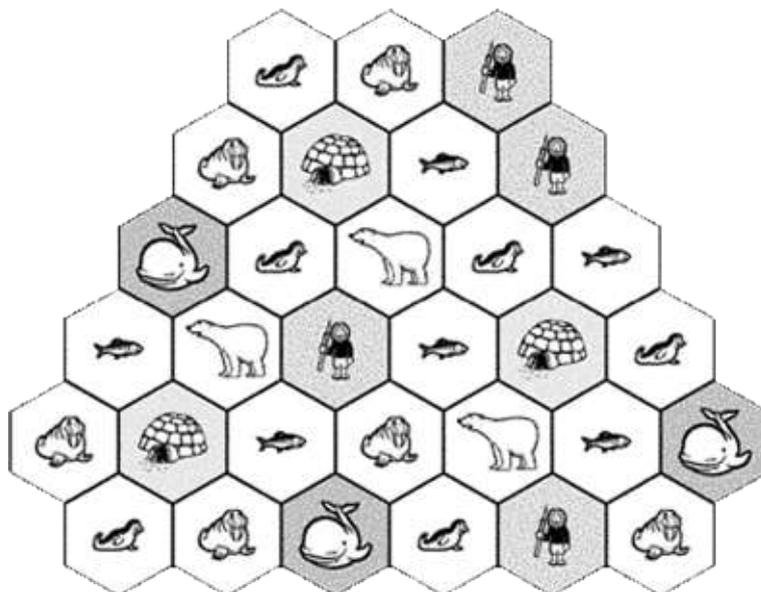
- Requiere:
- 2 osos polares
  - 4 pescados
  - 4 focas
  - 4 morsas
  - 3 ballenas
  - 4 Inuit

El espacio señalado por líneas sinuosas no forma parte del juego. Será considerado como agua.



## Juego para 4 jugadores

Requiere:  
3 osos polares  
6 pescados  
6 focas  
6 morsas  
3 ballenas  
4 Inuit  
(Es decir, todas)



## Reglas básicas para una composición libre del juego

Naturalmente, se puede utilizar cualquier otra preparación de fichas para iniciar el juego. En ese caso, se deben tener en cuenta las siguientes reglas:

**1. Colocar las fichas de ballenas e Inuk las primero.** Las fichas de ballena e Inuk no deben ser colocadas lado con lado y tampoco junto al iglú. Si no es posible a causa del sistema usado, está permitido colocar dos ballenas o dos Inuk lado con lado, pero no se debe colocar una ficha de ballena y una de Inuk juntas.

**¿Por qué?** Capturar una ballena supone ganar muchos puntos y un equipamiento completo, pero sólo se puede conseguir con una ficha de Inuk en el lado izquierdo de la hoja de juego. Si un jugador tiene la oportunidad de moverse de un iglú a un Inuk y, a continuación, a una ballena y volver al iglú, puede obtener una gran ventaja en sólo 3 movimientos.

**2. Después de colocar estas fichas se coloca el resto de fichas de animales y los osos polares en el tablero de juego.**

## Inicio del juego

Los jugadores juegan sus turnos colocando a su cazador en **el iglú que decidan**. Los espacios de iglú son sólo espacios del juego donde se pueden encontrar más de un cazador al mismo tiempo. Los iglús pertenecen a todos los jugadores.

En el **juego para cuatro jugadores** al menos dos cazadores deben empezar en el mismo iglú. El jugador que coloque su cazador en segundo lugar debe pensarlo con detenimiento para elegir un iglú que permite tener un buen inicio para ambos jugadores. En el **juego para dos jugadores** tiene lógica que las fichas de los cazadores empiecen desde diferentes iglús.

## La caza

El jugador que dispone del turno, mueve su cazador a un espacio adyacente. Las reglas de movimiento del Juego de Introducción son válidas: sólo se mueve a espacios donde no haya otro cazador, nunca a través de una grieta (excepción: ver las reglas de los kayaks) y señala una nueva grieta con un marcador de madera.

Si un jugador no se puede mover ya que su camino está bloqueado, permanece en ese espacio (no coloca ningún marcador de madera nuevo).

Dependiendo de lo que se encuentre en el espacio al que entra el cazador, tendrá lugar lo siguiente:

### Inuk



Si ningún Inuk acompaña al cazador (eso quiere decir que el espacio para el Inuk en el lado izquierdo de la hoja de juego está todavía vacío), este Inuk le acompañará. (La ficha de Inuk se coloca en el espacio de Inuk del lado izquierdo de la hoja de juego)

### Pescado, foca y morsa



Si un cazador tiene su arpón y hay un lugar libre en el lado izquierdo de la hoja de juego para ese animal, el jugador puede coger la ficha del animal del tablero y colocarla en

su bolsa personal (en el lado izquierdo de la hoja de juego)

### Ballena



Es lo mismo que pescar o cazar focas y morsas, excepto que el cazador debe estar acompañado por un Inuk, quien le ayudará a cazar la ballena (por ejemplo, el espacio para el Inuk en el lado izquierdo de la hoja de juego contienen una ficha de Inuk)

**Norma general:** Una ficha de cazador puede ser movida a un espacio incluso si un jugador no puede o no quiere conseguir el animal que se encuentre en él.

El cazador ahuyenta al oso polar disparando su **arpón**. Eso significa que el jugador mueve al oso polar al espacio libre que él prefiera dentro del tablero de juego (siempre que no contenga ningún cazador, animal ni un iglú).

Durante la acción, el cazador pierde su arpón: el jugador coloca la ficha de arpón del lado izquierdo al lado derecho de su hoja de juego. El cazador no podrá volver a cazar hasta que llegué a un iglú. Sin un arpón, el cazador tampoco se puede mover a un espacio que contenga un oso polar ya que el oso polar no se movería a otro espacio libre.



## En el iglú: cambiando animales por Equipamiento

El jugador que entre en un iglú con su cazador, podrá intercambiar los animales de su saco por equipamiento del iglú (ver también a hoja de juego):

- **un pescado por un husky**
- **una morsa por un trineo y**
- **una foca por un kayak**
- **una ballena por un set completo de equipamiento** formado por un husky, un trineo y un kayak.
- si el cazador ha perdido su **arpón**, luchando contra un oso polar, obtienen uno nuevo sin tener que intercambiar nada.

Las fichas de animales intercambiadas son movidas del lado izquierdo a sus correspondientes lugares en el lado derecho de la hoja de juego, mientras que las fichas de equipamiento son movidas de la derecha a la izquierda en la hoja de juego.

Un intercambio sólo es posible si el cazador no tiene ya el equipamiento correspondiente al animal capturado. Sin embargo, si ya lo tienen, pueden colocar una o más fichas de animales en el iglú.

Un Inuk que haya ayudado a cazar una ballena permanece en el iglú sólo si la ballena se coloca en el iglú. Eso significa que la ficha del Inuk sólo se mueve al lado derecho de la hoja de juego si la ficha de la ballena lo hace. En el resto de los casos, el Inuk sigue al cazador. Lógicamente, un cazador sólo puede cazar una ballena con el mismo Inuk

### Usando el kayak



Normalmente, una grieta en el hielo resulta imposible de cruzar para un cazador. Si embargo, si tiene un kayak (en el lado izquierdo de su hoja de juego) **puede cruzar, una vez, una grieta**. Entonces el kayak se sitúa de nuevo en el lado derecho de la hoja de juego. Para el siguiente cruce de una grieta, será necesario que se intercambie un kayak.

### Usando el husky y el trineo



**El trineo y el husky sólo pueden ser utilizados juntos.**

Estas fichas permiten al cazador moverse **dos veces**.

Antes de su segundo movimiento consecutivo, el jugador coloca el husky y el trineo de nuevo en el lado derecho de la hoja de juego. Después de cada paso del doble movimiento, aparece una grieta.

**Consejo:** Las acciones “usando el kayak” y “usando el husky y el trineo” pueden ser combinadas. Teóricamente, un triple movimiento es posible. Si el primer paso de un doble movimiento termina en un iglú y el jugador obtiene el husky y el trineo de nuevo, se pueden volver a utilizar para doblar el segundo movimiento o el primer doble movimiento. Esto también es válido para el kayak.

## Fin del juego

El juego termina cuando no hay más animales que puedan ser cazados y todas las fichas de jugador han vuelto al iglú o es imposible que lo puedan hacer.

Los jugadores cuentan sus puntos según los animales cazados:

<b>Cada pescado</b>	<b>suma 1 punto *</b>
<b>Cada foca</b>	<b>suma 2 puntos **</b>
<b>Cada morsa</b>	<b>suma 3 puntos ***</b>
<b>Cada ballena</b>	<b>suma 4 puntos ****</b>

Es irrelevante si el animal está en el lado izquierdo o en el lado derecho de la hoja de juego. Cada jugador cuya ficha de cazador esté en el iglú al final del juego suma **2 puntos extra \*\***.

El jugador con el mayor número de puntos gana. Si hay jugadores empatados a puntos, el que tenga mayor equipamiento (en el lado izquierdo de la hoja de juego) gana.

## Variantes para el Juego de Introducción

### Variante de Asociación (para cuatro jugadores)

Los jugadores que se sientan uno enfrente de otro intentan atrapar a los otros sin ser atrapados. Las reglas son iguales que en el juego básico, cada peón puede comenzar en cualquier espacio libre.

La primera vez que eso un jugador no puede mover su peón, el jugador que se encuentre frente a él gana. El resto de los jugadores pierden.

En términos de tácticos, ambos jugadores enfrentados intentarán generalmente moverse hacia el otro para poderle atrapar. Al mismo tiempo, intentarán aislar a los otros dos jugadores y darles tanto espacio como sea posible de modo que ni uno ni otro se quede aislado demasiado rápidamente.

### Variante del Vecino

Como otra variante, en vez de intentar atrapar al jugador de enfrente, puedes intentar atrapar al jugador de la izquierda, o como otra variante, al de la derecha.

### Variante de los Ayudantes (un juego para dos jugadores)

Cada jugador recibe un oso polar y una ficha de Inuk. El objetivo es cercar al oso polar del oponente. Si se aísla una ficha de Inuk el juego es más difícil de ganar para el jugador en cuestión, pero todavía no ha perdido. El Inuk ayuda solamente al oso polar.

### Dos Inuit cazan un oso polar (un juego para tres jugadores)

El juego se juega en 24 espacios. Dos jugadores reciben una ficha de Inuk mientras que el tercero recibe un oso polar. El oso polar puede moverse una vez o dos veces en cada turno. Una grieta aparece solamente en el final del movimiento. El oso polar gana si un Inuit queda aislado. Los dos Inuit ganan si el oso polar queda aislado.

### Variantes:

- Cuando el oso polar se mueve dos veces una grieta aparece después de cada paso.
- El oso polar debe moverse siempre dos veces.
- El oso polar puede moverse una vez o dos veces o permanecer en su espacio. Si permanece en un espacio una grieta aparece en el espacio donde está.

d) Si los Inuit cercan un oso polar, luchan por su piel, esto significa que intentarán aislarse el uno al otro.

### **Dos Inuit cazan un oso polar (un juego para dos jugadores)**

Como en el juego de tres jugadores. Un jugador recibe ambos Inuit.

#### **Variantes:**

a), b), c) como arriba

e) el jugador del Inuit mueve siempre solamente una de sus fichas. El otro permanece en un espacio sin crear una grieta nueva. (Tiene sentido de combinar la variante e) y b) usando ambas reglas juntas o no utilizar ninguna de ellas. Esto es para equilibrar el juego).

### **Dos Inuit temen a un oso polar (un juego para dos jugadores)**

Cada jugador recibe una ficha de Inuk. Un oso polar (o quizá dos o tres) se colocan en el tablero de juego, siendo primero movidos cada ronda por cada jugador (y creando una grieta con cada movimiento). Variantes: a), b), c) como arriba.

## **Variantes de Nanuuk!**

1. Si se usa el husky y el trineo el jugador puede elegir si desea crear una o dos grietas (o una grieta al final del doble movimiento o una grieta después de cada paso en el doble movimiento).

2. Si deseas evitar que un jugador pueda no tener más movimientos durante el juego, la regla siguiente puede ser convenida: un marcador de madera no se debe colocar bloqueando el camino de un cazador a cada iglú, si es posible. Esto significa que el siguiente orden tiene prioridad en el ejemplo en la página 4:

a) coloca el marcador de madera en una línea c libre, sin bloquear a ningún jugador

b) coloca el marcador de madera en una línea c libre, bloqueando a un jugador

c) coloca el marcador de madera en una línea d libre, sin bloquear a ningún jugador

d) coloca el marcador de madera en una línea d libre, bloqueando a un jugador.

Esta regla es algo más complicada, no tan emocionante, pero también más social.

3. Si deseas un juego con pocas posibilidades de moverse, se podría colocar algunos marcadores de madera en el tablero del juego durante la preparación del juego.

## **Un agradecimiento especial a...**

... los muchos probadores del juego: **Gertraude, Monika, Gabi, Rupert, Jana, Stefan, Christof, Martina, Wolfgang**, y a todos los otros que me he olvidado aquí.

... **Alf** y al resto de la gente de **KSKI** y a **Gertraude** y **Benni** para estampar laboriosamente las fichas de animales y de equipamiento en la feria de Essen "Spiel'98".

... los últimos pero no menos importantes **Gertraude**, al autor del juego **Twilight Wolfgang, Michaela**, y **Benni** por no dejar de explicar los juegos sin descanso en nuestro stand.

Y por la traducción al inglés:

**Lutz Pietschker**, quien tradujo el libreto “Inuit - Hunters of the Arctic”. En su web –en alemán e inglés- <http://flyhi.de/> encontrarás buena información sobre juegos y sobre saltar en paracaídas.

**Michael Siedentopf**, diseñador de juegos, que tradujo estas reglas. Puedes ver sus ideas sobre juegos en su web: <http://www.geocities.com/TimesSquare/1360/> (en alemán).

### **El diseñador**

**Günter Cornett**: nacido en 1960 en Flensburg, vivo, juego y trabajo en Berlín; creo sitios web y reseño juegos; me gusta jugar al Tichu, Colonos de Catan – juego básico, 1830...

### **El diseñador gráfico**

**Christof Tisch**: nacido en Achern/Baden, vive en Wiesbaden, jugador desde hace mucho tiempo, no tanto como dibujante (entre otras cosas los diseños del diario alemán “Pöppel-Revue”) y como profesión: diseño de comunicación. Le gusta jugar al Ursuppe, adquirir, Tyranno ex, Tichu, Kreml...

