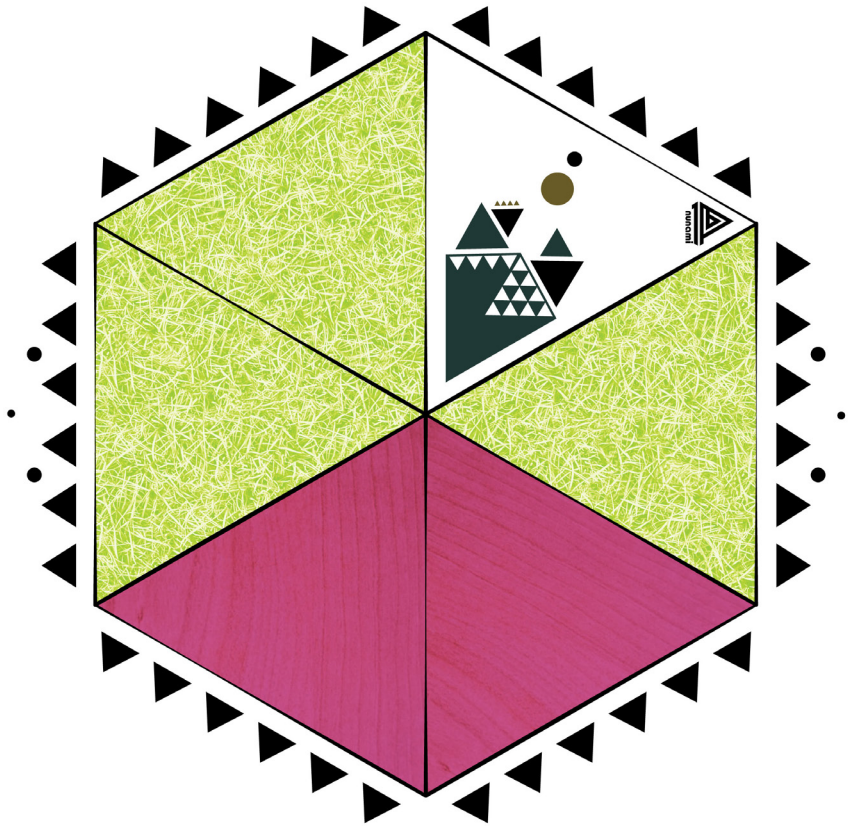


nunami®

Indice

Introducción	**1**
Glosario	**2**
Contenido	**3**
Configuración	**4 a 8**
2 jugadores	
Modo A	4
Modo B	5
Modo C	5
Modo D	6
Modo E	6
4 jugadores	*7*
Juego	**9**
Reglas para jugar una carta	**10 y 11**
Calificación de tablas completas	**12**
Expansión Inua	**13 y 14**

Introducción

Experimenta la exploración del ártico a través de **nunami**; comienza cada juego emulando la vida ártica en regiones diferentes. Crear balance en las regiones de la tierra y ganar a través de la influencia sobre estas regiones.

nunami es un juego de mesa Inuit diseñado por Thomassie Mangiok de Ivujivik, con ilustraciones adicionales hechos por Passa Mangiuk y Pasa Mangiok. Es un juego nacido de tres generaciones familiares.

El juego está basado en la cultura Inuit y la vida ártica precolonial, influenciado por los valores de Thomassie Mangiok. El entretenimiento, el respeto, la apreciación de diferencia, la exploración y el pensamiento objetivo son destacados durante el juego.

nunami tiene un valor alto de repetición – el tablero y las cartas se juegan al azar para garantizar la sensación de exploración, y los varios modos estimulan la mente.

Si estuvieras en una isla o perdido en la tundra, y solo pudieras tener un juego, **nunami** sería una buena opción.

El término "nunami" significa "sobre la tierra" en Inuktitut, el idioma de los indígenas Inuit canadienses.

Glosario

Cartas Cualquier carta triangular.

Comunidad Cartas del mismo color.

Categoría Cartas de Humanos (**rosa** y **amarilla**) o cartas de Naturaleza (**verde** y **azul**).

Inua Las cartas Inuas son opcionales, ellas expanden el juego.

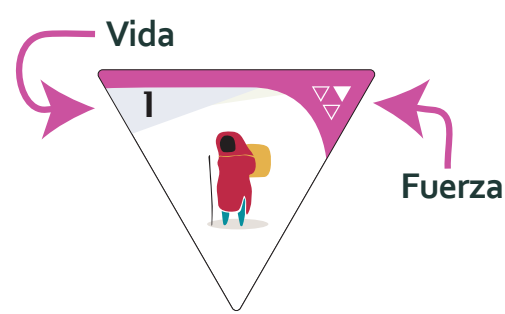
Carta neutral Tarjetas de Nieve (negras) y cartas de Arena (sable) son consideradas cartas neutrales, no forman parte de ninguna comunidad o categoría. Las tarjetas de Arena solo se usan cuando hay 4 jugadores.

Tabla Cualquier tablero hexagonal, diseñado para contener las cartas. El color del tablero no importa.

Vida El numero en cada carta indica la influencia de esa carta (-3 a +3) en la parte del tablero que cubre.

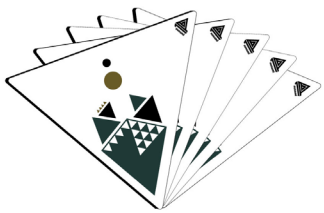
Fuerza Un trío de triángulos en cada carta indica la fuerza individual (0 a 3). Durante el juego, las cartas se cubren con frecuencia; sin embargo, una carta jamás puede ser cubierta por una carta más débil.

Puntos adquiridos Así es como se sabe quien está ganando. ¡Necesitas 4 puntos para ganar! Los puntos son representados por triángulos; se añadirán y eliminarán de los tableros a medida que cambie la influencia en ellos.

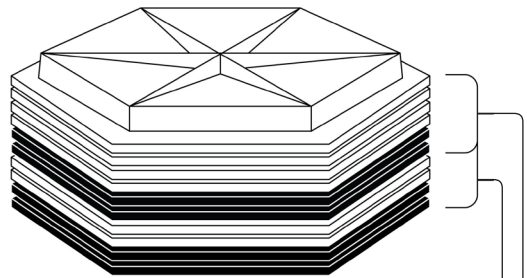


Contenido

nunami tiene tres componentes principales: 86 cartas triangulares, 10 tablas hexagonales, y 24 piezas de puntos.



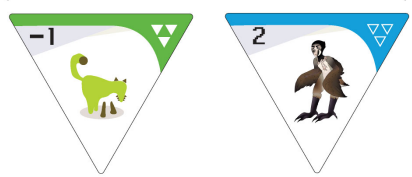
Cartas triangulares
86 en total



Tablas hexagonales
10 por 4 jugadores
6 por 2 jugadores

Piezas de puntos
4 por comunidad
(2 piezas adicionales en caso de perdida)

Cartas de categoría **Naturaleza**



Qarqamiut Inuullamiluut

Cartas de categoría **Humanos**

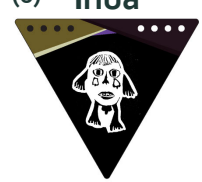
Nunamiut Qairtumiut

(14) cartas de comunidades cada una

(14) **Nieve** (10) **Arena**

Cartas neutrales

(6) **Inua**



Cartas de expansión

Configuración

Nunami está diseñado para ser jugado por 2 o 4 jugadores, un balance entre la naturaleza y los humanos.

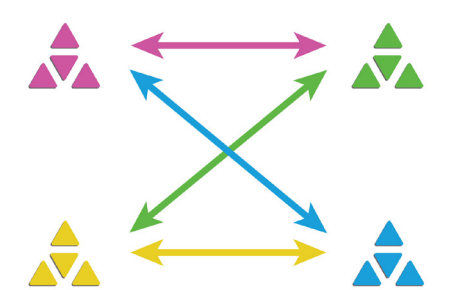
1. Cada jugador escoge una comunidad/color: Qarqamiut, Nunamiut, Qairtumiut, Inuullamiluut.
   - Nunamiut y Qairtumiut representan humanos.
   - Qarqamiut y Inuulamiluut representan la naturaleza.
   - Debe ser un numero igual de comunidades de naturaleza y humanos en el juego.

   - En un juego de 2 personas, hay diferentes maneras que puedes jugar (escoge A por tu primer juego) :

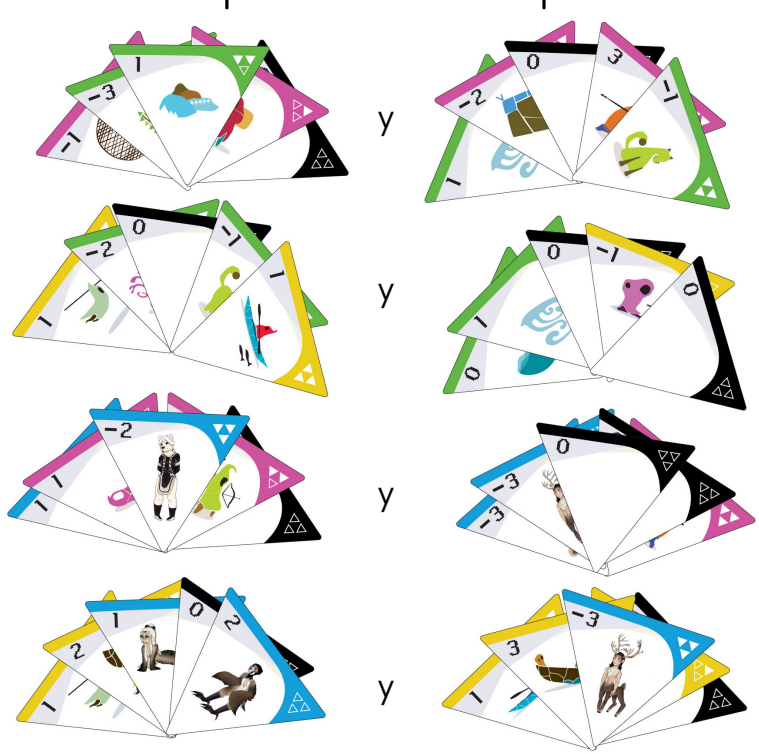
Modo A

A. Nunamiut o Qairtumiut contra Qarqamiut o Inuullamiluut
Cada uno juega como 1 comunidad
Usa solo las cartas de esas 2 comunidades, más las cartas neutrales de nieve.

2 jugadores modo A



Ejemplos de cartas en la mano

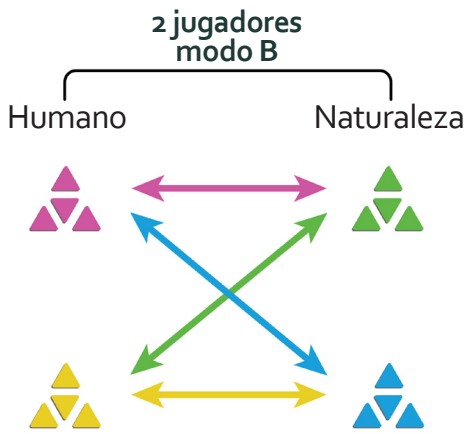


Modo B

B. Nunamiut o Qairtumiut contra Qarqamiut o Inuullamiluut

Cada persona juega como 1 comunidad.

Usa todas las cartas de las 4 comunidades, más las cartas neutrales de nieve.

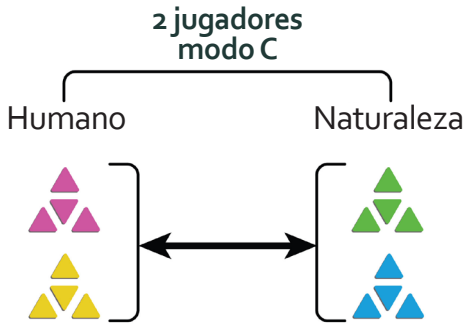


Modo C

C. Nunamiut y Qairtumiut contra Qarqamiut y Inuullamiluut

Cada persona juega como 2 comunidades.

Usa toda las cartas de las 4 comunidades, más las cartas neutrales de nieve.



Modo D & E

D. Nunamiut y Inuullamiluut contra Qarqamiut y Qairtumiut

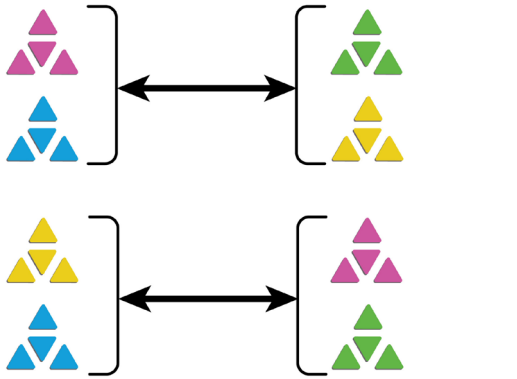
Cada persona juega como 2 comunidades.
Usa todas las cartas de las 4 comunidades, más las cartas neutrales de nieve.

E. Inuullamiluut y Qairtumiut contra Nunamiut y Qarqamiut

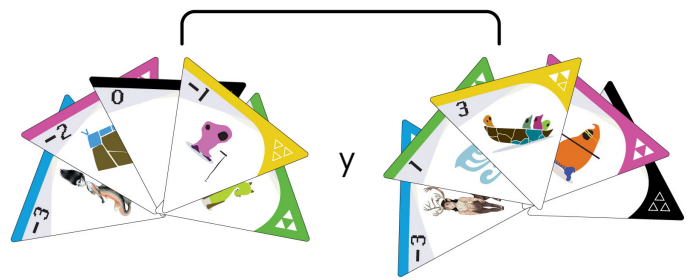
Cada persona juega como 2 comunidades.
Usa todas las cartas de las 4 comunidades, más las cartas neutrales de nieve.

2 jugadores modo D & E

Humano +Naturaleza Naturaleza + Humano

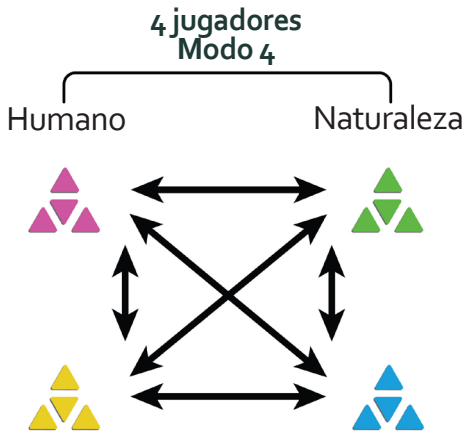


Ejemplos de cartas en la mano



Modo de 4 jugadores

- En un juego de 4 personas, cada jugador es una comunidad:
  Qarqamiut contra Inuullamiluut contra Nunamiut contra Qairtumiut
  Cada persona juega como 1 comunidad.
  Usa todas las cartas de las 4 comunidades, más las cartas neutrales de nieve y arena.



2. *Si quieres incluir las cartas Inua de expansión (las que tienen cuatro puntos en cada esquina superior), cada jugador recibirá una al azar. La carta Inua te da un poder especial mientras la tengas. Ver páginas 13 y 14 del reglamento para saber cual es la habilidad de tu carta Inua.*

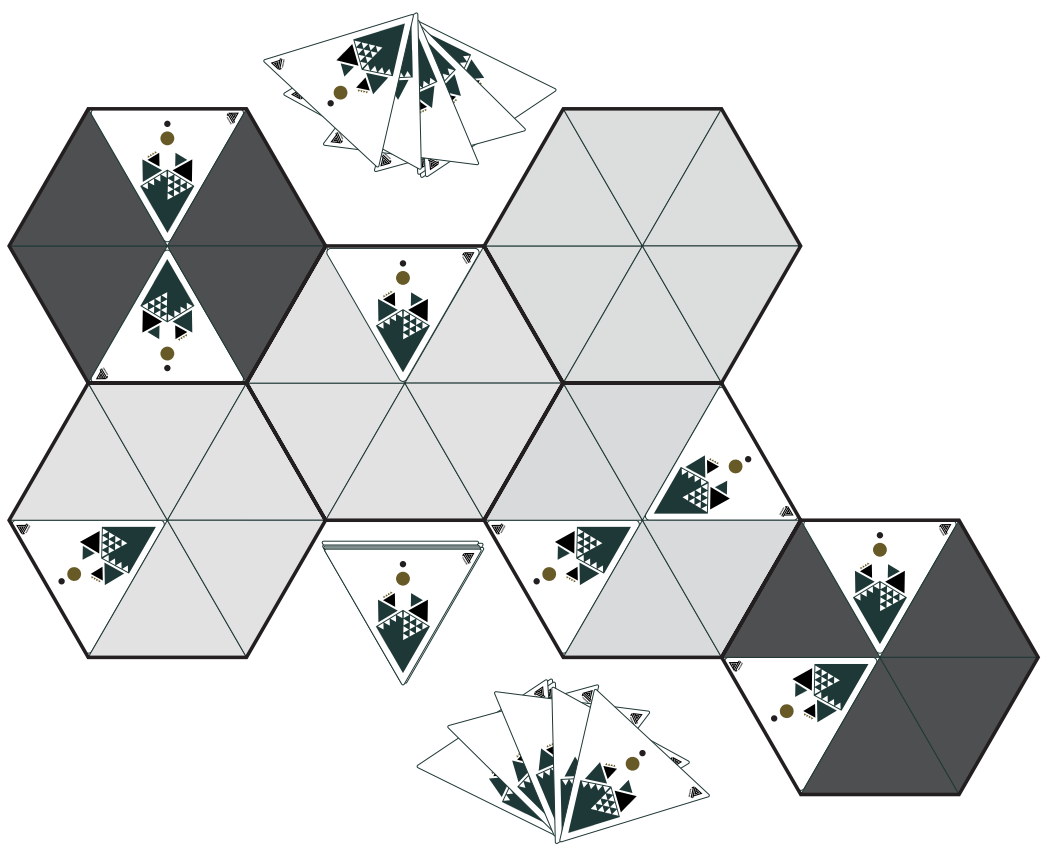
3. Cada jugador recibe 4 piezas de puntos (trozos sólidos de plástico) de su color elegido.

4. Haz una baraja con las cartas de las comunidades seleccionadas y de las cartas neutrales (nieve, más arena si es un juego de 4 personas). Baraja las cartas y reparte 5 cartas para cada persona.

5. Tablas hexagonales: para un juego de 2 personas, usa 4 tablas blancas y 2 negras; para un juego de 4 personas, usa todas las 10 tablas (6 blancas, 4 negras). Se puede configurar las tableras de cualquier manera contigua.

6. Coge 8 cartas de la baraja, manteniéndolas cara abajo, y ponlas en cualquier espacio vacío en cualquier tablero sin llenarlo completamente.

7. Selecciona al azar un jugador inicial.

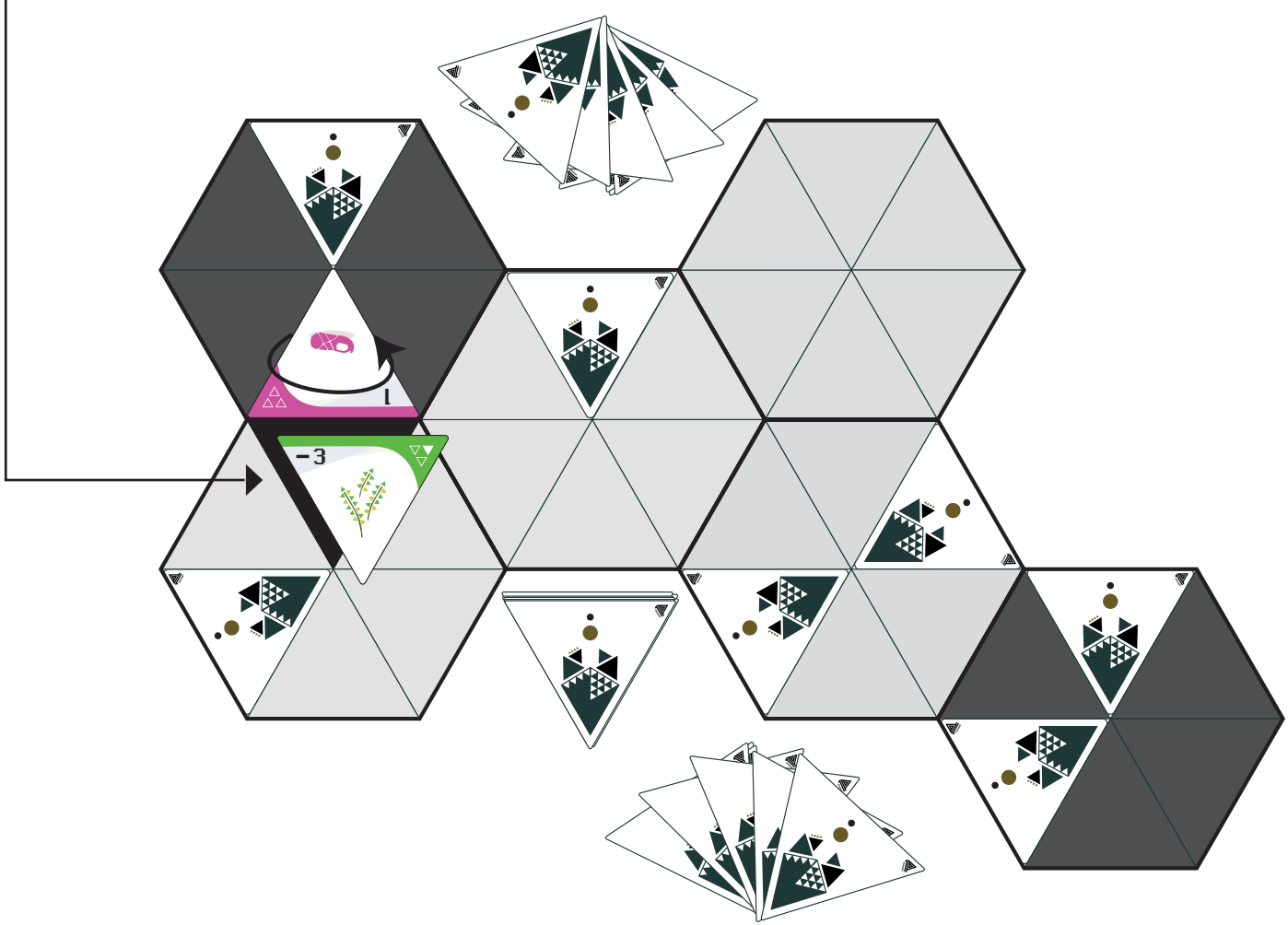


Juego

En tu turno, haz lo siguiente:

1. Toma 1 carta de la baraja.
Si tienes la expansión Inua incluida, puedes poner una carta Inua para congelar la tabla permanentemente para que jamás cambie; si lo haces, sacrificas la habilidad que te dio.

2. Coloca una carta de tu mano en un espacio del tablero.



Reglas para colocar una carta

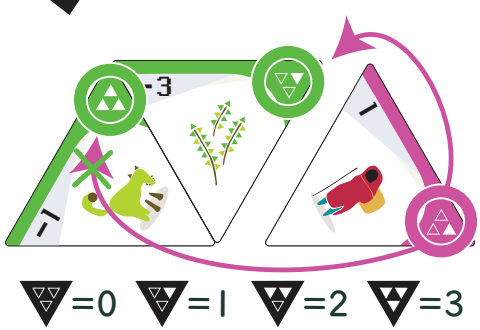
1 Cuando una carta está cara-abajo, representa un área inexplorada. Explorando un área causa una miriada de descubrimientos porque cada carta cara-arriba voltea a las cartas inmediatamente adyacentes también.

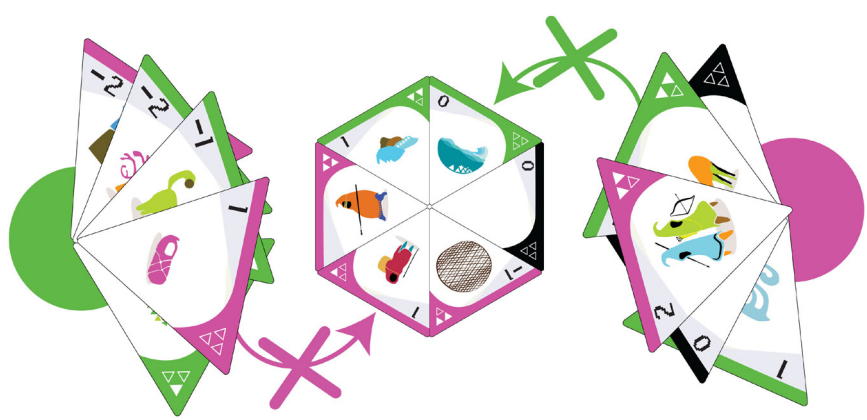
Puedes poner la carta en un espacio vacío u ocupado, pero hay reglas cuando el espacio está ocupado. En general, puedes poner una carta en cualquier espacio, pero hay cuatro excepciones (ver: A, B, C, F).
(En las reglas siguientes, "la carta de Tom" significa "una carta de otro jugador".)

Por ejemplo, si estás jugando como la comunidad verde :

Tom es , o

A. No puedes colocar la carta encima de una carta cara abajo.
B. No puedes colocar la carta encima de una carta cuya fuerza (triángulos en la esquina superior derecha) es más alta, pero puedes colocar varias cartas de la misma comunidad cuya fuerza no es más alta de la fuerza total. Cuidado: esto significará que tendrás menos cartas en tu mano de forma permanente.
C. No puedes poner la carta de **Tom** encima de otra carta de **Tom**, tienen el mismo color.
D. Puedes colocar la carta de **Tom** encima de una carta neutral.
E. Puedes colocar la carta de **Tom** encima de tu carta
F. Puedes colocar tu carta encima de la carta de **Tom**, pero si esa carta tiene cartas de **Tom** alrededor (2 o 3 lados, dependiendo), y cada de esas cartas tiene una fuerza más alta de la suya, no se puede.
G. Puedes colocar tu carta encima de una carta neutral.
H. Puedes colocar tu carta encima de una carta tuya, incluso si tienen el mismo color.
I. Puedes colocar una carta neutral encima de una carta de **Tom**.
J. Puedes colocar una carta neutral encima de una carta neutral.
K. Puedes colocar una carta neutral encima de tu carta.
L. Una carta cubierta está enterrada e inactiva hasta que se exponga de nuevo.





2. Puedes colocar la carta cara arriba o cara abajo:

A. Cara abajo: colocándola al lado de una carta cara arriba hace voltear la nueva carta cara arriba inmediatamente.

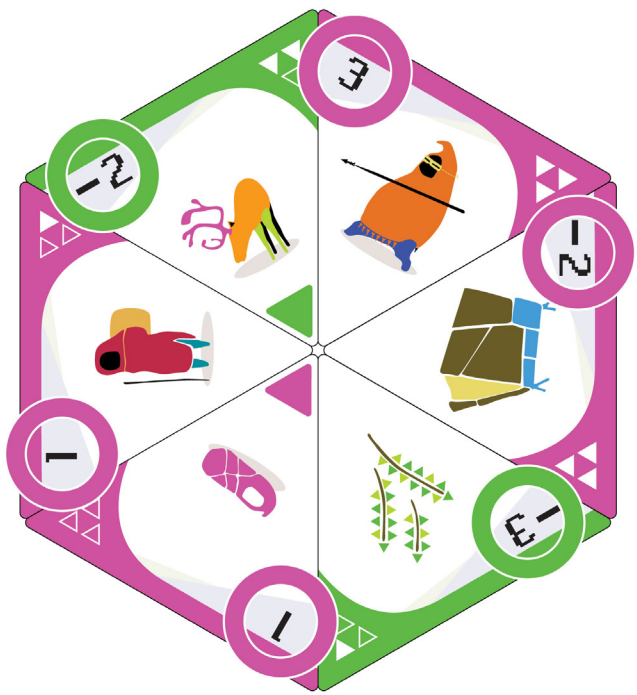
B. Cara arriba: por cada carta cara abajo adyacente a la nueva carta, haz lo siguiente:

i. Voltea la carta cara arriba.

ii. Si la carta es de tu comunidad/color, volteará las cartas adyacentes cara arriba también.

3. Si colocas la carta en el ultimo espacio libre de una tablera, todas las cartas de esa tabla se voltean cara arriba.

4. Si nadie tiene cartas sobradas en sus manos, el juego termina: el jugador que tiene mas puntos gana.



Puntos de vida = -2
Mayoría del color: Humano

Humano: 1 punto
Naturaleza: 1 punto

Puntuación de tablas completas

Cuando una tabla está llena, y cuando las cartas de una tabla llena cambian, evalúala inmediatamente:

1. Si ya no está llena (mira los pasos siguientes), deja de puntuar la tabla; cada persona quita sus piezas de puntos.

2. Comprueba si hay desbalance de humanos: si el total de la vida visible (números en la esquina superior izquierda) en las 6 cartas es 7 o más, descarta todas las cartas de humanos visibles.

3. Comprueba si hay desbalance de naturaleza: si el total de la vida visible en las 6 cartas es -7 o menos, descarta todas las cartas de naturaleza visibles.

4. Determina cuántos puntos debe tener cada jugador en el tablero:

   A. Comprueba los puntos de humanos: si el total de la vida visible en las 6 cartas **es más de cero** (y **menos de 7**), cada jugador de humano con una carta visible en este tablero tiene 1 punto aquí.

   B. Comprueba los puntos de naturaleza: si el total de la vida visible en las 6 cartas **es menos de cero** (y **más que -7**), cada jugador de naturaleza con una carta visible en este tablero tiene **1 punto** aquí.

   C. Si una comunidad tiene el **mayor número de cartas** visibles en el tablero, ese jugador tiene **1 punto** aquí.

   D. Cada jugador actualiza sus piezas de puntos en esta tabla (puedes ponerlo encima de tus cartas); cada jugador va a tener cero a 2 piezas de puntos totales en esta tabla. No más de 1 jugador tendrá 2.
   Nota: Se gana y pierde puntos en cualquier tablero completo a medida que avanza el juego.

5. Si alguien tiene 4 puntos, el juego termina y ese jugador gana.

Expansión Inua

Las cartas de expansión Inua dan a cada jugador habilidades únicas mientras juegan; los Inua son espíritus que dejan los jugadores acceder a sus poderes sobrenaturales. Añaden dinamismo al juego. Las obras de arte de Passa Mangiuk están basadas en leyendas Inuit. El texto siguiente explica cómo se juegan.

1. Cada persona debe elegir al azar una carta Inua antes de comenzar el juego. Todos deberían mostrar su carta a la vez cuando todos han elegido. Las cartas se hacen efectivas no mas comience el juego.

2. Algunas cartas Inua, marcado con un * al lado de sus nombres, pueden ser activados cada turno y no dejar el jugador del turno poner cartas de su mano o tomar una carta de la baraja. Usando estas cartas de Inua se considera como un turno.

3. En vez de sacar una carta de la baraja, un jugador puede colocar una carta Inua sobre una tabla para congelar permanentemente todas las cartas allí. Esto no permite el cambio a partir de ese momento. El jugador pierde la habilidad de esa carta. La tabla no puede recibir cartas nuevas.

4. Las cartas Inua no pueden ser remplazado durante el juego y otras cartas no pueden ir encima de ellas.

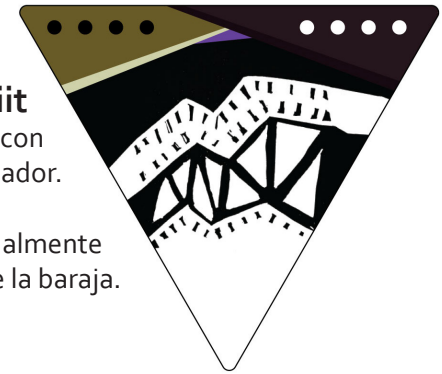
Katjutayuuq

Deja que el jugador obvie los colores de las cartas de las comunidades, eliminando una restricción.

Por ejemplo, una carta verde en la mano se puede colocar encima de otra carta verde en una tabla aunque las cartas de comunidad son verdes.

Tarniq

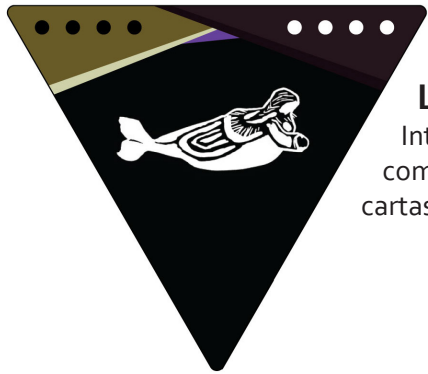
- Después de coger una carta de la baraja, juega una carta de la mano y reemplaza cualquier carta en cualquier tabla hexagonal. Desde encima de la baraja, mueve la carta reemplazada al medio de la baraja.



Arsaniit

Si no te gusta la carta de la baraja, reemplázala con una carta al azar de la mano de cualquier jugador.

Esto significa que la carta que fue sacada originalmente se coloca al azar en el medio de la baraja.



Lumaayuuq*

Intercambia dos cartas de la misma fuerza de cualquier comunidad entre dos tablas hexagonales en vez de jugar cartas de la baraja o de la mano.

Angakkuk*

Intercambia dos cartas cualquiera de la misma comunidad entre dos tablas hexagonales en vez de jugar cartas de la baraja o de la mano.

Tuurngaq*

Intercambia dos cartas con los mismos puntos de vida de cualquiera comunidad entre dos tablas hexagonales en vez de jugar cartas de la baraja o de la mano.

© Thomassie Mangiok
De Pirnoma Technologies Inc.

Guía reescrita por Nathan Morse.
Traducido por Tania Sanclemente
y Josh Longster.

Ivujivik, Quebec
J0M I H0

nunami®

14 Cartas Nunamiut
14 Cartas Qarqamiut
14 Cartas Inuullamiluut
14 Cartas Qairtumiut

14 Cartas Nieve
10 Cartas Arena

6 Cartas Inua

10 Tablas hexagonales

6 Piezas de puntos rosa
6 Piezas de puntos verde
6 Piezas de puntos azul
6 Piezas de puntos amarillo