

NANUUK!

Een tactisch spel voor de hele familie.
2 tot 4 spelers

SPELINHOUD

1 spelbord dat de machtige ijsmassa voorstelt
21 licht gekleurde dierstukken (6 vissen, zeehonden walrussen en 3 walvissen.)
16 donker gekleurde gereedschapsstukken (4 harpoenen, husky's, sleeën en kajaks)
4 donker gekleurde Inuitstukken (nodig bij het jagen)
4 jager stukken (in de kleuren rood, blauw, geel en wit)
3 houten ijsberen
70 houten staafjes (om de scheuren in het ijs te markeren)
4 spelformulieren (in de spelers' kleuren, met de nodige informatie over dieren, gereedschappen en scores)

De spelregels

Onderdeel van dit spel is ook een boekje over de Inuit. (Inuit enkelvoud Inuk, is de naam van de mensen die op de noordpool wonen, voor zichzelf gebruiken in hun eigen taal.)

BEGINNERSPEL

Het scheuren van het ijs zal de bewegingen van de jager stukken beïnvloeden. Om aan deze regels te wennen raad ik dit kort beginnersspel aan, waarin de dieren, Inuk, gereedschap en spelformulieren worden weggelaten duurt zo'n 10 minuten, afhankelijk van het temperament van de spelers. Het is tactisch en meer dan alleen maar leren van de essentiële regels. De houten staafjes worden naast het spelbord gelegd. Elke speler ontvangt 1 jagerstuk. In een **2-speler spel** ontvangen beide spelers 2 jagerstukken. In een **3-speler spel** is slechts een gedeelte van het bord nodig. Alle ruimtes gemarkeerd met 3 puntenwaarden worden niet gebruikt. Het kan helpen om deze te bedekken met dieren- of gereedschapstukken die ondersteboven hierop gelegd worden.

START VAN HET SPEL

Spelers plaatsen om beurt hun jagers op open ruimtes op het bord. In een **2-speler spel** speelt de eerste speler 1 jager op een open ruimte. De andere speler plaatst vervolgens zijn 2 jagers. Tenslotte plaatst de eerste speler zijn laatste jager.

BEWEGEN

De eerste speler beweegt zijn jager (in een 2-speler spel: 1 van zijn jagers) naar open ruimte, als deze nieuwe ruimte wordt betreden, komt er een scheur in het ijs. Scheuren verdelen altijd 2 ruimtes van elkaar. Scheuren beginnen altijd in een hoek van de ruimte die net betreden is en eindigen op een punt dat geen hoek is van deze ruimte. De scheuren vergroten zich in stervorm in elke richting weg van de net betreden ruimte. 2 basisregels voor elke beweging zijn: Een jager kan nooit over een scheur bewegen en er mag slechts 1 jager op een ruimte staan. Elke scheur wordt gemarkeerd door een houten staafje. Logisch genoeg, kan een nieuwe scheur ontstaan waar nog geen scheur is, waar dus nog geen staafje ligt. Er kunnen geen scheuren ontstaan aan de rand van de ijsschots (het bord). Als alle ruimtes naast degene die net betreden is al verdeeld zijn door scheuren ontstaat er een nieuwe scheur tussen de hoeken van de net betreden ruimte. Voorbeeld (fig.1): De jager beweegt van A naar B. (Een jager die op E staat mag niet bewegen naar F omdat tussen E en F een scheur is.

De scheuren: Zolang er tenminste nog 1 lijn (c) in de illustratie niet bedekt is met een houten staafje moet de speler een staafje op 1 van die lijnen leggen.

Als alle c-lijnen zijn bedekt (fig.2) moet er een staafje gelegd worden op een open d-lijn.

De speler die aan de beurt is mag, binnen deze regels, zelf bepalen waar de scheur ontstaat. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Een jager die op een ruimte staat die aan alle kanten wordt geblokkeerd door scheuren, andere jagers of de randen van het bord kan niet bewegen. In een 3-of 4-speler spel wordt dit stuk

verwijderd van het bord. De andere spelers mogen doorgaan totdat er 1 jager over is. Deze is de winnaar. In een 2-speler spel verliest één als aan het begin van zijn beurt, beide jagers niet kunnen bewegen of als 1 van zijn jagers niet kan bewegen door scheuren en/of de rand van het bord. Aan het einde van de regels meer varianten voor beginners.

NANUUK!

VOORBEREIDING

De houten staafjes worden naast het spelbord gelegd.

Elke speler krijgt: 1 spelformulier

1 jagerstuk van dezelfde kleur

de volgende stukken: harpoen, husky's, slee en kajak.

Alle stukken (behalve de jager) worden op het spelformulier gelegd (fig.3)

Aan de linkerkant:

Alles wat de jager meeneemt en de zak van buitgemaakte dieren.

Aan de rechterkant:

Alles in de iglo en alle zakken die buitgemaakte dieren die tijdens het spel naar de iglo gebracht zijn.

Er zijn ook Inuk ruimtes op de formulieren. Net als met de andere stukken, is de Inuk aan de linkerkant voor de Inuk die met de jager meegaat en de Inuk aan de rechterkant is voor degene die in de iglo blijft na een succesvolle walvisjacht.

Er mag slecht 1 per type gereedschap of dier aan de linkerkant van het formulier liggen. Aan de rechterkant mag er een ongelimiteerd aantal van elk liggen.

Aan het begin van het spel heeft de jager alleen een harpoen. Daarom wordt het harpoenstuk aan de linkerkant van het formulier gelegd in het daarvoor bestemde vakje. Husky, kajak en slee stukken komen eerst aan de rechterkant.

De ijsberen en de spelstukken met vis, zeehond, walrus en walvis en Inuk stukken worden op het spelbord geplaatst. (fig.4)

2-speler spel

Nodig: 2 ijsberen
3 vissen
4 zeehonden
4 walvissen
3 Inuit

De ruimtes waar in staan zijn geen onderdeel van het spel. Zij worden behandeld als water.

Het 2-speler spel kan ook gespeeld worden met 2 jagers per speler. Dan is hetzelfde materiaal nodig als in een 4-speler spel.

3-speler spel

Nodig: 2 ijsberen
4 vissen
4 zeehonden
4 walrussen
3 walvissen
4 Inuit

De ruimtes waar in staan zijn geen onderdeel van het spel. Zij worden behandeld als water.

4-speler spel

Nodig: 3 ijsberen
6 vissen
6 zeehonden
6 walrussen
3 walvissen
4 Inuit
(= alles)

BASISREGELS VOOR EIGEN SPELOPZET

Natuurlijk kan er ook een andere opzet van de stukken gemaakt worden aan het begin van het spel. Je moet wel de volgende regels in overweging nemen.

- 1) Plaats de walvis en Inuk stukken eerst. Deze stukken moeten niet zij aan zij en niet naast een iglo geplaatst worden. Als dit niet mogelijk is, door de gebruikte opzet is het toegestaan om vb. 2 walvissen of 2 Inuk stukken naast elkaar te plaatsen, maar je moet geen walvis naast een Inuk plaatsen. Waarom? Een walvisvangst levert veel punten en een complete gereedschapsset op. Maar, je kan een walvis alleen benaderen met een Inuk aan de linkerkant van je spelformulier. Als een speler de mogelijkheid heeft om direct van zijn iglo naar de Inuk en vervolgens naar een walvis te gaan en dan direct terug naar zijn iglo, kan hij een onoverkoombaar voordeel krijgen in slechts 3 beurten.
- 2) Plaats hierna eerst alle andere dieren en tot slot ijsberen op het bord.

START VAN HET SPEL

Spelers plaatsen om beurt de jager op een iglo van hun keuze. De iglo's zijn de enige plaats op het bord waar meer dan 1 jager tegelijk kan staan op hetzelfde moment. Alle iglo's behoren aan alle jagers samen.

In het 4-speler spel moeten tenminste 2 jagers uit dezelfde iglo starten. De speler die zijn jagers als tweede in een iglo zet moet goed kijken vanuit welke iglo hij een goed startpunt heeft. In het 2-speler spel is het logischer dat beide jagers uit een aparte iglo starten.

DE JACHT

De speler die aan de beurt is, beweegt zijn jager naar een aansluitende ruimte. De basisbewegingregels gelden hierbij: beweeg alleen naar ruimtes waar nog geen jager staat, beweeg nooit over een scheur (uitzondering: zie de regels voor kajak) markeer een nieuwe scheur met een houten staafje.

Als een jager niet kan bewegen omdat zijn wegen geblokkeerd zijn, blijft hij op z'n plek staan (hij legt geen nieuw staafje neer.)

Het hangt af van wat op de ruimte ligt waar de jager zich begeeft, wat voor actie hij vervolgens kan uitvoeren.

INUK

Als nog geen Inuk de jager vergezelt (dit betekent dat het Inuk-vakje aan de linkerkant van het formulier nog leeg is.) volgt deze Inuk de jager. (Het Inuk stuk wordt op het lege vak neergelegd.)

VIS, ZEEHOND, WALRUS

Als de jager zijn harpoen heeft en er is aan de linkerkant van het spelformulier een lege plek voor dat type dier mag de jager het dier van het bord nemen en in zijn persoonlijke zak steken. (het lege vakje op het formulier)

WALVIS

Hiervoor geldt hetzelfde als voor het jagen op vis, zeehond of walrus, behalve dat de jager moet vergezeld zijn door een Inuk, die hem helpt te jagen op de walvis. (Het Inuk vakje links moet dus bedekt zijn door een Inuk stuk)

Algemene regel: Een jager mag ook naar een ruimte verplaatst worden waar de jager het dier wat daar is niet wil of kan meenemen.

IJSBEER

De jager kan een ijsbeer weggagen met een harpoenworp. Dit betekent dat de speler de ijsbeer naar een open ruimte op het bord kan bewegen die hij verkiest(waar dus nog geen ander speelstuk ligt) de jager verliest wel zijn harpoen. Hij verplaatst de harpoen op zijn spelformulier van de linker naar de rechterkant. De jager kan nu niet meer jagen totdat hij in een iglo is geweest. Zonder harpoen mag de jager ook niet naar een ruimte bewegen waar een ijsbeer ligt, want hij is niet in staat deze te verjagen. Een iglo binnengaan levert de jager een nieuwe harpoen op. Het harpoenstuk wordt van de rechter naar de linkerkant op het formulier geplaatst. Tijdens

de eerste beurt is het niet toegestaan om een ruimte met ijsbeer te betreden, omdat er geen vrije ruimte is om de ijsbeer naartoe te verjagen.

IN DE IGLO: DIEREN RUILEN VOOR GEREEDSCHAP

Als een speler een iglo binnenkomt, mag hij gevangen dieren (aan de linkerkant van zijn formulier) ruilen voor gereedschap (zie ook spelformulier): *een vis voor een husky

*een walrus voor een slee

*een zeehond voor een kajak

*een walvis voor een complete set (husky, slee en kajak)

*als de jager zijn harpoen kwijt is, krijgt hij een nieuwe gratis.

De geruilde dieren verhuizen van de linker naar de rechterkant van je formulier, terwijl het verkregen gereedschap de omgekeerde weg volgt.

Een ruil is verder uiteraard alleen mogelijk als de jager het te krijgen stuk gereedschap nog niet bij zich heeft. In dat geval mag hij de dieren van links naar rechts verplaatsen. Een Inuk die hielp bij de jacht op een walvis blijft in de iglo als de walvis daar ook blijft. Dit betekent dat het Inuk stuk alleen naar de rechterkant van het formulier wordt verplaatst als de walvis dat ook wordt. Anders blijft de Inuk bij de jager. Logisch genoeg kan een jager slechts 1 walvis doden met dezelfde Inuk.

GEbruik VAN DE KAJAK

Normaal gesproken kan een scheur in het ijs niet overgestoken worden door een jager als hij geen kajak bij zich heeft (links op het formulier.) Als hij een kajak bij zich heeft kan hij over 1 scheur varen. De kajak blijft achter (en wordt verplaatst naar rechts op het formulier.) Voor het oversteken van een andere scheur moet eerst weer een kajak geruild worden.

GEbruik VAN HUSKY EN SLEE

Husky en slee kunnen alleen samen gebruikt worden. Zij staan het toe dat de jager twee keer beweegt. Voor zijn tweede beweging plaatst de speler zowel husky als slee terug aan de rechterkant van het formulier. Na elke beweging ontstaat er een scheur.

TIP: De acties met husky, slee en kajak kunnen gecombineerd worden. Theoretisch is zelfs een triple beweging mogelijk als de eerste van de dubbele beweging in een iglo eindigt en de speler daar opnieuw een husky en een slee ruilt. Die kunnen dan opnieuw gebruikt worden om de tweede beweging te verdubbelen. Dit geldt ook voor de kajak.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als er geen dieren meer om zijn om op te jagen en alle buitgemaakte dieren teruggebracht zijn naar een iglo of dit niet meer mogelijk is.

De spelers tellen hun punten voor hun buitgemaakte dieren op.

- Elke vis telt voor 1 punt *
- Elke zeehond telt voor 2 punten **
- Elke walrus telt voor 3 punten ***
- Elke walvis telt voor 4 punten ****

Het maakt niet uit of het dier rechts of nog links op het formulier ligt. Elke speler wiens jager eindigde in een iglo krijgt 2 extra punten (**)

De speler met uiteindelijk de meeste punten wint. In het geval van een gelijkspel, wint degene die het meeste gereedschap bij zich heeft. (links op het formulier.)

VARIANTEN OP HET BEGINNERSPEL

partnerschip variant voor 4 spelers

De spelers die tegenover elkaar zitten proberen elkaar vast te zetten, zonder zelf vastgezet te worden, zijn het dezelfde regels als in het basisspel en elke speler mag kiezen waar zijn jager begint. De eerste keer dat een speler niet in staat is zijn jager te bewegen, wint zijn opponent. Alle andere spelers verliezen. Tactisch gezien, zullen twee tegenstanders naar elkaar toe bewegen om de ander zo snel mogelijk vast te zetten. Op hetzelfde moment zullen ze proberen

de andere spelers te isoleren en ze veel bewegingsruimte te geven zodat die niet te snel vast komen te staan.

Buren variant

Gelijk aan de partnerschip variant, alleen moet je nu proberen de speler links(of rechts voor nog een variant) vast te zetten.

Twee Inuit jagen op een ijsbeer voor 3 spelers

Het spel wordt gespeeld op 24 ruimtes. 2 spelers krijgen elk een Inuk stuk en de derde krijgt een ijsbeer. De ijsbeer mag 1 of 2 keer bewegen in zijn beurt. Een scheur in het ijs ontstaat pas aan het einde van zijn beurt. De ijsbeer wint als 1 Inuk wordt ingesloten door het ijs. De Inuit winnen samen als de ijsbeer wordt ingesloten.

varianten:

- a) Als de ijsbeer 2 keer beweegt, ontstaat na elke beweging een scheur.
- b) de ijsbeer moet 2 keer bewegen.
- c) De ijsbeer mag ook niet bewegen. Een scheur ontstaat waar hij is.
- d) Als de Inuit de ijsbeer ingesloten hebben vechten ze om de huid. Ze proberen elkaar in te sluiten.

Helpers variant voor 2 spelers

Elke speler krijgt een ijsbeer en een Inuk stuk. Het doel is om de ijsbeer van de tegenstander op te sluiten. Als een Inuk wordt opgesloten, maakt dat het spel moeilijker te winnen voor die speler, maar niet onmogelijk. De Inuk helpt alleen de ijsbeer. (Het makkelijkste is om de ijsberen te onderscheiden door er 1 dik te maken door gebruik van 2 stukken.

Twee Inuit jagen op een ijsbeer voor 2 spelers

Zoals de 3- speler variant. 1 speler speelt nu beide Inuit.

varianten

- a) b) en c) als bovengenoemd
- e) De Inuit speler beweegt telkens maar 1 van zijn stukken. De ander blijft waar hij is zonder een scheur te veroorzaken. Het lijkt logisch om b) en e) samen te combineren of om ze samen weg te laten.

Twee Inuit zijn bang voor een ijsbeer voor 2 spelers

Elke speler krijgt een Inuk stuk. Een ijsbeer (of 2 of 3) wordt eerst op het bord geplaatst en wordt elke beurt door de speler bewogen. (en maakt daar een scheur mee.)

varianten:

- a), b) en c) als bovengenoemd.

VARIANTEN VAN NANUUK!

1: Als hij een husky en slee gebruikt, mag de speler kiezen of hij 1 of 2 scheuren veroorzaakt. Dus 1 scheur aan het einde van de dubbele beweging of 1 scheur na elke beweging.

2: Als je wil voorkomen, dat een speler tijdens het spel niet meer kan bewegen kan de volgende regel gebruikt worden. Een houten staafje mag niet de weg blokkeren van een jager naar de iglo, indien mogelijk. Dit betekent in het eerste voorbeeld, dat de volgende mogelijk zijn.

- Leg een houten staafje op een open c-lijn zonder een jager te blokkeren.
- Leg een houten staafje op een open c-lijn, blokkeer een jager.
- Leg een houten staafje op een open d-lijn, zonder een jager te blokkeren.
- Leg een houten staafje op een open d-lijn, blokkeer een jager.

Deze regel is wat gecompliceerder maar wel socialer.

3: Als je een spel wilt met minder bewegingsmogelijkheden, kunnen er bij de voorbereiding al wat houten staafjes op het bord gelegd worden.