

anunami®

Index

Einführung

1 Der Begriff **nunami** bedeutet „auf dem Land“ in Inuktitut, der Sprache des kanadischen einheimischen Inuit-Volkes.

Glossar

2 Erleben Sie mit dem kanadischen Spiel **nunami** eine Entdeckungsreise durch die Arktis.

Spielinhalt

3 Sie fangen jedes Spiel an, in dem Sie das Arktisleben in verschiedenen Regionen nachbilden. Bringen Sie Gleichgewicht in die Länderregionen ein und gewinnen Sie, in dem Sie Einfluss über diese Gebiete ausüben.

Spielaufbau

2 Spieler

- Modus A 4
- Modus B 5
- Modus C 5
- Modus D 6
- Modus E 6

nunami ist ein Brettspiel inspiriert durch das Inuit-Volk Kanadas und ist konzipiert von Herrn Thomassie Mangiok von Ivujivik. Ivujivik ist die nördlichste Siedlung im Bundesland Québec, rund 2000 km nördlich der Metropole Montréal in Kanada. Grafiken und Abbildungen des Spiels sind die Originalarbeit von den Künstlerinnen Passa Mangiuk and Pasa Mangiok. **nunami** ist ein Spiel, das aus drei Familiengenerationen geboren ist.

4 Spieler

7 Das Spiel, maßgeblich durch die inneren Werte des Erfinders Thomassie Mangiok

Spielablauf

9 geprägt, basiert auf der Inuit-Kultur Kanadas und der vorkolonial Zeit in der Arktis. Unterhaltung, Respekt, Akzeptanz der unterschiedlichen Kulturen, Entdeckungsreisen, und strategisches Denken sind Ecksteine des Spiels.

Regeln fürs Kartenlegen

10 und 11 **nunami** kann man unzählig oft neu spielen, da die Spielbretter und die Spielkarten per Zufallsprinzip gelegt und platziert werden, um das spannende Entdeckungsgefühl nachzubilden. Unterschiedliche Spielmodi erweitern die Spielmöglichkeiten und sorgen für ein spannendes Spiel und Spaß für die ganze Familie.

Auswerten der komplett belegten Spielbretter

12 **nunami** kann man unzählig oft neu spielen, da die Spielbretter und die Spielkarten per Zufallsprinzip gelegt und platziert werden, um das spannende Entdeckungsgefühl nachzubilden. Unterschiedliche Spielmodi erweitern die Spielmöglichkeiten und sorgen für ein spannendes Spiel und Spaß für die ganze Familie.

Inua -Erweiterungskarten

13 und 14 Sollten Sie sich auf einer einsamen Polarinsel oder auf einem Eis-Fluss im Packeis befinden und dürften nur ein einziges Spiel bei sich haben, dann wäre **nunami** genau das richtige.

Einführung

Karte Eine Dreieckskarte.

**Siedlung/
Naturgebiet** Karten der gleichen Farbe.

Kategorie Menschenkarten/Siedlungen (**rosa** und **gelb**) oder Naturkarten (**grün** und **blau**).

Inua-Karte Die Inua-Karten sind optional und werden nur dazu benutzt, das Basisspiel zu erweitern.

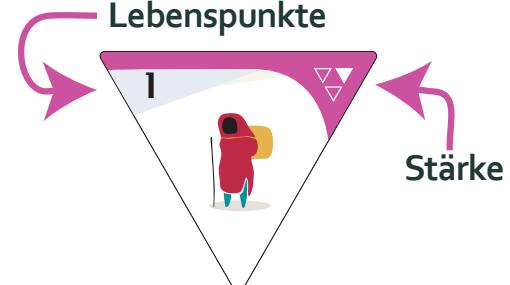
Neutralkarte Schneekarten (schwarz) und Sandkarten (hellbraun) sind Neutralkarten: weder gehören sie zu einer Siedlung oder Naturgebiet noch zu einer Kategorie. Die Sandkarten kommen nur bei 4 Spielern ins Spiel.
Any hexagonal board, designed to contain the cards. The color of the board does not matter.

Spielbrett Ein hexagonales (6-eckiges) Spielbrett, schwarz oder weiss ist unerheblich – die Farbe der Spielbretter hat keinerlei Spielbedeutung.

Lebenspunkte Die Zahl auf jeder Karte, die den Einfluss der Karte (-3 bis +3) auf dem gelegten Spielbrett kennzeichnet.

Stärke Ein Dreieckstrio auf jeder Karte, die die Stärke (0 bis 3) der Karte kennzeichnet. Während des Spiels dürfen Karten auf bereits gelegte Karten abgelegt werden, aber -nur- wenn die neue Karte eine höhere Stärke hat, als die zuvor gelegte Karte.

Spielpunkt So stellt man fest, wie der Punktestand des Spiels ist. Der erste Spieler, der 4 Punkte bekommen hat, hat gewonnen! Spielpunkte werden durch die dreieckigen Spielpunktfigürchen gezählt und für alle offen gelegt; je nach Situation der gelegten Karten auf den Spielbrettern werden Spielpunkte dazu addiert oder abgezogen.



Spielinhalt

nunami beinhaltet drei Spielkomponenten:

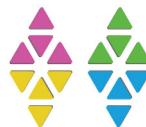
86 dreieckige Spielkarten, **10** hexagonale (sechseckige) Spielbretter, und **24** Spielpunktfürchen.



Dreiecke Spielkarten
86 Stück insgesamt

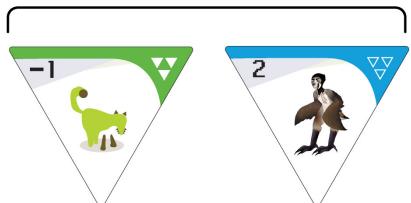


Hexagonale Spielbretter
10 Spielbretter bei 4 Spielern
6 Spielbretter bei 2 Spielern



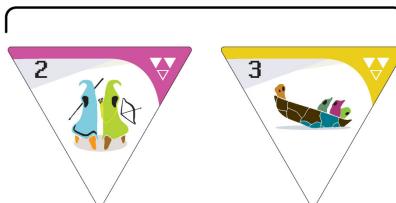
Spipunktfürchen
4 Stück für jede Siedlung
oder Naturgebiet
(2 Ersatzstücke,
falls Spielteile verloren gehen)

Naturkarten



Qarqamiut **Inuullamiluut**

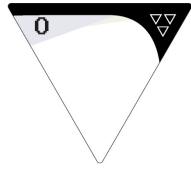
Menschenkarten



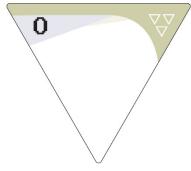
Nunamiut **Qairtumiut**

(14) Siedlungskarten pro Person

(14) Schnee



(10) Sand



Neutralkarten

(6) Inua



Erweiterungskarten

Spieldaten

Nunami wird entweder mit 2 oder 4 Spielern gespielt, wobei immer ein Gleichgewicht zwischen Natur und Menschen herrschen muss.

1. Jeder Spieler wählt eine von den vier Siedlungen oder Naturgebieten (jeweils mit einheitlichen Farben):

Qarqamiut, Nunamiut, Qairtumiut, Inuullamiluut.

- Nunamiut und Qairtumiut sind die Siedlungen der Menschen.

- Qarqamiut und Inuullamiluut sind die Naturgebiete.

- Es muss stets eine gleiche Zahl von Siedlungen und Naturgebieten im Spiel geben.

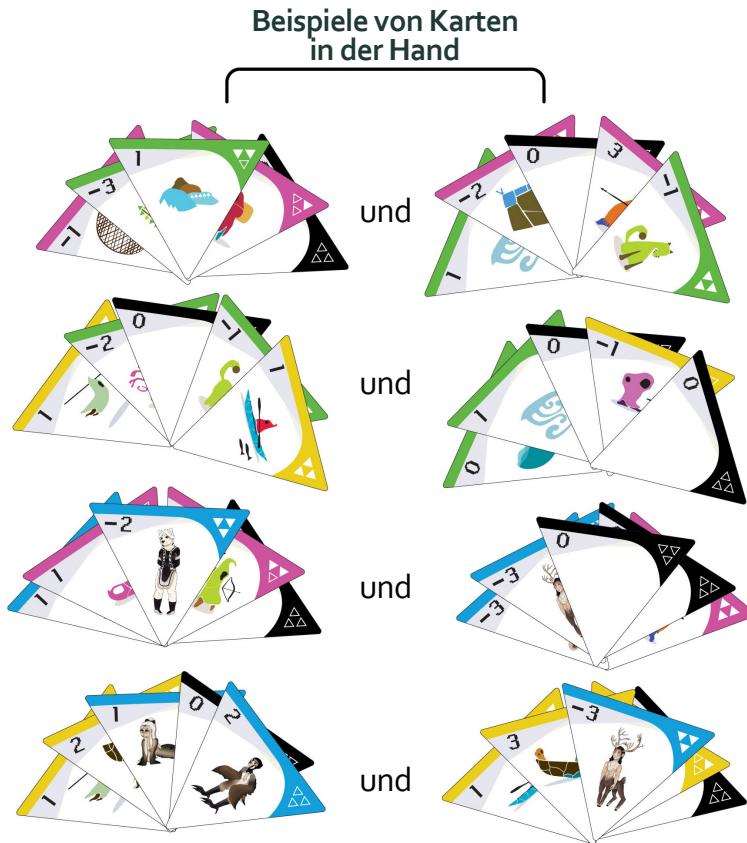
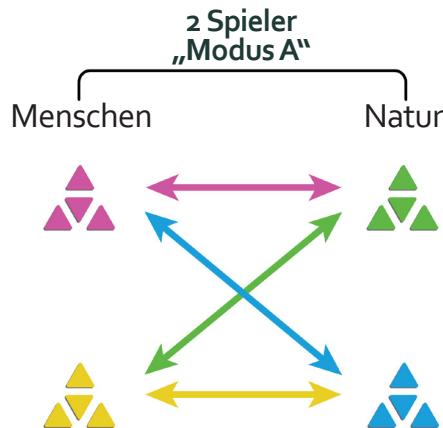
- Im 2-Spielermodus gibt es verschiedene Methoden zu spielen (wenn Sie das erste Mal spielen, wählen Sie den Modus A):

Modus A

A. **Nunamiut** oder **Qairtumiut** gegen **Qarqamiut** oder **Inuullamiluut**

Jeder Spieler wählt entweder eine Siedlung -oder- ein Naturgebiet.

Danach benutzt man nur die neutralen Schneekarten und die Karten zu der ausgewählten Siedlung oder Naturgebiet.

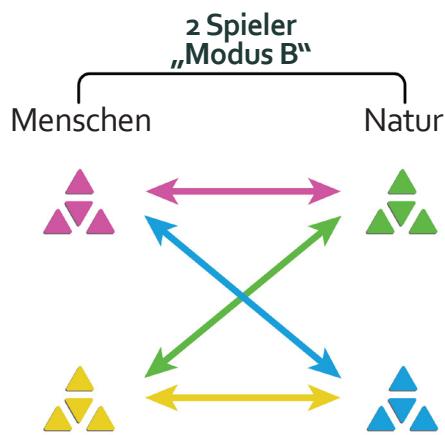


Modus B

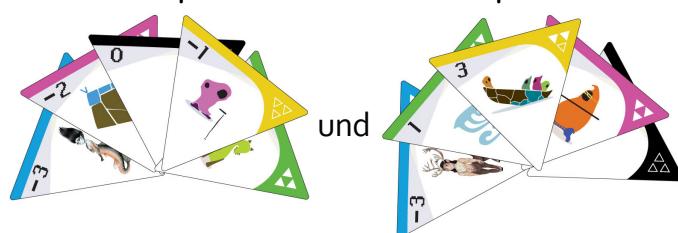
B. Nunamiut oder Qairtumiut gegen Qarqamiut oder Inuullamiluut

Jeder Spieler wählt entweder eine Siedlung -oder- ein Naturgebiet.

Danach benutzt man die neutralen Schneekarten und die Karten von allen -vier- Siedlungen und Naturgebieten.



Beispiele von Karten in der Hand

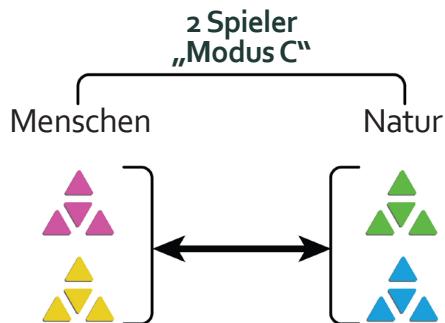


Modus C

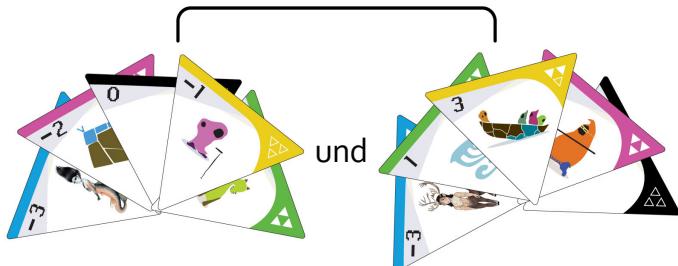
C. Nunamiut und Qairtumiut gegen Qarqamiut und Inuullamiluut

Jeder Spieler spielt mit zwei Siedlungen -oder- zwei Naturgebieten.

Danach benutzt man die neutralen Schneekarten und die Karten von allen -vier- Siedlungen und Naturgebieten.



Beispiele von Karten in der Hand



Modus D & E

D. **Nunamiut** und **Inuullamiluut** gegen **Qarqamiut** und **Qairtumiut**

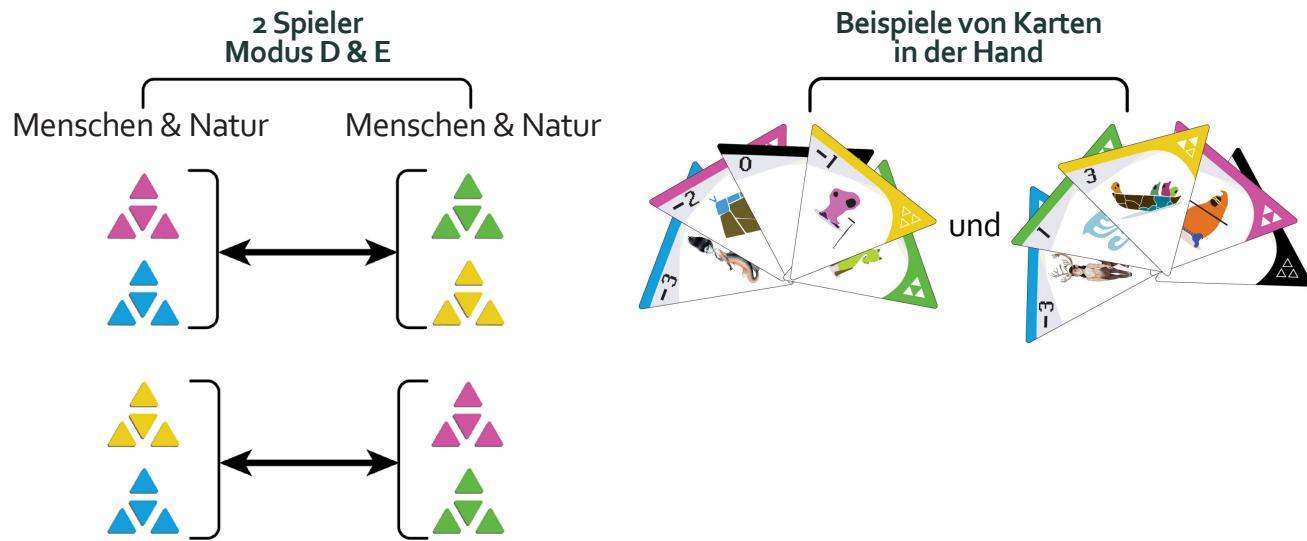
Jeder Spieler spielt mit einer Siedlung -und- einem Naturgebiet.

Danach benutzt man die neutralen Schneekarten und die Karten von allen -vier- Siedlungen und Naturgebieten.

E. **Inuullamiluut** und **Qairtumiut** gegen **Nunamiut** und **Qarqamiut**

Jeder Spieler spielt mit -einer- Siedlung und -einem- Naturgebiet. (Analog zu Modus D aber mit anderer Besetzung.)

Danach benutzt man die neutralen Schneekarten und die Karten von allen -vier- Siedlungen und Naturgebieten.

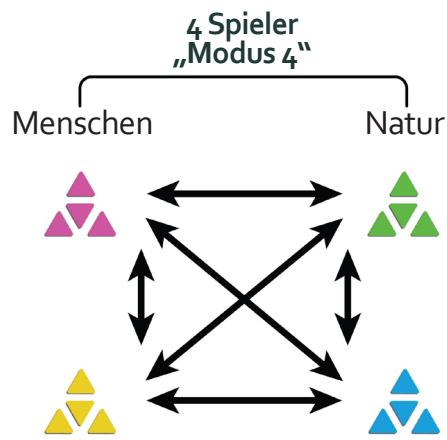


4 Spieler Modus

- In einem Spiel mit 4 Spielern wählt jeder Spieler eine eigene Siedlung -oder- ein Naturgebiet:

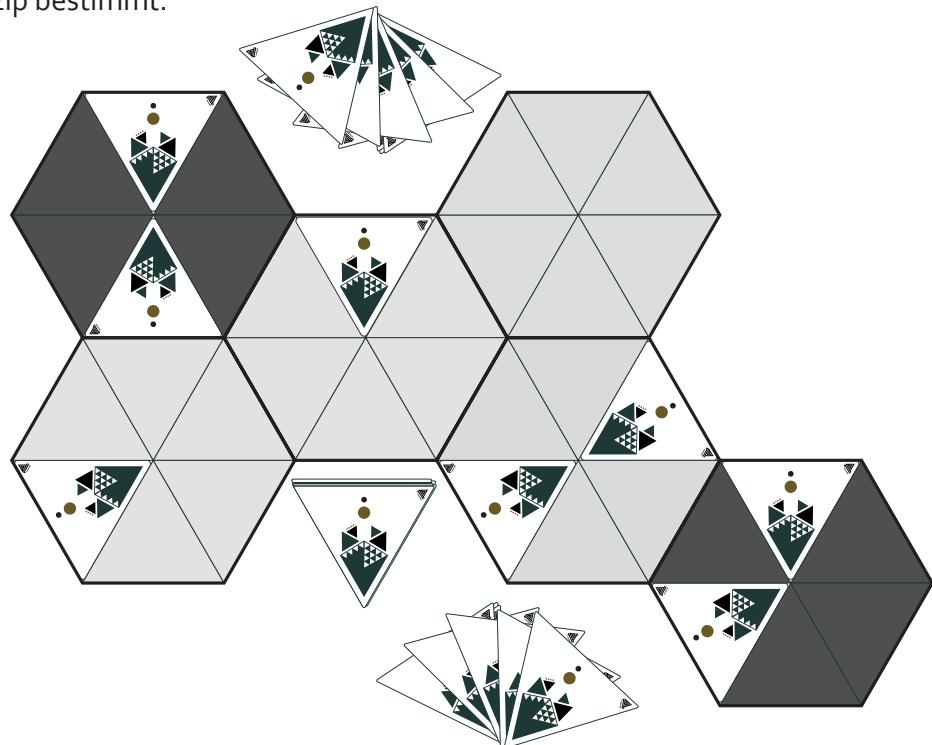
Qarqamiut gegen **Inuullamiluut** gegen **Nunamiut** gegen **Qairtumiut**

Danach benutzt man die neutralen Schneekarten und die Karten von allen -vier- Siedlungen und Naturgebieten.



2. Sollten Sie die Spielerweiterungsmöglichkeit benutzen wollen, dann nimmt jeder Spieler eine verdeckte Inua-Karte (die Karten mit den vier Punkten in jeder Ecke). Die Inua-Karte gibt dem Besitzer eine besondere Fähigkeit, so lange der Spieler die Karte in der Hand behält. Siehe Seiten 13 & 14 der Spielregeln mit der genauen Beschreibung der besonderen Fähigkeiten der verschiedenen Inua-Karten.
3. Jeder Spieler nimmt 4 Spielpunktfigürchen der von ihm ausgewählten Farbe/Siedlung/Naturgebiet.
4. Bereiten Sie einen zusammengestellten Stapel von ausgewählten Siedlungs-, Naturgebieten und Neutralkarten vor (bei 4 Spielern beinhalten die Neutralkarten auch Schnee und Sand). Der Stapel wird gemischt und 5 Karten werden an jeden Spieler verteilt.
5. Hexagonale Spielbretter: Bei einem Spiel mit 2 Spielern nutzt man 4 weisse und 2 schwarze Spielbretter. Bei einem 4er Spiel nutzt man alle 10 Spielbretter. Setzten Sie die Spielbretter zusammen, sodass mindestens eine Seite eines Spielbretts eine passende Seite eines anderen Bretts genau mit der vollen Länge der Seite berührt. Die Farbe der Spielbretter spielt für die Spieldatenwertung oder -ablauf nach wie vor keine Rolle. (Schwarz und Weiss, die prägenden Farben der Arktis, schauen zusammen einfach cool aus!)
6. Nehmen Sie 8 Zufallskarten vom Kartenstapel. Behalten Sie die Karten verdeckt (mit dem Gesicht nach unten), und legen Sie die Karten auf unbelegte Plätze der Spielbretter. Dabei dürfen einzelne Spielbretter nicht komplett mit diesen Karten belegt werden, sodass ein Spielbrett allein mit diesen Karten komplett belegt wäre.

7. Der Startspieler wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt.



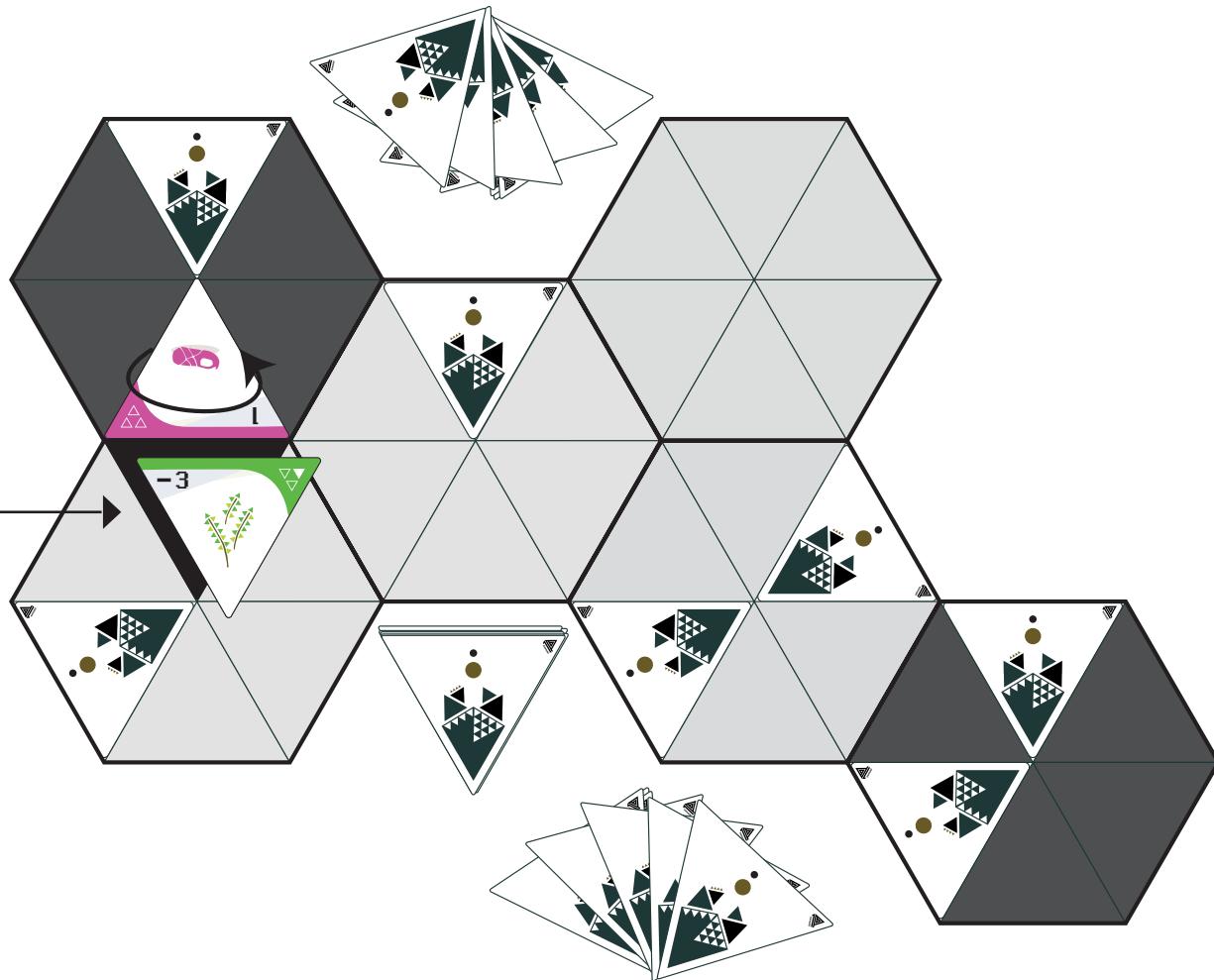
Spielablauf

Wenn Sie am Zug sind, machen Sie die folgenden Schritte:

1. Ziehen Sie eine Karte vom Kartenstapel.

(Sollten Sie die Spielerweiterungsvariante mit den Inua-Karten gewählt haben, dann dürfen Sie diese Inua-Karte stattdessen legen. Dabei wird das Spielbrett bis zum Ende des Spiels gesperrt oder „eingefroren“ und kein Spieler darf eine neue Karte darauflegen. Wenn Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, verlieren Sie mit sofortiger Wirkung auch die Sonderfähigkeit, die mit der Inua-Karte am Anfang des Spiels verbunden war.)

2. Nehmen Sie eine Karte aus Ihrer Hand und legen Sie diese auf einen freien Platz auf einem beliebigen Spielbrett.



Regeln fürs Kartenlegen

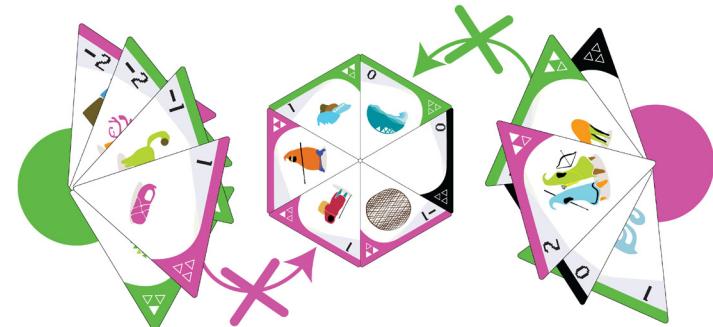
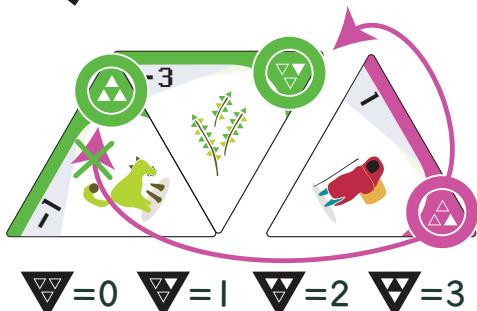
1. Wenn eine bereits gelegte Karte verdeckt ist (mit dem Gesicht nach unten), bedeutet dies, dass die Existenz dieses Gebiets allen bekannt ist, aber das Gebiet weitgehend unerforscht ist. Das Gebiet zu erforschen kann allerdings eine Kettenreaktion auslösen, in dem direkt anliegende verdeckte Karten auch mit dem Gesicht nach oben offen gelegt werden.

Sie können eine Karte auf einen leeren oder bereits belegten Platz auf dem Spielbrett legen. Allerdings gibt es einige Regeln, die dabei beachtet werden müssen, wenn der Platz am Spielbrett schon belegt ist. Im Allgemeinen können Sie eine Karte auf jeden beliebigen Platz auf dem Spielbrett legen, jedoch gibt es vier Ausnahmen (siehe: A, B, C, F):

(Bei den folgenden Regeln bedeutet die Bezeichnung "**Toms Karte**" "eine Karte von einer - Siedlung oder einem Naturgebiet, von einem -anderen- Spieler") z.B. sollten Sie die Farbe  haben,

wäre **Toms** Farbe entweder  ,  oder 

- A. Kein Spieler darf eine Karte auf eine bereits gelegte verdeckte Karte (eine Karte mit dem Gesicht nach unten) legen.
 - B. Kein Spieler darf eine Karte auf eine bereits gelegte Karte legen, wenn die Stärke der bereits gelegten Karte größer ist als die Karte in der Hand. (Die Stärke jeder Karte ist mit den weissen Dreiecken oben rechts gekennzeichnet.) Allerdings darf man mehrere Karten der gleichen Siedlung oder Naturgebiet auf eine bereits gelegte Karte legen, wenn die zusammengelegte Stärke grösser ist als die Stärke der bereits gelegten Karte ist. Aber Vorsicht: diese Spielmöglichkeit reduziert permanent die Anzahl der Karten in Ihrer Hand!
 - C. Kein Spieler darf eine Karte auf eine bereits gelegte Karte legen, wenn die Karten die gleiche Farbe haben (d.h. von derselben Siedlung oder Naturgebiet kommen).
 - D. Sie können eine Karte von **Toms** Farbe auf eine Neutralkarte legen.
 - E. Sie können eine Karte von **Toms** Farbe auf eine Karte Ihrer Farbe legen.
 - F. Sie können eine Karte Ihrer Farbe auf eine Karte von **Toms** Farbe legen: Allerdings wenn **Toms** Karte 2-3 anliegende Karten hat, die auch von seiner Farbe sind und jede dieser Karten eine Stärke hat, die der Stärke Ihrer Karte überlegen ist, dann dürfen Sie die Karte nicht legen.
 - G. Sie können eine Karte Ihrer Farbe auf eine Neutralkarte legen.
 - H. Sie können eine Karte Ihrer Farbe auf eine bereits gelegte Karte Ihrer Farbe legen.
 - I. Sie können eine Neutralkarte auf eine bereits gelegte Karte von Toms Farbe legen.
 - J. Sie können eine Neutralkarte auf eine bereits gelegte Neutralkarte legen.
 - K. Sie können eine Neutralkarte auf eine bereits gelegte Karte Ihrer Farbe legen.
 - L. Eine bedeckte Karte gilt als vergraben und inaktiv (bis sie wieder aufgedeckt wird).

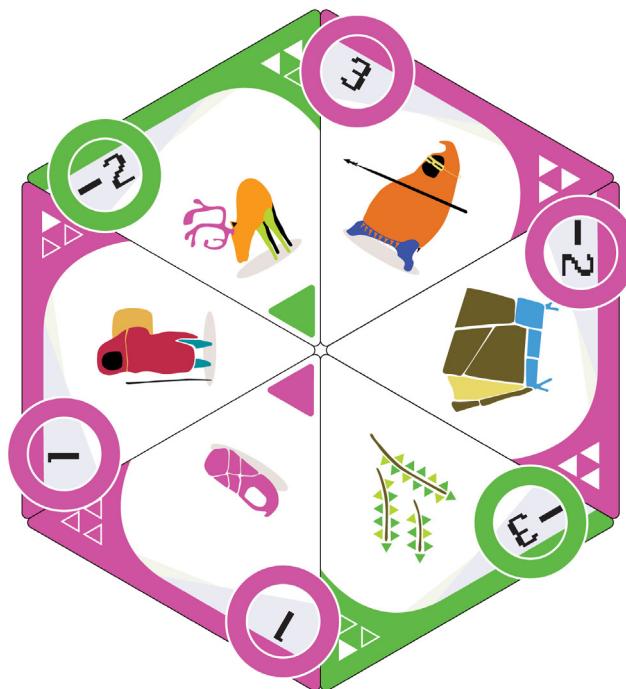


2. Sie können jede Karte aufgedeckt oder verdeckt legen, aber bitte beachten Sie:

- A. Eine Karte wird verdeckt gelegt (mit Gesicht nach unten): Wenn der Spieler eine Karte verdeckt neben einer aufgedeckten Karte legt, hat dies die Folge, dass die neue Karte auch sofort aufgedeckt wird.
- B. Eine Karte wird aufgedeckt gelegt (mit Gesicht nach oben): Alle direkt anliegenden verdeckte Karten werden:
 - i. Sofort aufgedeckt.
 - ii. Sollten die direkt anliegenden verdeckten Karten auch Ihrer Farbe sein (Ihre Siedlung oder Naturgebiet) löst dies eine Kettenreaktion aus, sodass auch die weitere anliegende Karten aufgedeckt werden, und so weiter.

3. Sollten Sie eine Karte auf den letzten frei verfügbaren Platz eines Spielbretts legen, werden alle Karten des Spielbretts nach oben gedreht, die bisher verdeckt waren.

4. Sollte kein Spieler noch Karten in der Hand haben, endet das Spiel sofort. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Lebenspunkte = -2
Farbenüberlegenheit: Menschen
Menschen: 1 Spielpunkt
Natur: 1 Spielpunkt

Auswerten der komplett belegten Spielbretter

Sobald ein Spielbrett komplett belegt ist, oder wenn die Karten eines kompletten Spielbretts sich ändern, werden die Punkte für das Spielbrett sofort ausgewertet:

1. Sollte das Spielbrett nicht länger komplett belegt sein, wird das Spielbrett nicht weiter ausgewertet und jeder Spieler entfernt seine Figürchen vom Spielbrett.
2. Das Spielbrett muss nach Menschenungleichgewicht geprüft werden: Sollte die Summe der Lebenspunkte (Zahlen in Ecke oben rechts) auf den sechs Karten 7 oder mehr sein, dann ist die Bevölkerung der Menschen nicht mehr im Gleichgewicht und alle Menschenkarten des Spielbrett werden entfernt.
3. Das Spielbrett muss nach Naturungleichgewicht geprüft werden: Sollte die Summe der Lebenspunkte (Zahlen in Ecke oben rechts) auf den sechs Karten 7 oder mehr bilden, dann ist die Natur nicht mehr im Gleichgewicht und alle Naturkarten des Spielbrett werden entfernt.



4. Berechnen Sie, wie viele Punkte jeder Spieler auf dem Spielbrett hat:

- A. Menschenpunkte berechnen: Sollte die Summe aller aufgedeckten Lebenspunkte der sechs Karten **größer Null** (aber selbstverständlich **weniger als -7**) sein, bekommt jeder Spieler **1 Punkt**, der eine Humanfarbe gespielt hat und auch eine Karte seiner Farbe auf dem Spielbrett hat.
 - B. Naturpunkte berechnen: Sollte die Summe aller aufgedeckten Lebenspunkte der sechs Karten **kleiner Null** (aber selbstverständlich **größer als -7**) sein, bekommt jeder Spieler **1 Punkt**, der eine Naturfarbe gespielt hat und auch eine Karte seiner Farbe auf dem Spielbrett hat.
 - C. Der Spieler, der die meisten **aufgedeckten** Karten seiner Farbe/Siedlung/Naturgebiet auf einem Spielbrett hat, bekommt **1 Punkt**.
 - D. Jeder Spieler berechnet selber seine Punkte basierend auf den Spielpunktfürchen auf seinen eigenen Karten auf dem Spielbrett. Jeder Spieler wird genau 0, 1, oder 2 Punkte haben, aber nur ein einziger Spieler darf 2 Punkte auf einem Spielbrett haben.
- Beachten Sie:** Sie können Punkte im Lauf des Spiels bei jeder Neuauswertung des Spielbretts gewinnen oder auch verlieren.

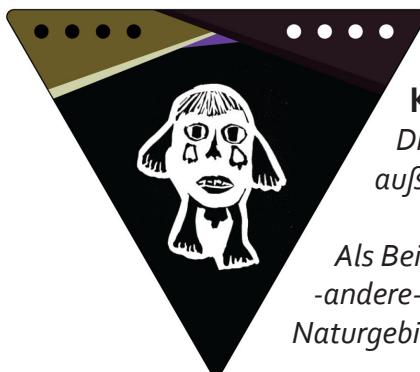
5. Sollte ein Spieler insgesamt 4 Punkte gesammelt haben, somit ist er der Gewinner des Spiels und das Spiel wird sofort beendet.

Inua-Erweiterungskarten

Die Inua-Erweiterungskarten ermöglichen jedem Spieler die Ausübung einer besonderen Fähigkeit während des Spiels. Die Inua sind Geister, die jedem Spieler übernatürliche Fähigkeiten ermöglichen wodurch das Spiel noch dynamischer wird. Die Grafiken der Künstlerin Passa Mangiuk basieren auf der Legende des Inuit Volkes.

So sollten die Inua-Karten gespielt werden:

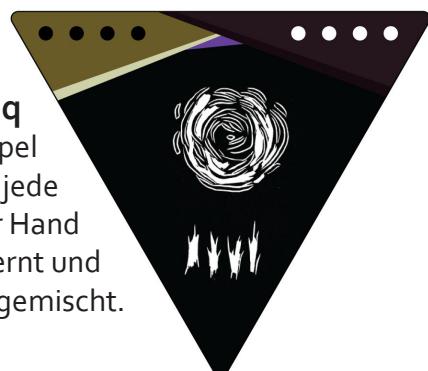
1. Jeder Spieler soll vor dem Spiel nach dem Zufallsprinzip eine verdeckte Inua-Karte ziehen. Sobald dies erfolgt ist, legen alle Spieler gleichzeitig ihre Inua-Karten offen. Sobald das Spiel anfängt tritt die jeweilige übernatürlichen Fähigkeit in Kraft.
2. Einige mit dem Sternchen * neben des Kartenamens gekennzeichneten Inua-Karten können aktiviert werden, wenn der Spieler am Zug ist. Sollte der Spieler die einzigartige Fähigkeit dieser Karte geltend machen, darf er weder Karten von seiner Hand legen, noch Karten von dem Kartenstapel ziehen. Nach der Benutzung der Kraft der Inua-Karte ist der Zug des Spielers beendet.
3. Anstatt eine Karte vom Stapel zu ziehen, darf ein Spieler direkt seine Inua-Karte auf ein Spielbrett legen, und somit jegliche weitere Veränderung bis zum Ende des Spiels auf diesem Spielbrett verhindern. Die einzigartige Fähigkeit der Karte ist für den Spieler somit erloschen, aber das Spielbrett ist bis zum Ende des Spiels vor neuen Karten geschützt. Das Spielbrett ist somit „eingefroren“.
4. Inua-Karten können nicht ersetzt werden. Keine Karten (auch nicht andere Inua-Karten) dürfen auf Inua-Karten gelegt werden.



Katjutayuuq

Diese Inua-Karte erlaubt dem Besitzer die Regeln der Siedlungsfarben außer Kraft zu setzen, und somit kann er einfacher seine Karten legen.

Als Beispiel: Eine grüne Karte darf in dieser Ausnahmesituation auf eine -andere- grüne Karte gelegt werden, obwohl die Kartenfarbe der Siedlung/Naturgebiets des Spielers gelb sei.



Tarniq

Diese Inua-Karte erlaubt dem Besitzer eine Karte vom Kartenstapel zu ziehen, und danach eine Karte von der Hand zu legen und damit jede beliebige Karte auf jedem beliebigen Spielbrett mit der Karte in der Hand auszutauschen. Die ausgetauschte Karte wird vom Spielbrett entfernt und verdeckt in die Mitte des Kartenstapels wieder eingemischt.



Arsaniit

Wenn Sie eine Karte vom Kartenstapel ziehen und sie Ihnen nicht gefällt, können Sie stattdessen mit dieser Inua-Karte eine beliebige Karte aus der Hand eines beliebigen Spielers nehmen. Damit kommt die ursprünglich gezogene Karte vom Kartenstapel nach dem Zufallsprinzip in die Mitte des Kartenstapels zurück.



Lumaayuuq*

Diese Inua-Karte erlaubt dem Besitzer zwei Karten mit der gleichen Stärke von jeder beliebigen Siedlung oder jedem beliebigen Naturgebiet zwischen zwei Spielbrettern auszutauschen, anstatt Karten von der Hand zu legen oder Karten vom Kartenstapel zu ziehen.



Angakkuk*

Diese Inua-Karte erlaubt dem Besitzer zwei Karten von der gleichen Siedlung oder dem gleichen Naturgebiet zwischen zwei Spielbrettern auszutauschen, anstatt Karten von der Hand zu legen oder Karten vom Kartenstapel zu ziehen.



Tuurngaq*

Diese Inua-Karte erlaubt dem Besitzer zwei Karten mit den gleichen Lebenspunkten von der gleichen Siedlung oder dem gleichen Naturgebiet zwischen zwei Spielbrettern auszutauschen, anstatt Karten von der Hand zu legen oder Karten vom Kartenstapel zu ziehen.



© Thomassie Mangiok
By Pirnoma Technologies Inc.

Speilanleitung von Nathan Morse
Deutsche Übersetzung von Prof. Dr. John P. de New

Ivujivik, Quebec
J0M 1H0

14 Rosa Nunamiut-Karten
14 Grüne Qarqamiut-Karten
14 Blaue Inuullamiluut-Karten
14 Gelbe Qairtumiut-Karten

14 Schneekarten
10 Sandkarten

6 Inua-Karten

1 Kartenhalter

10 Hexagonale Spielbretter

6 Rosa Spielpunkfigürchen
6 Grüne Spielpunkfigürchen
6 Blaue Spielpunkfigürchen
6 Gelbe Spielpunkfigürchen