

**nunami®**

# Indice

<b>Introduction</b>	<b>1</b>	Explorez l'Arctique grâce à <b>nunami</b> . Au début de chaque partie, on reproduit la vie dans les différentes régions du Nord. Trouvez un équilibre et étendez votre influence afin de remporter la partie.
<b>Glossaire</b>	<b>2</b>	
<b>Contenu</b>	<b>3</b>	<b>nunami</b> est un jeu de société conçu à Ivujivik par Thomassie Mangiok, avec les illustrations supplémentaires de Passa Mangiuk et Pasa Mangiok. Ce jeu est issu de trois générations d'une même famille.
<b>Installation</b>	<b>4 à 8</b>	
<b>2 joueurs</b>		
Mode A	4	Ce jeu est fondé sur la culture inuite et la vie précoloniale en Arctique, ainsi que sur les valeurs de Thomassie Mangiok : le divertissement, le respect, l'appréciation de la différence, l'exploration et la pensée objective.
Mode B	5	
Mode C	5	
Mode D	6	
Mode E	6	
<b>4 joueurs</b>	<b>7</b>	<b>nunami</b> propose de nombreuses configurations de jeu pour un plaisir sans cesse renouvelé — les plateaux et les cartes placées aléatoirement favorisent l'exploration, et stimulent l'esprit.
<b>Jouer</b>	<b>9</b>	Si vous partez camper dans la toundra ou ailleurs et que vous n'avez de la place que pour un jeu, <b>nunami</b> vous aiderait assurément à passer le temps de manière agréable.
<b>Règles pour placer une carte</b>	<b>10 et 11</b>	Le terme « Nunami » signifie « sur le territoire » en inuktitut, la langue des Inuits.
<b>Compter les points</b>	<b>12</b>	
<b>Expansion Inua</b>	<b>13 et 14</b>	

# Introduction

# Glossaire

**Cartes** Toute carte triangulaire.

**Communauté** Cartes de la même couleur.

**Catégorie** Cartes humaines (**roses** et **jaunes**) ou cartes Nature (**vertes** et **bleues**).

**Carte Inua** Les cartes Inua sont optionnelles, elles ajoutent des options de jeu.

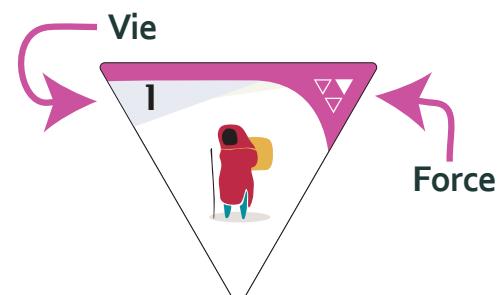
**Carte neutre** Les cartes neige (noires) et sable (sable) sont considérées comme des cartes neutres, ne faisant pas partie d'une communauté ou d'une catégorie. Les cartes sable ne sont utilisées que lorsqu'il y a 4 joueurs.

**Plateaux** Tout plateau hexagonal, conçu pour contenir les cartes. La couleur du plateau n'a pas d'importance.

**Vie** Numéro sur chaque carte indiquant l'influence de cette carte sur le plateau qu'elle occupe (-3 à +3).

**Force** Trio de triangles sur chaque carte indiquant leur force individuelle (0 à 3). Pendant le jeu, les cartes peuvent recouvrir d'autres cartes. Cependant, une carte ne peut jamais être couverte par une carte plus faible.

**Point de jeu** C'est ainsi que vous suivez qui gagne. Vous avez besoin de 4 points pour gagner la partie! Les points de jeu sont représentés par des pièces triangulaires; ils seront ajoutés et supprimés des plateaux au fur et à mesure que l'influence sur les plateaux changera.



# Contenu

**nunami** a trois composantes principales : 86 cartes triangulaires, 10 plateaux hexagonaux, et 24 pièces de points de jeu.



**Cartes triangulaires**  
86 au total

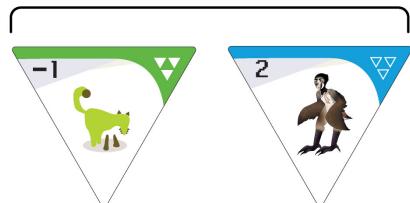


**Plateaux hexagonaux**  
10 pour 4 joueurs  
6 pour 2 joueurs



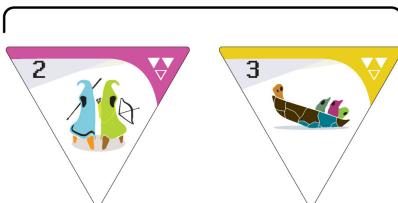
**Pièces de points de jeu**  
4 par communauté  
(2 pièces supplémentaires  
en cas de perte)

**Cartes de catégorie  
Nature**



**Qarqamiut**   **Inuullamiluut**

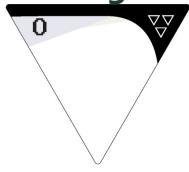
**Cartes de catégorie  
Humain**



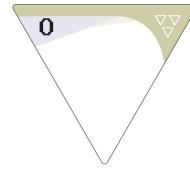
**Nunamiut**   **Qairtumiut**

(14) cartes de communauté par catégorie

**(14) Neige**



**(10) Sable**



Cartes neutres

**(6) Inua**



Cartes d'extension

# Installation

Nunami est destiné à être joué par 2 ou 4 joueurs avec un équilibre entre la nature et les humains.

1. Chaque joueur choisit une communauté / couleur: Qarqamiut, Nunamiut, Qairtumiut, Inuullamiluut.

- Nunamiut et Qairtumiut représentent les humains.
- Qarqamiut et Inuullamiluut représentent la nature.
- Il doit y avoir un nombre égal de communautés naturelles et humaines dans le jeu.

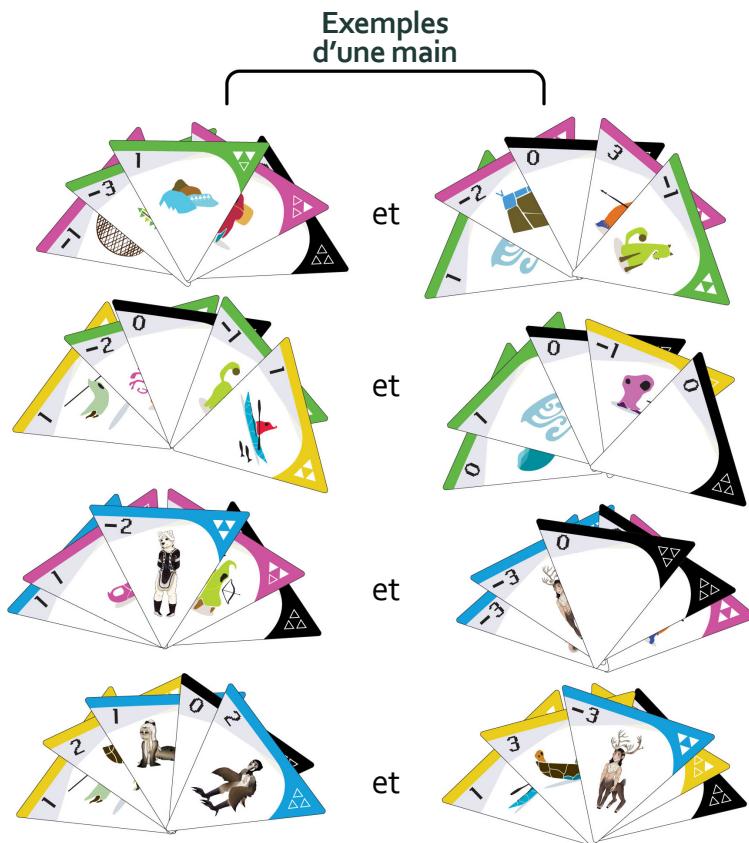
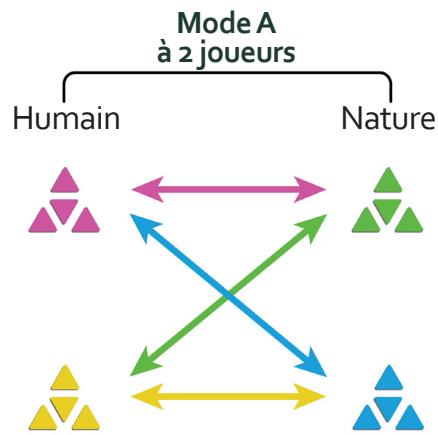
- Dans une partie à 2 joueurs, vous pouvez jouer de plusieurs manières différentes (choisissez A pour votre première partie):

## Mode A

### A. Nunamiut ou Qairtumiut contre Qarqamiut ou Inuullamiluut

Chaque joueur joue 1 communauté.

N'utilisez que les cartes de ces 2 communautés, plus les cartes neutres neige.

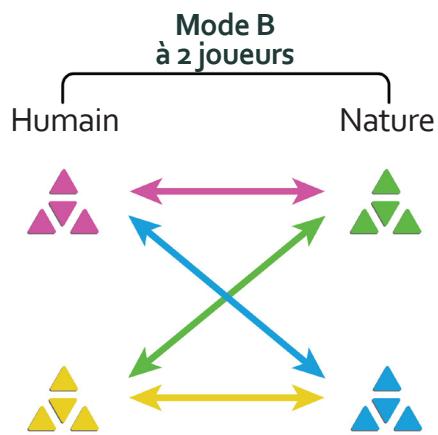


### Mode B

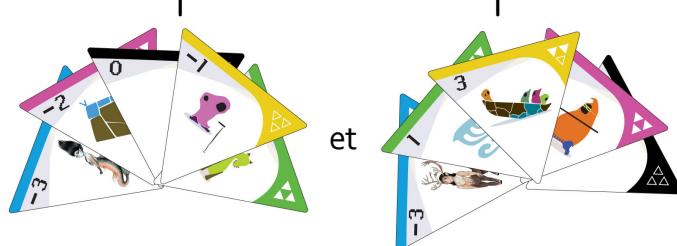
#### B. **Nunamiut** ou **Qaqtumiut** contre **Qarqamiut** ou **Inuullamiluut**

Chaque joueur joue 1 communauté.

Utilisez les cartes des 4 communautés, plus les cartes neutres neige.



### Exemples d'une main

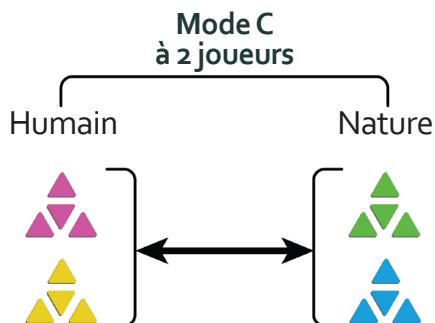


### Mode C

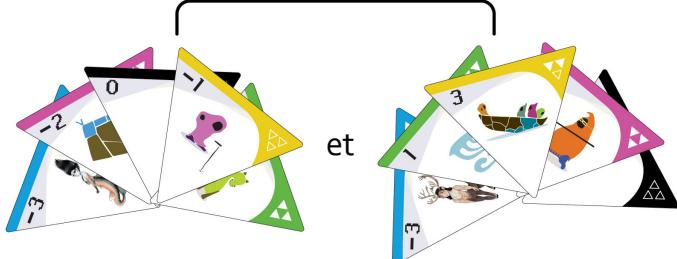
#### C. **Nunamiut** et **Qaqtumiut** contre **Qarqamiut** et **Inuullamiluut**

Chaque joueur joue 2 communautés.

Utilisez les cartes des 4 communautés, plus les cartes neutres neige



### Exemples d'une main



## Modes D & E

### D. **Nunamiut** et **Inuullamiluut** contre **Qarqamiut** et **Qairtumiut**

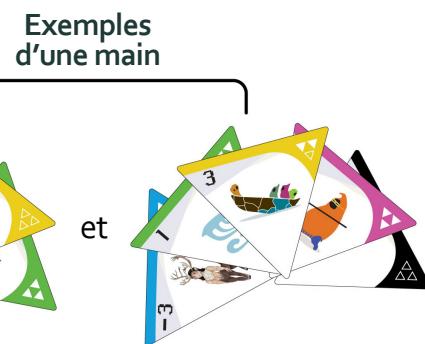
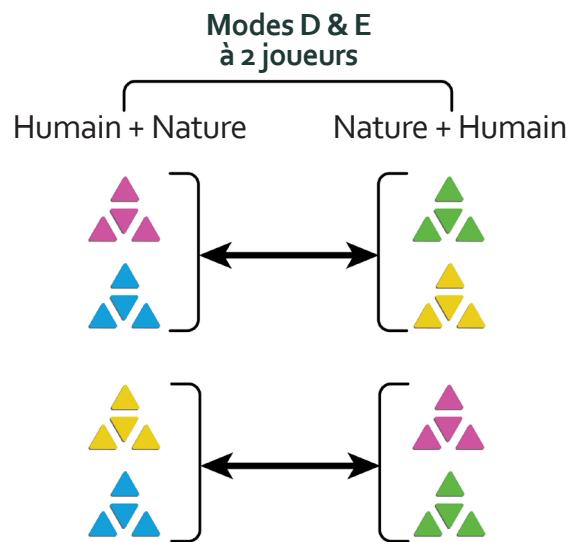
Chaque joueur joue 2 communautés.

Utilisez les cartes des 4 communautés, plus les cartes neutres neige.

### E. **Inuullamiluut** et **Qairtumiut** contre **Nunamiut** et **Qarqamiut**

Chaque joueur joue 2 communautés.

Utilisez les cartes des 4 communautés, plus les cartes neutres neige.



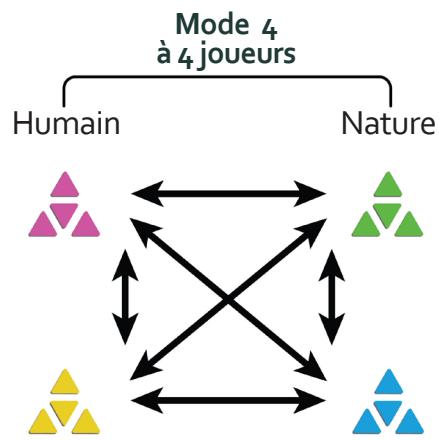
### 4 joueurs

- Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur représente une communauté:

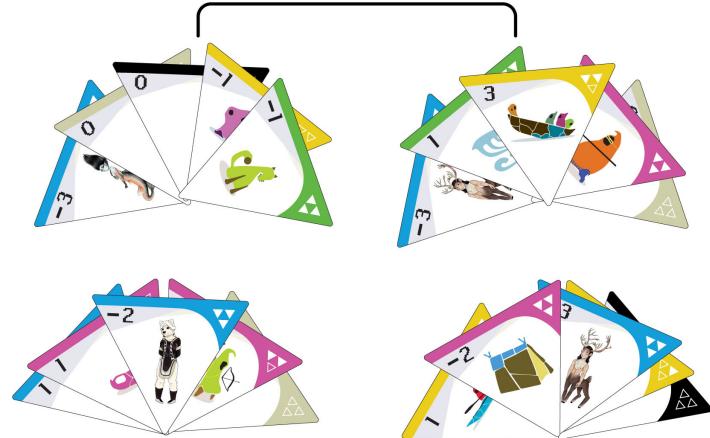
**Qarqamiut** contre **Inuullamiluut** contre **Nunamiut** contre **Qairtumiut**

Chaque joueur joue 1 communauté.

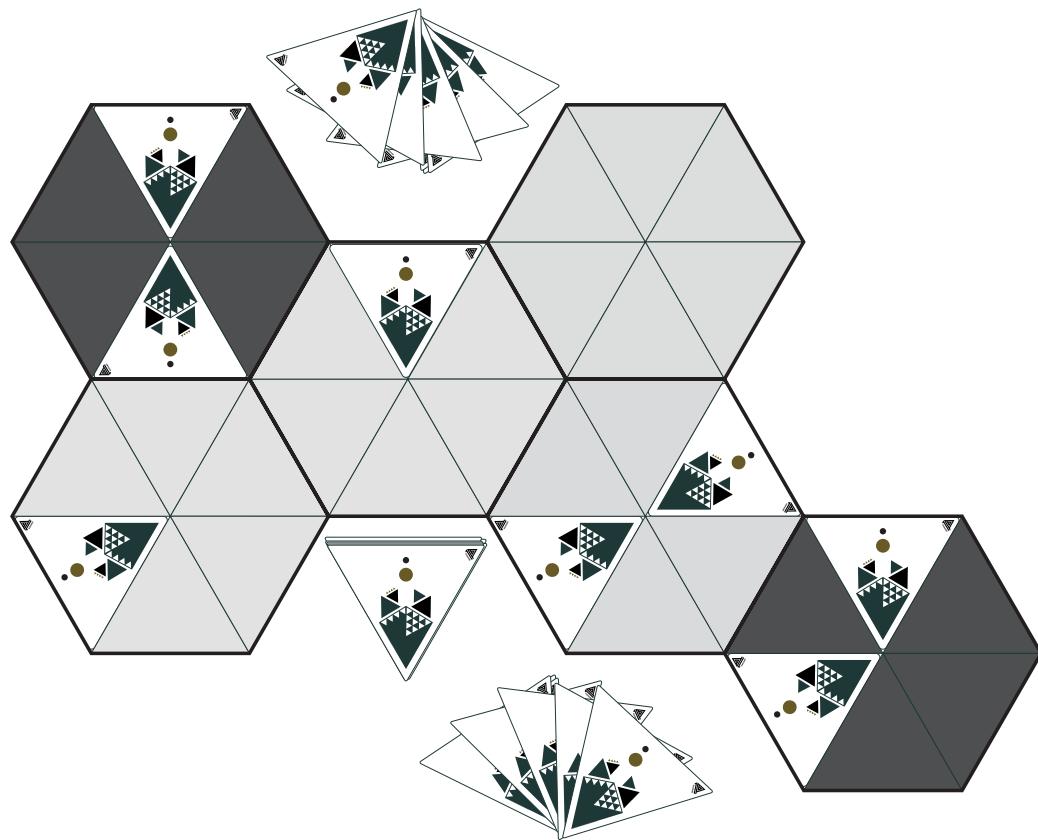
Utilisez les cartes des 4 communautés, plus les cartes neutres neige et sable.



### Exemples d'une main



2. Si vous souhaitez inclure l'extension Inua (cartes avec quatre points dans chaque coin supérieur), chaque joueur reçoit 1 carte Inua aléatoire. Votre carte Inua vous donne un pouvoir spécial qui dure aussi longtemps que vous la gardez. Consultez les pages 13 et 14 pour voir quel pouvoir votre carte Inua vous accorde.
3. Chaque joueur prend 4 points de jeu de la couleur choisie.
4. Créez une pile avec les cartes des communautés choisies, ajoutez-y les cartes neutres selon le nombre des joueurs (cartes neige pour 2 joueurs, cartes neige + sable pour 4 joueurs). Mélangez le paquet et distribuez 5 cartes à chaque joueur.
5. Plateaux hexagonaux: pour une partie à 2 joueurs, utilisez 4 plateaux blancs et 2 noirs; pour une partie à 4 joueurs, utilisez les 10 plateaux (6 blancs, 4 noirs). Placez les plateaux comme vous voulez tant qu'un côté touche un autre.
6. Prenez 8 cartes du paquet, gardez-les face cachée, et placez les dans n'importe quelle case vide de n'importe quel plateau; par contre, ne remplissez pas complètement un seul plateau.
7. Sélectionnez au hasard un premier joueur.



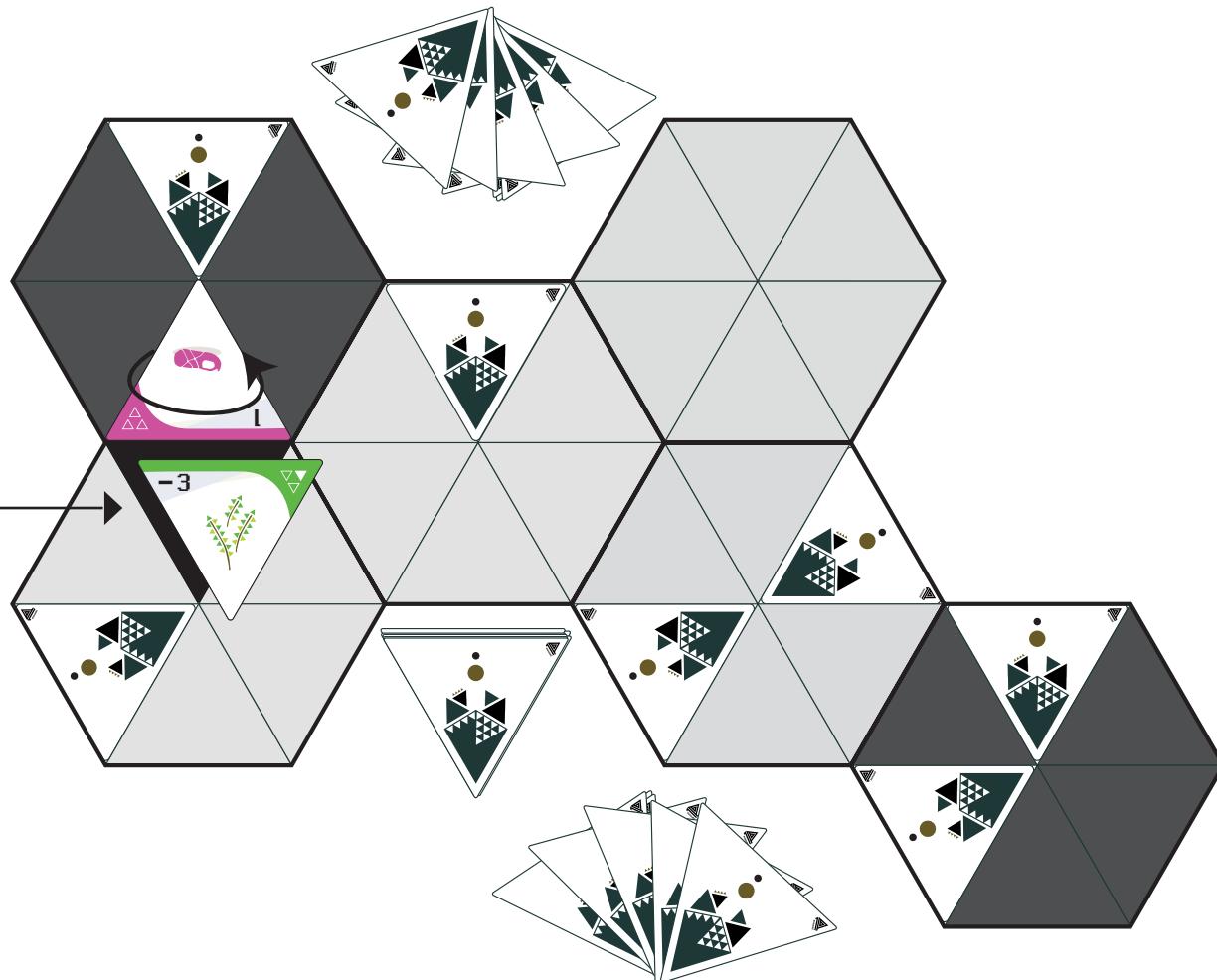
# Jouer

À votre tour, procédez comme suit:

1. Pigez 1 carte de la pile.

*Si vous avez inclus l'extension Inua, vous pouvez jouer votre carte Inua sur un plateau pour geler celui-ci jusqu'à la fin de la partie; si vous faites ce choix, vous sacrifiez le pouvoir que vous accorde cette carte.*

2. Placez 1 carte de votre main sur une case du plateau.



# Règles de placement d'une carte

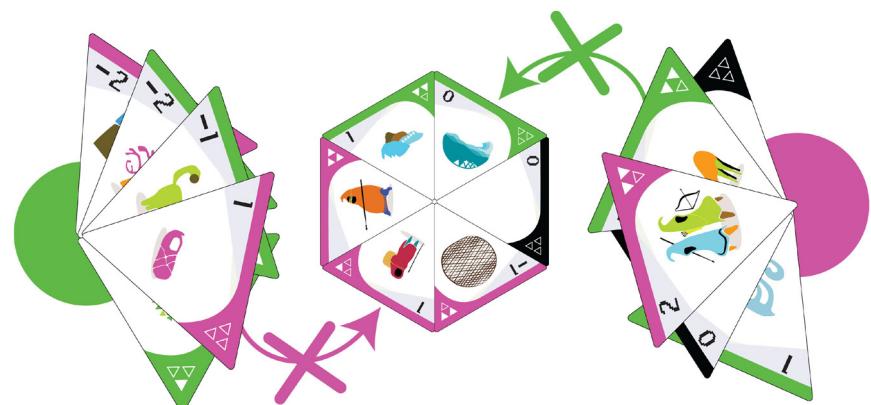
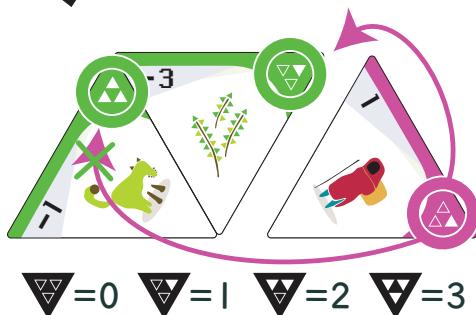
1. Lorsqu'une carte est face cachée, elle représente une zone qui existe mais qui est encore inexplorée. Explorer une zone provoquera une cascade de découvertes car chaque carte retournée dévoilera immédiatement les cartes adjacentes face visible.

Vous pouvez placer la carte dans un espace vide ou occupé; cependant, certaines règles s'appliquent pour les espaces occupés. En général, vous pouvez jouer une carte sur n'importe quel espace, mais il y a quatre exceptions (voir: A, B, C, F): (Dans les règles suivantes, "carte de Tom" signifie "une carte de la communauté d'un de vos adversaires")

Par exemple, si vous jouez avec la communauté verte: 

**Tom** est soit  ,  ou 

- A. Vous ne pouvez pas placer la carte sur une carte face cachée.
- B. Vous ne pouvez pas placer la carte sur une carte dont la force (triangles blancs dans le coin supérieur droit) est plus élevée; cependant, vous pouvez jouer plusieurs cartes de la même communauté ensemble sur une carte dont la force n'est pas supérieure à leur force totale. Attention: cela réduira définitivement votre main de cartes!
- C. Vous ne pouvez pas placer la carte de **Tom** sur la carte de **Tom**, elles ont la même couleur.
- D. Vous pouvez placer la carte de **Tom** sur une carte neutre.
- E. Vous pouvez placer la carte de **Tom** sur votre carte.
- F. Vous pouvez placer votre carte sur la carte de **Tom**; cependant si la carte de **Tom** est entourée des 2 à 3 côtés par des cartes de **Tom**, et chacune de ces cartes a une force plus élevée que votre carte, vous ne pouvez pas.
- G. Vous pouvez placer votre carte sur une carte neutre.
- H. Vous pouvez placer votre carte sur votre carte, même si elles ont la même couleur.
- I. Vous pouvez placer une carte neutre sur la carte de **Tom**.
- J. Vous pouvez placer une carte neutre sur une carte neutre.
- K. Vous pouvez placer une carte neutre sur votre carte.
- L. Une carte couverte est inactive jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau exposée.



2. Vous pouvez choisir de placer la carte face visible ou face vers cachée:

A. Face cachée: la placer face cachée à côté d'une carte face visible retourne immédiatement la nouvelle carte face visible.

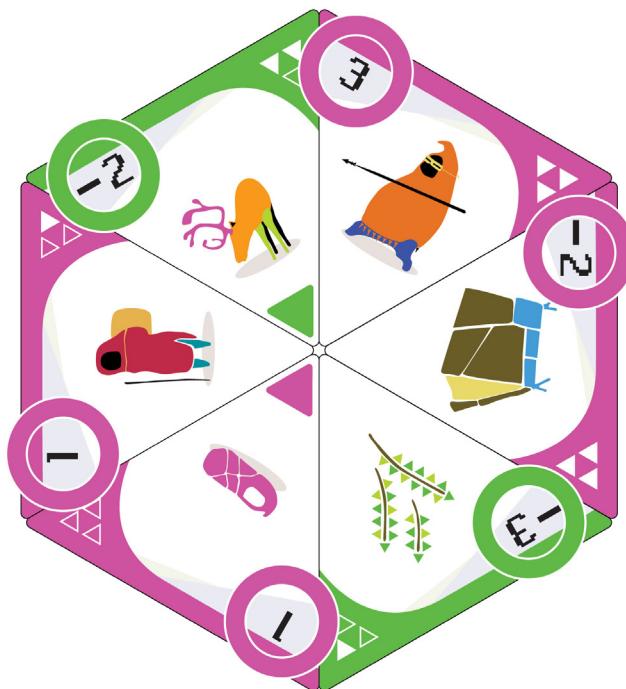
B. Face visible: pour chaque carte face cachée adjacente à la nouvelle carte, procédez comme suit:

i. Retournez la carte face visible.

ii. Si la carte est de votre communauté / couleur, elle retournera également les cartes adjacentes face visible, et ainsi de suite.

3. Si vous placez la carte dans la dernière case vide d'un plateau, toutes les cartes de ce plateau se retournent immédiatement face visible.

4. Si personne n'a plus de carte en main, le jeu se termine; le joueur avec le plus de points de jeu remporte la victoire.



Points de vie = -2

Couleur majoritaire: Humain

Humain: 1 point de jeu

Nature: 1 point de jeu

## Compter les points

Une fois qu'un plateau est plein et chaque fois que les cartes d'un plateau complet changent, évaluez immédiatement le plateau comme suit:

1. S'il n'est plus plein (voir les étapes ci-dessous), tout le monde retire ses points du plateau.
2. Vérifiez si l'équilibre humain est maintenu: si le total des points de vie (chiffres dans le coin supérieur gauche) sur les six cartes est de 7 ou plus, défaussez toutes les cartes humaines actuellement visibles.
3. Vérifiez si l'équilibre de la nature est maintenu: si le total de la vie visible sur les six cartes est de -7 ou moins, défaussez toutes les cartes de nature actuellement visibles.



4. Déterminez le nombre de points que chaque joueur devrait avoir sur ce plateau:
  - A. Vérifiez les points humains: Si le total des points de vie sur les six cartes est supérieur à zéro (et bien sûr inférieur à 7), chaque joueur humain avec une carte visible sur ce plateau a ici 1 point.
  - B. Vérifiez les points de nature: Si le total des points de vie sur les six cartes est inférieur à zéro (et bien sûr supérieur à -7), chaque joueur de la nature avec une carte visible sur ce plateau a ici 1 point.
  - C. La communauté qui a le plus de **cartes visibles** sur ce plateau remporte **1 point**.
  - D. Chaque joueur met à jour ses points de jeu sur ce plateau (vous pouvez mettre les vôtres sur vos cartes); chaque joueur aura zéro à 2 points de jeu au total sur ce plateau, et pas plus d'un joueur en aura 2.

**Remarque:** Vous gagnez et perdez des points sur un plateau complet donné au fur et à mesure que le jeu progresse.

- 5. Si quelqu'un a 4 points, le jeu se termine et ce joueur remporte la victoire.

# Expansion Inua

Les cartes d'extension Inua fournissent à chaque joueur des capacités uniques pendant qu'il joue; les Inua sont des esprits qui permettent aux joueurs d'accéder à leurs capacités surnaturelles, ce qui ajoute au dynamisme du jeu. Les œuvres de Passa Mangiuk sont basées sur des légendes inuites. Le texte ci-dessous détaille la manière dont ils peuvent être joués.

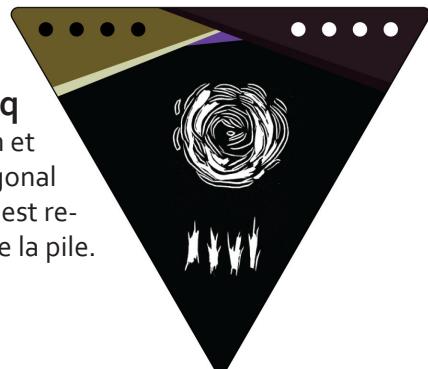
1. Chaque personne doit choisir au hasard une carte Inua avant de jouer. Tous les joueurs doivent montrer leurs cartes Inua simultanément une fois que tout le monde en a pris une. Les cartes deviennent effectives dès le début du jeu.
2. Certaines cartes Inua identifiées par \* à côté de leur nom dans ce tutoriel peuvent être activées partout et ne permettent pas au joueur actuel de jouer les cartes en main ni de prendre une carte du deck. L'utilisation de ces cartes Inua est considérée comme un tour.
3. Au lieu de prendre une carte d'un deck, un joueur peut placer une carte Inua sur un plateau pour geler définitivement toutes les cartes du plateau, interdisant tout changement à partir de là. Le joueur perd alors la capacité de la carte. La carte devient protégée contrerecevoir de nouvelles cartes.
4. Les cartes Inua ne peuvent pas être remplacées pendant une partie, les cartes ne peuvent pas être posées dessus.



## Katjutayuuq

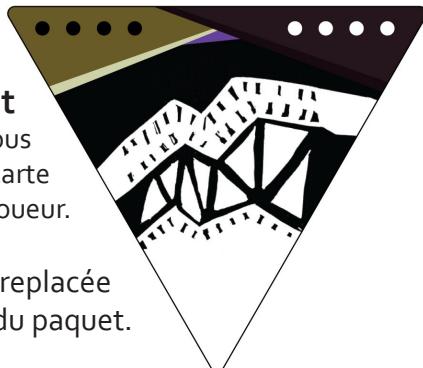
Permet au joueur d'ignorer les couleurs des cartes de communauté. Enlève une restriction.

*Par exemple, une carte verte en main peut être posée sur une autre carte verte sur un plateau, même si vos cartes de communauté sont jaunes.*



## Tarniq

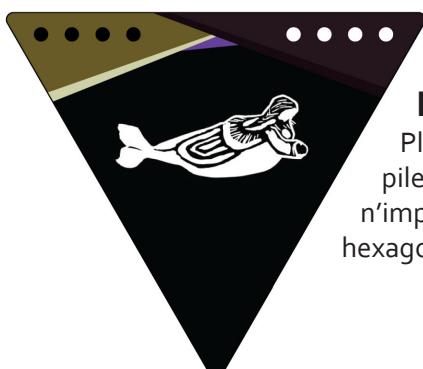
Après avoir pigé une carte, jouez une carte en main et remplacez n'importe quelle carte d'un plateau hexagonal par celle au-dessus de la pile. La carte remplacée est retournée au milieu de la pile.



### **Arsaniit**

Si vous n'aimez pas la carte de la pile que vous venez de prendre, remplacez-la par une carte aléatoire de la main de n'importe quel joueur.

Cela signifie que la carte tirée est replacée aléatoirement au milieu du paquet.



### **Lumaayuuq\***

Plutôt que de jouer les cartes de la main et de la pile, interchangez deux cartes de même force, de n'importe quelle communauté, sur deux plateaux hexagonaux.



### **Angakkuk\***

Plutôt que de jouer les cartes de la main et de la pile, interchangez deux cartes d'une même communauté sur deux plateaux hexagonaux différents.



### **Tuurngaq\***

Plutôt que de jouer les cartes de la main ou de la pile, interchangez deux cartes de points de vie de valeur égale sur deux plateaux hexagonaux et ce, peu importe leur communauté.



**14** Cartes Nunamiut  
**14** Cartes Qarqamiut  
**14** Cartes Inuullamiluut  
**14** Cartes Qairtumiut

**14** Cartes Neige  
**10** Cartes Sable

**6** Cartes Inua

**1** Porte-cartes

© Thomassie Mangiok  
**Par Pirnoma Technologies Inc.**

***Guide réécrit par Nathan Morse***

lvujivik, Quebec  
J0M 1H0

**10** Plateaux hexagonaux  
**6** Points de jeu roses  
**6** Points de jeu verts  
**6** Points de jeu bleus  
**6** Points de jeu jaunes