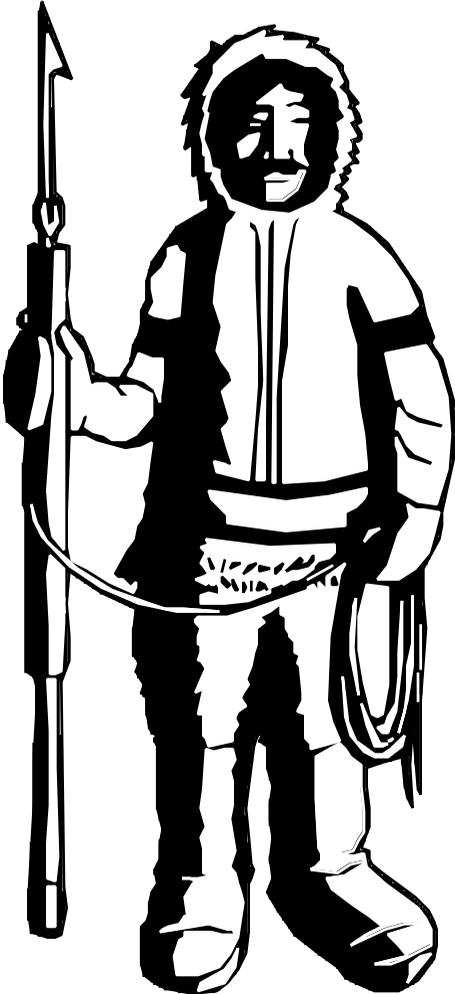


Nanwuk!

**Ein taktisches Familienspiel für
2-4 »coole« Jäger ab 8 Jahren**

Autor: Günter Cornett

Grafik: Christof Tisch



Worum es geht

Zwei bis vier Inuit haben ihre Iglus auf einer riesigen Eisscholle errichtet. Um zu überleben, jagen sie Fische, Robben, Walrösser und Wale. Ständig neue Risse im Eis, grimmige Bären und die Konkurrenz der anderen Jäger erfordern taktisches Geschick und vorausschauende Planung. Im Iglu wird die Beute der erfolgreichen Jäger zu Kajaks und Schlitten verarbeitet, die das Fortkommen bei der nächsten Jagd erleichtern.

Sind die Jagdgründe erschöpft, endet das Spiel. Es gewinnt der erfolgreichste Jäger.

Spielinhalt

1 Spielplan, er stellt eine große **Eisscholle** dar.

ca. **70 Holzstäbchen** zum Markieren der **Risse** im Eis

4 Spielfiguren Jägerinnen und Jäger

in den Farben weiß, gelb, rot und blau



3 Spielfiguren Eisbären



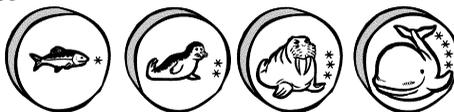
16 dunkle Spielsteine Ausrüstung

(je vier Harpunen, Huskys, Kajaks, Schlitten)



21 helle Spielsteine Beute

(je sechs Fische, Robben, Walrösser, sowie drei Wale)

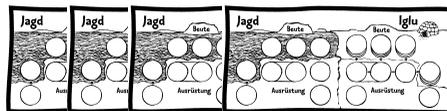


4 dunkle Spielsteine Inuk

zur Waljagd bedarf es seiner Hilfe



4 Spielblätter in den Spielerfarben mit den nötigen Informationen zur Jagdbeute, zur Ausrüstung und zum Spielstand



diese **Spielregel**

Dem Spiel liegt ferner ein Heft über das Leben der Inuit bei. (Inuit, in der Einzahl Inuk, nennen sich die Menschen der Arktis in ihrer eigenen Sprache.)

Das Einführungsspiel

Hinweis Das Entstehen der Risse im Eis ist an die Bewegung der Spielfiguren geknüpft. Um diese besser nachvollziehen zu können, empfehle ich, zunächst ein kurzes Einführungsspiel ohne Spielsteine und Spielblätter zu spielen (Dauer: abhängig vom Temperament der Spieler ca 10 Min.). Es ist taktisch nicht uninteressant und daher viel mehr als nur eine bloße Einführung zum eigentlichen Spiel.

Spielvorbereitung

Die Holzstäbchen werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur. Bei zwei Spielern erhält jeder zwei Spielfiguren.

Bei drei Spielern wird nur auf einem Teil des Spielplans gespielt: Die durch drei Punkte gekennzeichneten Spielfelder spielen nicht mit. Sinnvollerweise deckt man sie mit umgedrehten Spielsteinen ab.

Spielbeginn

Nacheinander stellt jeder Spieler seinen Inuk auf ein freies Feld des Spielplans. Im Spiel zu zweit stellt zunächst ein Spieler eine seiner beiden Figuren auf ein Feld. Dann stellt der andere seine beiden Figuren auf. Zum Schluß plaziert der erste Spieler seine zweite Figur.

Spielzug

Der erste Spieler zieht seine Figur (bei zwei Spielern: eine seiner Figuren) auf ein freies Nachbarfeld. Beim Betreten des Feldes entsteht ein Riß in der Eisdecke und zwar immer zwischen zwei Feldern. Der Riß beginnt grundsätzlich an einem Eckpunkt des soeben betretenen Feldes und endet an einem Punkt, der nicht Eckpunkt dieses Feldes ist. Der Riß führt also **sternförmig** in beliebiger Richtung vom soeben betretenen Feld weg.

Bei jedem Spielzug gilt: **Niemals darf eine Figur über einen Riß gezogen werden! Auf jedem Feld darf höchstens eine Figur stehen!**

Jeder Riß wird durch ein Holzstäbchen markiert. Ein Riß kann logischerweise nur da entstehen, wo sich bisher noch kein Riß, also kein Holzstäbchen, befindet. Und natürlich kann auch am Rand der Eisscholle kein Riß entstehen.

Sind bereits sämtliche Nachbarfelder eines Plättchens durch Risse von-einander getrennt, entsteht der neue Riß zwischen zwei Eckpunkten des Zielfeldes.

Beispiel: Der Jäger geht von **A** nach **B**. Solange mindestens eine in der Zeichnung mit **c** gekennzeichnete Linie unbesetzt ist, muß der Spieler das Hölzchen auf eine solche **c**-Linie legen (**Bild 1**).

Sind alle **c**-Linien belegt, legt er den Riß auf eine freie **d**-Linie (**Bild 2**).

Ein Jäger auf Feld **E** kann nicht nach Feld **F** ziehen, weil sich zwischen den Feldern **E** und **F** ein Riß im Eis befindet (**Bild 1**).

Im Rahmen dieser Regeln entscheidet der ziehende Spieler, wo ein Riß entsteht. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.

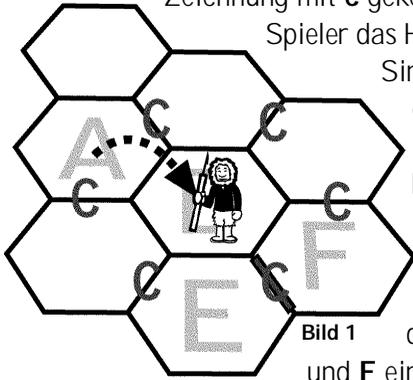


Bild 1

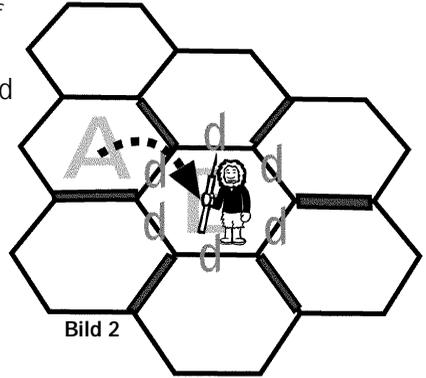


Bild 2

Spielende

Eine Figur ist dann bewegungsunfähig, wenn sie sich zu Beginn ihres Zuges auf einem Feld befindet, das rundherum von Rissen, anderen Figuren und/oder dem Rand der Eisscholle umgeben ist.

Bei drei oder vier Spielern scheidet diese Figur aus dem Spiel aus. Sie wird vom Spielplan genommen. Die anderen Spieler spielen weiter, bis nur noch ein Spieler übrig bleibt. Er ist Sieger.

Bei zwei Spielern hat ein Spieler verloren, sobald entweder zu Beginn seines Zuges seine beiden Figuren bewegungsunfähig sind, oder aber eine seiner Figuren ausschließlich durch Risse bzw. Risse und Rand bewegungsunfähig gemacht wurde.

Am Ende der Spielanleitung befinden sich einige Varianten zum Einführungsspiel.

Nanuuk!

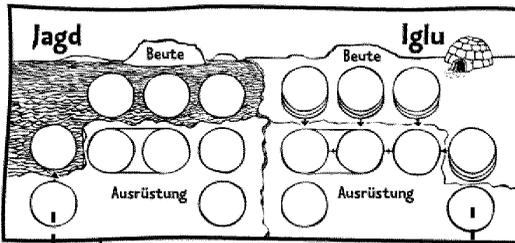
Spielvorbereitung

Die Holzstäbchen werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Jeder Spieler erhält:

- ein Spielblatt
- eine Spielfigur
- folgende Spielsteine: Harpune, Hund, Kajak, Schlitten

Auf dem Spielplan werden sämtliche Ausrüstungsgegenstände des Spielers abgelegt.



Außerdem gibt es zwei **Inuk-Felder**. Wie bei den Feldern für Beute und Ausrüstung ist das linke für den Inuk vorgesehen, der den Jäger begleitet, das rechte für den Inuk, der nach erfolgreicher Waljagd mit diesem im Iglu verbleibt.

Auf der **linken Seite**: Die Ausrüstung, die der Spieler mit sich führt, und die von ihm während des Spiels erlegten Beutetiere.

Auf der **rechten Seite**: Die im Iglu vorhandene Ausrüstung sowie die während des Spiels ins Iglu gebrachten Beutetiere.

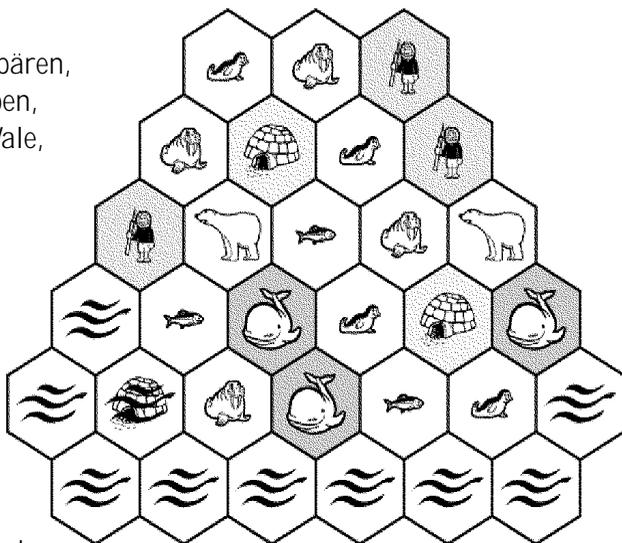
Bei Spielbeginn führt der Spieler lediglich die Harpune mit sich. Diesen Spielstein legt er folglich auf das Harpune-Feld der linken Spielblatthälfte ab. Hund, Schlitten und Kajak kommen erstmal auf die rechte Hälfte.

Auf einem Feld des Spielblattes darf grundsätzlich nur ein Spielstein zur gleichen Zeit liegen. **Ausnahme**: Auf der rechten Spielblatthälfte dürfen beliebig viele Beutetiere und Inuk-Spielsteine abgelegt werden.

Die Eisbären und die Spielsteine Fisch, Robbe, Walroß, Wal und Inuit werden so auf dem Spielplan verteilt wie abgebildet:

2 Spieler

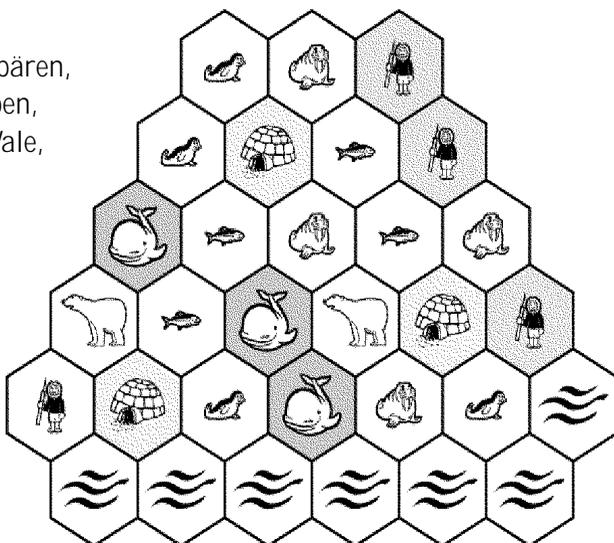
benötigen: 2 Eisbären,
3 Fische, 4 Robben,
4 Walrösser, 3 Wale,
3 Inuit



Das Spiel zu zweit kann auch mit zwei Spielfiguren pro Spieler gespielt werden. Dann wird das gleiche Material wie im Spiel zu viert verwendet.

3 Spieler

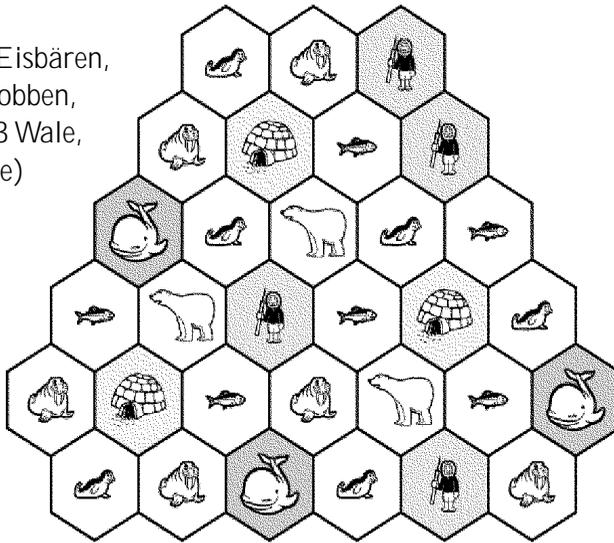
benötigen: 2 Eisbären,
4 Fische, 4 Robben,
4 Walrösser, 3 Wale,
4 Inuit



Die mit  gekennzeichneten Spielfelder spielen nicht mit. Sie gelten als Wasser.

4 Spieler

benötigen: 3 Eisbären,
6 Fische, 6 Robben,
6 Walrösser, 3 Wale,
4 Inuit (= alle)



Grundregeln für den freien Spielaufbau

Natürlich kann man auch völlig andere Startaufstellungen wählen. Dabei sollte man aber folgende Regeln berücksichtigen:

1. Zunächst sind die **Wale** und **Inuk**-Spielsteine zu plazieren. Wale und Inuk-Spielsteine sollten (nach Möglichkeit) nicht nebeneinander und nicht neben Iglu plaziert werden. Sollte es aufgrund des bisher gewählten Aufbaus nicht anders möglich sein, können z.B. zwei Wale oder zwei Inuk-Spielsteine nebeneinander plaziert werden, nicht aber ein Wal einem neben Inuk.

Warum? Das Erbeuten eines Wals bringt viele Punkte und eine komplette Ausrüstung, ist aber nur zusammen mit einem Inuk(-Spielstein) möglich. Hat ein Spieler die Möglichkeit vom Iglu direkt zum Inuk, dann zum Wal und zurück zum Iglu zu ziehen, hat er schon in drei Spielzügen einen fast uneinholbaren Vorteil erreicht.

2. Dann werden die Beutetiere und Eisbären auf den übrigen Spielfeldern verteilen.

Spielbeginn

Nacheinander setzt jeder Spieler seine Spielfigur auf ein beliebiges Iglufeld. Das Iglufeld ist das einzige Feld, auf dem sich gleichzeitig mehrere Spielfiguren befinden dürfen. Die Iglus gehören allen Jägern gemeinsam.

Im Spiel zu viert starten zwangsläufig mindestens zwei Spieler in einem Iglu. Der Spieler, der seine Spielfigur als zweite in ein Iglu setzt, sollte gut darauf achten, daß er ein Iglu wählt, das beiden Jägern gute Startmöglichkeiten bietet. Im Spiel zu zweit ist es sinnvoll, die Spielfiguren in verschiedenen Iglus beginnen zu lassen.

Die Jagd

Der Spieler, der am Zug ist, zieht mit seiner Spielfigur auf ein benachbartes Feld. Dabei gelten die Bewegungsregeln aus dem Einführungsspiel (Seite 3, 4): nur auf Felder ziehen, auf denen sich kein Jäger befindet, nicht über einen Riß ziehen (Ausnahme: siehe Kajak), Markieren des entstehenden Risses mittels Holzstäbchen. Kann ein Jäger nicht ziehen, weil der Weg blockiert ist, setzt er aus (er legt auch kein Holzstäbchen).

Je nachdem, was sich auf dem Feld befindet, welches er neu betritt, kann der Jäger folgende Aktion durchführen:

Inuk



Befindet der Jäger sich bisher nicht in Begleitung eines Inuks (d.h. das Inukfeld auf der linken Spielblatthälfte ist noch frei), so schließt sich dieser Inuk dem Jäger an (Der Inuk wird auf das Inukfeld der linken Spielblatthälfte gelegt).

Fisch, Robbe, Walroß

Ist der Jäger im Besitz seiner Harpune, und ist das entsprechende Beutefeld auf der linken Spielblatthälfte frei, so kann er das Beutetier zu seiner persönlichen Jagdbeute (auf der linken Spielblatthälfte) legen.



Wal

Hier gilt das gleiche wie bei der Jagd nach Fisch, Robbe und Walross. Jedoch muß der Jäger zusätzlich in Begleitung eines Inuks sein, der ihm bei der Waljagd hilft (d. h. das Inukfeld auf der linken Spielblatthälfte ist mit einem Inuk-Spielstein belegt).



Generell gilt: Man darf ein Feld auch dann betreten, wenn man den dort liegenden Spielstein nicht aufnehmen kann oder will.

Eisbär

Der Jäger vertreibt den Eisbären durch einen Wurf mit seiner Harpune. Das heißt: er setzt den Eisbären auf ein beliebiges freies Feld der Spielfläche (dort darf sich weder eine Spielfigur noch ein Beutetier noch ein Iglu befinden). Dabei verliert der Jäger seine Harpune: Er versetzt seine Harpune von der linken auf die rechte Spielblatthälfte.



Der Jäger kann solange nicht mehr jagen, bis er ein beliebiges Iglu aufgesucht hat. Ohne Harpune kann ein Jäger auch nicht mehr auf ein vom Eisbär besetztes Feld ziehen, da er diesen nicht mehr vertreiben kann. Im Iglu erhält der Jäger eine neue Harpune. Er versetzt seine Harpune von der rechten Spielblatthälfte zurück auf die linke.

In der ersten Runde ist es nicht möglich, auf ein Eisbärfeld zu ziehen, da der Eisbär nicht versetzt werden kann.

Im Iglu: Beute gegen Ausrüstung tauschen

Betrifft ein Spieler ein beliebiges Iglufeld, so kann er die in seinem persönlichen Besitz befindliche Jagdbeute gegen im Iglu vorhandene Ausrüstung tauschen (siehe auch Spielblatt):

- Fisch gegen Husky
- Walroß gegen Schlitten und
- Robbe gegen Kajak.
- Wal gegen komplettes Ausrüstungsset:
Husky, Schlitten und Kajak.
- Hat der Jäger seine Harpune beim Kampf mit dem Eisbären verloren, so erhält er ohne Gegenleistung eine neue.

Die getauschten Beutetiere werden von der linken auf die entsprechenden Felder der rechten Spielblatthälfte gelegt, während die ertauschten Ausrüstungsgegenstände auf die entsprechenden Felder der linken Spielblatthälfte wandern.

Ein Tausch ist natürlich nur möglich, wenn der Jäger nicht schon im Besitz des entsprechenden Ausrüstungsgegenstandes ist. Ist er es doch, darf er aber trotzdem ein Beutetier im Iglu ablegen, sofern er möchte.

Ein Inuk, der sich an der Waljagd beteiligt hat, bleibt dann und nur dann im Iglu, wenn der Wal dort abgelegt wird. Das heißt, der Inuk-Spielstein wandert nur zusammen mit dem Wal auf die rechte Spielblatthälfte. Ansonsten zieht er mit dem Jäger weiter. Logischerweise kann mit jedem Inuk nur jeweils ein Wal erlegt werden.

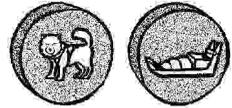
Benutzung des Kajaks



Im Normalfall ist ein Riß im Eis für den Jäger unüberwindlich. Befindet sich jedoch ein Kajak in seinem Besitz (linke Spielblatthälfte), so darf er einmal einen Riß überqueren. Anschließend wird das Kajak wieder zurück auf die rechte Spielblatthälfte gelegt. Für eine erneute Überquerung muß erst wieder ein Kajak ertauscht werden.

Benutzung von Husky und Schlitten

Die Benutzung von Husky und Schlitten ist nur zusammen möglich. Sie ermöglicht dem Jäger einen einmaligen Doppelzug.



Zu Beginn des Zuges gibt der Spieler Husky und Schlitten ab. Er legt die Spielsteine Husky und Schlitten von der linken auf die rechte Spielblatthälfte. Nach jedem der beiden Einzelschritte entsteht ein Riß im Eis.

Hinweis: Die Aktionen Kajakbenutzung und Doppelzug können miteinander kombiniert werden. Theoretisch ist auch ein Dreifachzug möglich: Wenn der erste Extrazug in einem Iglu endet und dort Husky und Schlitten ertauscht werden, können sie für einen zweiten Extrazug erneut verwendet werden. Entsprechendes gilt auch für das Kajak.

Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald kein Tier mehr gejagt werden kann und alle Spieler ins Iglu zurückgekehrt sind bzw. erwiesen ist, daß sie kein Iglu mehr erreichen können.

Jeder zählt die Punkte für seine erbeuteten Tiere zusammen:

Jeder Fisch: 1 Punkt *

Jede Robbe: 2 Punkte

Jedes Walroß: 3 Punkte

Jeder Wal: 4 Punkte

Dabei ist es unerheblich, ob sich ein Tier auf der linken oder rechten Spielblatthälfte befindet.

Jeder Spieler, der sich bei Spielende im Iglu aufhält, bekommt außerdem 2 Zusatzpunkte .

Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der Ausrüstungsgegenstände im persönlichen Besitz des Jägers (linke Spielblatthälfte).

Varianten zum Einführungsspiel (siehe Seite 3,4)

»Partner«spiel (f r vier Spieler):

Die gegenüberstehenden Spieler sind »Partner«. Die Regeln sind die gleichen wie beim Grundspiel. Das Spiel endet jedoch, sobald die erste Figur eingeschlossen ist.

Spielziel ist, den eigenen »Partner« bewegungsunfähig zu machen. Die Bezeichnung »Partner« macht trotz dieses Spielzieles einen Sinn. Denn beide »Partner« haben zu Beginn des Spieles das gemeinsame Ziel, die beiden eigenen Figuren zusammenzubringen, um ein Einschließen des Partners überhaupt möglich zu machen. Gleichzeitig versucht man die Figuren der beiden anderen Gegner voneinander zu isolieren und ihnen dabei möglichst **viel** Raum zu lassen, damit keiner von ihnen eingeschlossen wird.

Nachbarschaftsvariante:

Regeln wie oben. Es gewinnt der Spieler, dessen linker (rechter) Nachbar als erster bewegungsunfähig ist.

Helfervariante (zwei Spieler):

Jeder Spieler erhält einen Eisbären und einen Inuk. Es gilt, den Eisbären des Gegners einzuschließen. Wird ein Inuk eingeschlossen, wird das Spiel für den betroffenen Spieler zwar schwieriger, ist aber noch nicht verloren. Der Inuk hat also nur eine Helferfunktion für den Eisbären.

Damit man die beiden Eisbären voneinander unterscheiden kann, spielt ein Spieler mit zwei Eisbärfiguren, die zu einem einzigen dicken Eisbären zusammengestellt werden.

Zwei Inuit jagen einen Eisbären (für drei Spieler):

Gespielt wird auf 24 Feldern. Zwei der Spieler erhalten je einen Inuk, der dritte einen Eisbär. Der Eisbär darf in jeder Runde ein oder zwei Felder gehen. Der Riß entsteht nur auf dem Zielfeld. Der Eisbär gewinnt, sobald ein Inuk eingeschlossen ist. Die Inuit gewinnen gemeinsam, sobald der Eisbär eingeschlossen ist.

Variationen:

- a) Zieht der Eisbär zwei Felder weit, so entsteht auf jedem der beiden Felder ein Riß.
- b) Der Eisbär muß immer genau zwei Felder weit ziehen
- c) Der Eisbär darf ein oder zwei Felder weit ziehen oder stehenbleiben. Bleibt er stehen, entsteht ein Riß an dem Feld, auf dem er sich befindet.
- d) Die Inuit kämpfen anschließend um das Fell des Bären, d.h. sie versuchen sich gegenseitig einzuschließen, wenn sie den Bären bezwungen haben.

Zwei Inuit jagen einen Eisbären (für zwei Spieler):

Wie für drei Spieler. Ein Spieler führt beide Inuit.

Variationen:

- a) b) c) wie oben
- e) der Inuk-Spieler zieht nur eine seiner Figuren. Die andere bleibt stehen, ohne daß bei ihr ein neuer Riß entsteht. (Es ist sinnvoll, e) mit b) zu kombinieren, indem man beide Regeln zusammen anwendet oder zusammen wegläßt. Wegen gleicher Chancen.)

Zwei Inuit führen einen Eisbären (für zwei Spieler):

Jeder Spieler erhält einen Inuk. Ein Eisbär (oder zwei oder drei), der als erster aufgestellt wird, wird jede Runde von jedem der Spieler bewegt (und verursacht jedesmal einen Riß).

Variationen:

- a) b) c) wie oben

Varianten zu Nanuuk!

1. Bei Benutzung von Husky und Schlitten hat der Jäger die Wahl, ob ein oder zwei Risse entstehen (entweder ein Riß am Ende des Doppelzuges oder jeweils ein Riß nach jedem der beiden Einzelschritte).

2. Wenn man verhindern will, daß ein Spieler während des Spiels völlig bewegungsunfähig wird, kann man folgende Regel vereinbaren: Ein Holzstäbchen darf nach Möglichkeit nicht so gelegt werden, daß einem Spieler der Weg zu jedem der Iglus blockiert wird.

Das hieße, in dem Beispiel auf Seite 4 hat folgende Reihenfolge Priorität:

- a) Holzstäbchen auf eine **freie c-Linie** setzen, **ohne** einen Spieler zu **blockieren**
- b) Holzstäbchen auf eine **freie c-Linie** setzen und dabei einen Spieler **blockieren**
- c) Holzstäbchen auf eine **freie d-Linie** setzen, **ohne** einen Spieler zu **blockieren**
- d) Holzstäbchen auf eine **freie d-Linie** setzen und dabei einen Spieler **blockieren**.

Diese Regel ist etwas komplizierter, weniger spannend, dafür aber auch sozialer.

3. Will man ein Spiel mit weniger Zugmöglichkeiten, kann man bereits bei der Spielvorbereitung einige Risse auf den Spielplan legen.

Besonderen Dank an ...

- ... die vielen TestspielerInnen: Gertraude, Monika, Gabi, Rupert, Jana, Stefan, Christof, Martina, Wolfgang und alle, die ich hier vergessen habe.
- ... an Alf und alle anderen KSKler, sowie an Gertraude und Benni für das mühsame Bestempeln der Holzsteine auf der Spiel '98 in Essen.
- ... nicht zuletzt besonderen Dank an Gertraude, Twilight-Autor Wolfgang, Michaela und Benni für das nimmermüde Erklären der Spiele an unserem Messestand.

Der Autor

Günter Cornett: 1960 in Flensburg geboren, lebe, spiele und arbeite ich in Berlin; ich erstelle Webseiten und rezensiere Spiele; besonders gern spiele ich Tichu, Siedler-Grundspiel, 1830 ...

Der Grafiker

Christof Tisch aus Achern / Baden, in Wiesbaden wohnend, schon lange spielend, nicht ganz so lange zeichnend (u. a. für die »Pöppel-Revue«) und von Beruf Kommunikation gestaltend. Spiele gerne Ursuppe, Acquire, Tyranno Ex, Tichu, Kreml ...

Das komplette Bambus-Verlagsprogramm:

Nanuuk!

Taktisches Familienspiel von Günter Cornett, Grafik Christof Tisch für 2-4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer etwa 30 Minuten

Twilight

Kartenstichspiel von Wolfgang Werner, Grafik Robert Korschofski für 3-4 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer etwa 60 Minuten

Le Jardin

Versteigerungsspiel von Günter Cornett, Grafik Sabine Mielke für 2-5 Spieler ab 10 Jahren, Spieldauer 45-60 Minuten

Flaschenteufel

Kartenstichspiel von Günter Cornett, Grafik Günter Cornett für 3-4 Spieler ab 10 Jahre, Spieldauer etwa 30 Minuten

Schlängennest

Taktisches Legespiel von Günter Cornett, Grafik Hans Demand für 2-4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer etwa 20 Minuten



Bambus Spieleverlag

D. Augenbraun & G. Cornett GbR

Postfach 360 141

10971 Berlin

Tel. + FAX: 0 30/6 12 18 84

e-mail: cornett@bambusspiele.de

<http://www.bambusspiele.de>