

# Nanuuk!



**Un gioco tattico per famiglie  
per 2-4 "freddi" cacciatori da 8  
anni in su**

Autore: Günter Cornett

Grafica: Christof Tisch

## L'idea del gioco

Alcuni Inuit hanno costruito i loro igloo su un lastrone di ghiaccio gigantesco. Per sopravvivere cacciano pesci, foche, trichechi e balene. Nuove spaccature nel ghiaccio, gli orsi feroci e la concorrenza di altri cacciatori richiedono costantemente delle scelte tattiche e una attenta pianificazione. Il bottino dei fortunati cacciatori viene trasferito negli igloo sui kayak e sulle slitte, per alleggerire così la caccia successiva.

Se gli spazi da cacciare sono finiti, il gioco termina. Vince il cacciatore più bravo.

# CONTENUTO

**1 tabellone:** rappresenta il gigantesco **lastrone di ghiaccio**

**circa 70 bastoncini di legno** che indicano **le spaccature** nel ghiaccio

**4 pedine cacciatrici e cacciatori** nei colori bianco, giallo, rosso e blu



**3 figurine di orsi polari**



**16 tasselli scuri di Equipaggiamento**  
(4 x Arpioni, Cani Husky, Kayaks, Slitte)



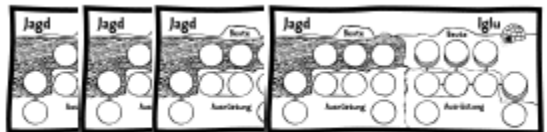
**21 tasselli chiari degli Animali**  
(6 Pesci, 6 Foche, 6 Trichechi e 3 balene)



**4 tasselli scuri Inuk**  
che aiutano nella caccia alle balene



**4 schede di gioco** nei colori dei giocatore con le necessarie informazioni del bottino di caccia, dell'equipaggiamento ed della situazione di gioco



questo **regolamento**

A questo gioco è anche allegato un quaderno sulla vita degli Inuit. (Inuit, al singolare Inuk, è il nome usato nella propria lingua dagli esquimesi)

# Il gioco introduttivo

**Informazione:** il sorgere delle spaccature nel ghiaccio è legato al movimento delle pedine in gioco. Per capire meglio il meccanismo, raccomando di giocare innanzitutto un breve gioco introduttivo senza tasselli e senza le schede (durata: circa 10 min a seconda del temperamento dei giocatori). Richiede un po' di tattica e perciò è molto più che una semplice introduzione al gioco vero.

## Preparazione del gioco

Sistemare i bastoncini di legno accanto al tabellone. Ogni giocatore riceve una pedina. Con due giocatori invece ognuno riceve due pedine. Con tre giocatori di utilizza solo su una parte del tabellone: gli spazi contrassegnati con tre punti vengono esclusi. Può essere utile coprirli con tasselli capovolti.

## Inizio del gioco

Ogni giocatore mette la propria pedina di cacciatore Inuk in uno spazio libero del tabellone. Nel gioco a due, il primo giocatore mette innanzitutto una delle sue due pedine in un campo. Poi l'altro colloca le sue due pedine. Infine il primo giocatore piazza la sua seconda pedina.

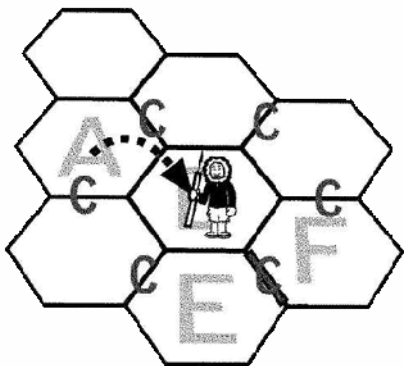
## Il turno di gioco

Il primo giocatore mette la sua pedina (in due giocatori: una delle sue pedine) su uno spazio adiacente libero. Entrando in un nuovo spazio egli crea sempre una spaccatura nella calotta di ghiaccio che va a separare due altri spazi. La spaccatura inizia sempre da un angolo dello spazio in cui si è entrati e finisce in un angolo che non è di questo spazio. La spaccatura si estende quindi verso l'esterno in una direzione qualunque, al di fuori dello spazio in cui si è entrati.

Ad ogni turno valgono le seguenti regole: **una pedina non può mai oltrepassare una spaccatura e in ogni spazio può stare una sola pedina!**

Ogni spaccatura va indicata con un bastoncino di legno. Si può formare una spaccatura ovviamente solo dove non c'è già una spaccatura ovvero dove non c'è già un bastoncino. Inoltre la spaccatura non può formarsi su un lato al margine del tabellone.

Se tutti gli spazi intorno a quello in cui è entrato il giocatore sono già divisi dalle spaccature, allora è necessario creare una nuova spaccatura tra due angoli di quello spazio.

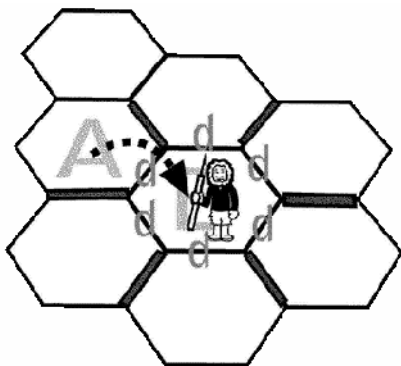


Esempio:

Il cacciatore va da A a B. Il giocatore deve mettere su una delle linee contrassegnate con C nel disegno il bastoncino della spaccatura, purché ce ne sia almeno una libera (fig. a sinistra).

Se un cacciatore fosse dentro il campo E non potrebbe spostarsi nel campo F, perché c'è una spaccatura nel ghiaccio tra i campi E e F (fig. a sinistra).

Se tutte le linee C sono coperte da bastoncini, il giocatore allora mette la spaccatura su una linea D libera (fig. a destra).



Rispettando i limiti imposti da queste regole il giocatore di turno sposta la sua pedina e decide dove fare sorgere la spaccatura. Dopodiché passa il turno al giocatore successivo.

### **Fine del gioco**

Una pedina è impossibilitata a muoversi se al proprio turno si trova su uno spazio che ha tutto intorno spaccature e/o altre pedine e/o il margine del tabellone.

Da tre o quattro giocatori, questa pedina si ritira dal gioco. Viene tolta dal tabellone. Quelle degli altri giocatori rimangono e loro continuano a giocare fino a che rimane un solo giocatore. Questi sarà il vincitore.

Nel gioco a due, un giocatore ha perso non appena non può più muovere entrambe le sue due pedine al suo turno di gioco, oppure se una sola delle sue pedine è incapace di muoversi perché circondata dalle spaccature e/o dal margine del tabellone.

Alla fine di questo regolamento ci sono delle varianti al gioco.

# Nanuuk!

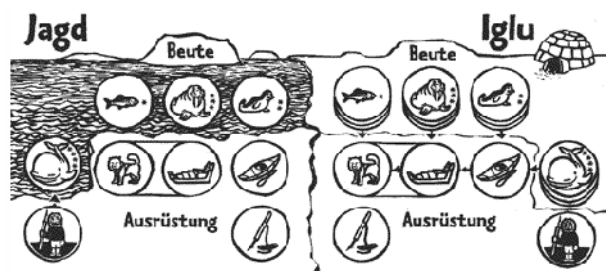
## Preparazione

Si mettono i bastoncini di legno accanto al tabellone, pronti per essere utilizzati.

Ogni giocatore riceve:

- una scheda
- una pedina
- i seguenti tasselli di gioco: 1 arpione, 1 cane husky, 1 kayak, 1 slitta

Il giocatore deve posizionare tutto l'equipaggiamento sulla propria scheda.



Nella scheda ci sono anche **due spazi per le tessere Inuk**. Come gli spazi per gli animali e l'equipaggiamento, quello di sinistra è per l'Inuk che accompagna il cacciatore mentre quello di destra è per l'Inuk che resta nell'igloo dopo una caccia alle balene.

### Sul lato sinistro:

L'equipaggiamento che il cacciatore si porta durante la caccia e gli animali che lui abbatte durante il gioco.

### Sul lato destro:

L'equipaggiamento presente dentro all'igloo e anche gli animali portati nell'igloo durante il gioco.

All'inizio del gioco, il giocatore si porta solo l'arpione. Questo tassello quindi è posizionato sullo spazio dell'arpione nel lato di sinistra della scheda. Il cane, la slitta e il kayak all'inizio sono messi nel lato di destra.

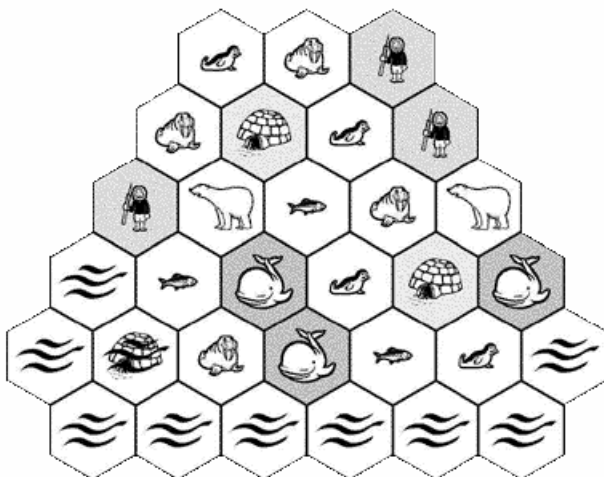
Su ogni spazio della scheda di sinistra può essere posizionato solo un tassello alla volta. **Importante:** sul lato destro della scheda invece possono essere posizionati molti animali e pedine Inuk sullo stesso spazio.

Gli orsi polari e i tasselli pesce, foca, tricheco, balena ed Inuk sono distribuiti sul tabellone come qui indicato:

### 2 giocatori

Richiede 2 orsi polari, 3 pesci, 4 foche, 4 trichechi, 3 balene, 3 Inuit

Il gioco a due può essere giocato anche con due pedine per ciascuno. Quindi si adopera lo stesso materiale che nel gioco a quattro.

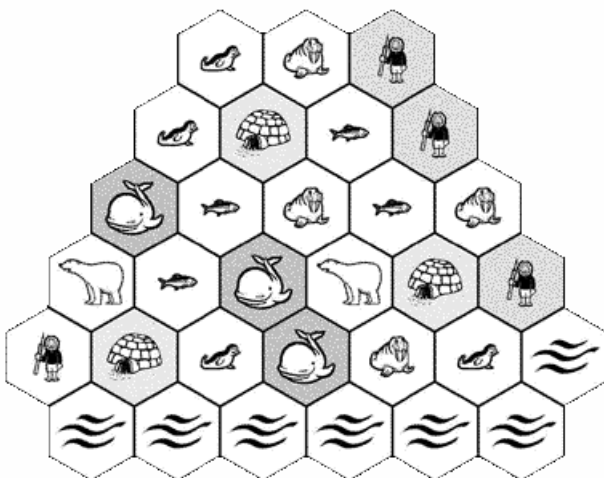


Gli spazi contrassegnati con ~~ sono esclusi dal gioco. Sono considerati acqua.

### 3 giocatori

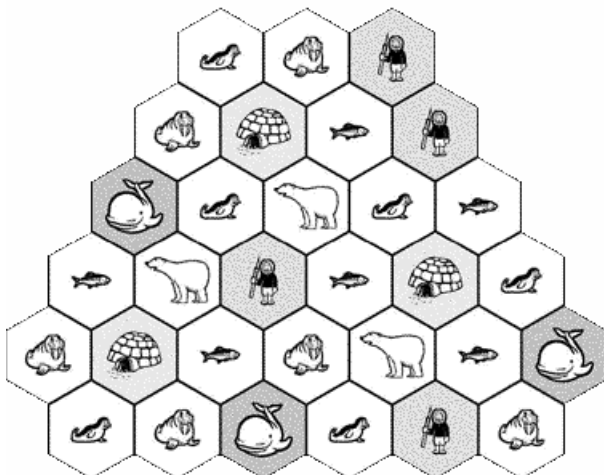
Richiede 2 orsi polari, 4 pesci, 4 foche, 4 trichechi, 3 balene, 4 Inuit

Gli spazi contrassegnati con ~~ sono esclusi dal gioco. Sono considerati acqua.



## 4 giocatori

Richiede 3 orsi polari,  
6 pesci, 6 foche,  
6 trichechi, 3 balene,  
4 Inuit



## Regole di base per la costruzione di un tabellone libero

Naturalmente si può anche scegliere un'altra collocazione delle tessere di partenza. Per fare questo devono essere tenute in considerazione le seguenti regole:

### 1. Piazzare per prime le **balene** e le **tessere Inuk**.

Le balene e le tessere Inuk non devono stare, ove possibile, fianco a fianco e non accanto a igloo. Se non dovesse essere possibile ottenere questo, in base alla costruzione scelta, allora possono essere piazzate due balene o due Inuk fianco a fianco, mai però una balena accanto ad un Inuk.

**Perché?** Catturare una balena fa ottenere molti punti ed un equipaggiamento completo, ma è possibile farlo solo avendo un Inuk nel lato sinistro della scheda. Se un giocatore avesse la possibilità di andare dall'igloo all'Inuk, poi alla balena e infine di tornare indietro all'igloo, avrebbe raggiunto già un vantaggio quasi insormontabile in soli tre turni di gioco.

### 2. successivamente piazzare le tessere con gli animali e gli orsi polari

## Inizio del gioco

Ogni giocatore mette la sua pedina su un qualunque spazio con l'igloo. L'igloo è l'unico spazio in cui possono trovarsi più pedine contemporaneamente. Gli igloo appartengono a tutti i cacciatori e non a uno solo.

Nel gioco a quattro, minimo due giocatori partono inevitabilmente in un solo igloo. Il giocatore che pone la sua pedina per secondo in un igloo, deve stare attento a scegliere un igloo che offra buone possibilità di partenza ad entrambi i cacciatori. Nel gioco a due è invece sensato fare iniziare le pedine in igloo differenti.

## La caccia

Il giocatore che è di turno deve muovere la sua pedina su un campo adiacente. Valgono le regole di movimento del gioco introduttivo: si può andare solo in uno spazio su cui non c'è alcun altro cacciatore, non si può passare sopra una spaccatura (eccezione: vedi le regole per il kayak), e bisogna marcare la spaccatura per mezzo di un bastoncino di legno. Se un cacciatore non può muovere perché la via è bloccata, rimane nel suo spazio e non mette nessun bastoncino di legno.

Dopodiché a seconda di che cosa c'è sullo spazio in cui è appena entrato, il giocatore può eseguire una delle seguenti azioni:

### **Inuk**



Se il cacciatore non è già accompagnato da un Inuk (ovvero lo spazio riservato all'Inuk, sul lato sinistro della scheda, è ancora libero) allora questo Inuk segue il cacciatore e l'Inuk va posizionato nell'apposito spazio nel lato sinistro della scheda.



## Pesce, foca, tricheco

Se il cacciatore è in possesso del suo arpione, e se è libero lo spazio di quell'animale nel lato sinistro della scheda, allora può prendere la tessera dell'animale e posizionarla in quello spazio.



## Balena

Vale quanto indicato per la caccia al pesce, foca e tricheco. Tuttavia il cacciatore deve essere anche accompagnato da un Inuk che l'aiuta nella caccia alla balena (ovvero lo spazio relativo all'Inuk nel lato sinistro della scheda deve essere occupato da una tessera Inuk).



**Regola generale:** è possibile entrare in uno spazio anche se il giocatore non può o non vuole prendere la tessera presente in esso.

## Orso polare

Il cacciatore scaccia via l'orso polare lanciando il suo arpione. Questo significa che può spostare l'orso polare su un qualsiasi spazio libero del tabellone (non deve esserci né un igloo né una pedina né un animale). Lanciandolo, il cacciatore perde il suo arpione: sposta quindi il suo arpione dal lato sinistro a quello destro della sua scheda.

Il cacciatore non può più cacciare finché non abbia trovato un qualsiasi igloo. Senza l'**arpione**, un cacciatore non può andare più nemmeno su uno spazio occupato dall'orso polare perché non può più scacciarlo. Nell'igloo il cacciatore riceve un nuovo arpione e rimette quindi l'arma nel lato sinistro della scheda .

Nel primo round non è possibile andare su uno spazio con l'orso polare perché l'orso polare non può essere spostato.



## **Nell'igloo: scambiare Animali con Equipaggiamento**

Se un giocatore entra in un igloo qualsiasi, allora può scambiare gli animali che sono in suo possesso con l'equipaggiamento presente nell'igloo (vedi anche la scheda):

- Pesce con husky
- Tricheco con slitta
- Foca con kayak
- Balena con un completo set di equipaggiamento: Husky, slitta e kayak.
- Il cacciatore che abbia perso il suo arpione in una lotta con l'orso polare, può riceverne uno nuovo senza dare niente in cambio.

Gli animali scambiati devono essere tolti dal lato sinistro e posizionati sui campi corrispondenti del lato destro, mentre i corrispondenti oggetti di equipaggiamento si spostano sugli appositi spazi del lato di sinistra della scheda.

Lo scambio dentro l'igloo è possibile solo se il cacciatore non è già in possesso dell'oggetto di equipaggiamento corrispondente. Se invece lo possiede già, può comunque decidere, se vuole, di lasciare l'animale nell'igloo.

Un Inuk che ha partecipato alla caccia alla balena va posizionato nell'igloo sempre e solo se la balena viene messa nell'igloo. Quindi la tessera dell'Inuk va sempre insieme alla balena sul lato della scheda di destra. Altrimenti continua ad accompagnare il cacciatore. Logicamente solo una balena alla volta può essere abbattuta da un particolare Inuk.

## **Uso del kayak**



Per i cacciatori normalmente le spaccature nel ghiaccio sono insuperabili.

Se tuttavia il cacciatore possiede un kayak (è nel lato sinistro della scheda), allora può attraversare una volta una spaccatura. Immediatamente dopo questo kayak è messo di nuovo sul lato destro della scheda. Per attraversare una nuova spaccatura è necessario effettuare un nuovo scambio per ottenere un altro kayak.

## Uso del cane husky e delle slitte

L'husky e le slitte possono essere usati soltanto insieme. Consentono al cacciatore di fare un turno di gioco extra. All'inizio del turno di gioco extra il giocatore deve consegnare l'husky e la slitta. Sposta le tessere husky e slitta dal lato sinistro a quello destro della scheda. Dopo ogni singolo movimento deve sempre aprire una spaccatura nel ghiaccio.



**Suggerimento: puoi combinare insieme le azioni "usare il kayak" e "turno extra".** Teoricamente è possibile anche fare tre turni consecutivi: se nel primo turno extra il cacciatore finisce in un igloo e lì ottiene ancora husky e slitte con uno scambio, questi possono essere nuovamente impiegati per un secondo turno extra. Questo vale anche per il kayak.

## Fine del gioco

Il gioco finisce non appena nessun animale può essere cacciato e tutti i giocatori sono ritornati nell'igloo oppure non possono più raggiungere alcun igloo.

Ognuno quindi addiziona i punti per i suoi animali catturati:

- Ogni pesce: 1 punto
- Ogni foca: 2 punti
- Ogni tricheco: 3 punti
- Ogni balena: 4 punti

Non importa se un animale si trova nel lato di sinistra o di destra della scheda.

Ogni giocatore che alla fine del gioco si trova nell'igloo riceve altri 2 punti.

Vince il giocatore col punteggio totale più alto.

**In caso di pareggio** vince chi ha più oggetti di equipaggiamento nel lato di sinistra della scheda.

## Varianti al gioco introduttivo

### **Gioco di collaborazione (per 4 giocatori):**

I giocatori seduti di fronte giocano insieme come compagni. Le regole sono le stesse del gioco introduttivo. Il gioco finisce non appena una pedina è bloccata, impossibilitata a muoversi.

L'obiettivo è quello di rendere il proprio compagno incapace di muoversi.

La parola "compagno" ha un senso, nonostante l'obiettivo.

Infatti all'inizio del gioco entrambi i compagni hanno lo stesso obiettivo: cercare assolutamente di avvicinare le proprie pedine per riuscire a bloccare una delle due!

Contemporaneamente si cerca di isolare una dall'altra le pedine degli avversari e quindi di lasciare più spazio possibile tra di loro affinché nessuno di loro sia bloccato.

Vince chi riesce a raggiungere l'obiettivo di bloccare per primo una delle proprie due pedine.

### **Variante del vicinato**

Le regole sono come sopra. Vince il giocatore che riesce a bloccare per primo il proprio vicino che siede a sinistra (o a destra).

### **Variante del soccorritore (per due giocatori):**

Ogni giocatore riceve un orso polare ed una pedina cacciatore. Bisogna intrappolare l'orso polare dell'avversario. Se una pedina è intrappolata il gioco diventa più difficile per quel giocatore ma non è ancora perso. La pedina serve solo per aiutare il proprio orso polare.

Per poter distinguere gli orsi polari uno dall'altro, uno dei due giocatori può giocare con due figure di orso polare affiancate, come se fosse un unico orso polare molto grosso.

**Due Inuit cacciano un orso polare (per tre giocatori):**

Si gioca in 24 spazi. Due dei giocatori ricevono ciascuno un Inuk, e il terzo riceve un orso polare. L'orso polare al suo turno può muovere in uno o due spazi. La spaccatura nel ghiaccio si forma solo sullo spazio di arrivo finale.

L'orso polare vince non appena un Inuk è bloccato. Gli Inuit vincono insieme, non appena l'orso polare è bloccato.

**Varianti:**

a) Quando l'orso polare si muove di due spazi crea una spaccatura da ognuno dei due spazi.

b) L'orso polare deve muovere sempre esattamente di due spazi

c) L'orso polare può muovere di uno o due spazi oppure può stare fermo.

Se si ferma crea una spaccatura nel ghiaccio dello spazio su cui si trova.

d) Gli Inuit, se hanno bloccato l'orso, si contendono poi la pelle dell'orso, cioè cercano di bloccarsi reciprocamente.

**Due Inuit cacciano un orso polare (per due giocatori):**

Come per tre giocatori. Un giocatore conduce entrambi gli Inuit.

**Varianti:**

a), b), c) come sopra

e) Il giocatore Inuk muove sempre solo una delle sue pedine. L'altra sta ferma senza che una nuova spaccatura venga creata.

Si può scegliere di combinare le regole e) e b) oppure di ometterle entrambe, per bilanciare il gioco.

**Due Inuit cacciano un orso polare (per due giocatori):**

Ogni giocatore riceve una pedina Inuk. L'orso polare (o anche due o tre) è posizionato per primo e a ogni turno ciascuno dei due giocatori lo deve muovere e crea ogni volta una spaccatura.

Variazioni: a),b) c), come sopra.

## Varianti a Nanuuk!

**1.** Usando l'husky e la slitta per il turno extra il cacciatore può scegliere se creare uno o due spaccature (una sola alla fine del doppio turno o una per ogni singolo movimento)

**2.** se si volesse impedire che un giocatore diventi impossibilitato a muoversi durante il gioco, si potrebbe concordare la seguente regola: quando è possibile non si può posizionare il bastoncino di legno in modo da bloccare la via di un giocatore ad ognuno degli igloo. Questo significa che nell'esempio di pag. 4 si deve seguire il seguente ordine di priorità:

- a) provare a mettere il bastoncino di legno su una **linea C libera, senza bloccare** un giocatore
- b) provare a mettere il bastoncino di legno su una **linea C libera, bloccando** un giocatore
- c) provare a mettere il bastoncino di legno su una **linea D libera, senza bloccare** un giocatore
- d) provare a mettere il bastoncino di legno su una **linea D libera, bloccando** un giocatore

Questa regola è leggermente più complicata, un po' meno divertente, ma in cambio è più sociale.

**3.** Se si volesse un gioco con meno possibilità di movimento, si possono mettere già alcune spaccature sul tabellone, durante la preparazione di gioco.