



2 a 4 giocatori - 10 anni o più

Presentazione

I giocatori distribuiscono i loro Punti Azione (PA) tra gli Inuit per prendere il controllo delle isole di ghiaccio alla deriva e per dare la caccia agli animali. Durante il gioco il ghiaccio si scioglierà e si compatterà, formando nuove isole, e gli animali appariranno.

Alla fine del gioco, i giocatori segneranno i punti ottenuti dalle isole occupate dalle loro tribù, aggiungendoli a quelli ottenuti con la caccia. Il giocatore con il punteggio maggiore vince.

Componenti

- 1 tabellone
- 56 tessere ghiaccio
- 28 pesci (8 di valore 1, 8 di valore 3 e 12 di valore 2)
- 10 volpi polari (3 di valore 1, 3 con valore 3 e 4 di valore 2)
- 4 orsi polari di valore 4
- 16 Inuits (5 rossi, 5 bleu, 3 gialli e 3 verdi)
- 8 Igloo (2 per colore)
- 4 aiuti di gioco
- 1 regolamento

Prima della prima partita staccare tutte le tessere dalle cornici con attenzione!

Preparazione

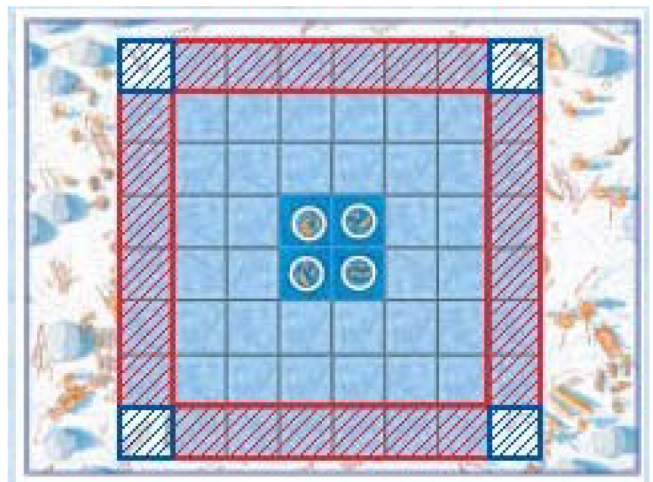
- Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Esso mostra un deserto ghiacciato con un'area di 8x8 caselle al centro. Le 4 caselle d'angolo sono terre, le altre mostrano acqua gelata interamente coperta dal ghiaccio.
- Le 56 tessere ghiaccio hanno tutte lo stesso retro, mentre sull'altro lato descrivono le possibili azioni differenti. Mischiarle a faccia in giù e porle sulle caselle acqua del tabellone, escludendo i quattro spazi centrali.
- I gettoni "pesci" sono mischiati a faccia in giù, e piazzati affianco al tabellone. Un gettone a caso è piazzato a faccia in su, su ognuno dei quattro spazi di mare centrali.
- I gettoni "volpe" sono mischiati, a faccia in giù, e messi al lato del tabellone.

- Anche i gettoni "orso" sono posti affianco al tabellone.

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende:
 - 3 Inuit
 - 2 Igloo
 Questi segnalini formano la propria tribù.

ATTENZIONE: In due giocatori, ognuno prenderà 5 Inuit. Quindi saranno usati i colori rosso e blu.

- Si sceglie un primo giocatore.



Nell'immagine superiore sono indicate le aree di gioco prima dell'inizio della partita.

Gli spazi in rosso formano l'anello esterno (vedi posizioni di partenza). I quattro spazi blu d'angolo sono le terre.

Posizioni di partenza

Il primo giocatore piazza uno dei suoi Inuit in uno degli spazi dell'anello esterno indicato in rosso nella figura in alto. Possono essere presenti, nello stesso spazio, diversi Inuit, anche dello stesso o di diverso colore. Quindi il giocatore alla sinistra del primo fa lo stesso, e così via fino a che tutti i giocatori hanno piazzato i loro Inuit sulle tessere.

Il gioco può iniziare.

Turno di gioco:

Il turno del giocatore è composto da due fasi, sempre nello stesso ordine:

1. Devi sciogliere una tessera ghiaccio (toglila dal tabellone). L'immagine che appare sotto la tessera indica l'evento da eseguire subito o che può essere giocato più tardi.
2. Quindi hai 3 Punti Azione (PA) da spendere. Puoi dividerli tra i tuoi Inuit per muovere, cacciare o costruire un Igloo.

Quando hai giocato entrambe le azioni nel tuo turno, tocca al giocatore successivo, e così di seguito.

Il gioco finisce quando un giocatore non può togliere più nessuna tessera dal tabellone. Ogni giocatore conta i punti ottenuti per gli animali cacciati durante il gioco e per le isole occupate dalla sua tribù. Il punteggio maggiore vince.

Nota: Prima della prima partita, leggere le istruzioni che seguono. Durante il gioco uno sguardo all'aiuto di gioco dovrebbe essere sufficiente.

1 - Sciogliere il ghiaccio:



Prima devi scegliere quale tessera capovolta togliere dal tabellone.

Scegliere la tessera

Deve essere vuota, non deve contenere nè Igloo, nè Inuit nè animali.

Deve essere adiacente ortogonalmente ad almeno uno spazio mare (libero da tessere ghiaccio). Quindi nel primo turno la scelta è ristretta alle 8 tessere adiacenti ai 4 spazi mare centrali.

Se tutte le tessere adiacenti ad uno spazio mare sono occupate, devi sceglierne una dell'anello esterno, creando così una nuova area di mare.

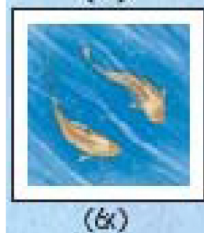
Importante: Se non ci sono tessere libere disponibili adiacenti ad uno spazio mare o all'anello esterno, il ghiaccio non si scioglie ed il gioco finisce immediatamente.

Guarda in segreto la tessera appena pescata. Se l'immagine ha il bordo rosso puoi tenerla e usarla anche nei turni successivi, altrimenti devi eseguire subito i suoi effetti.

Eventi:

L'immagine sotto la tessera indica l'evento che accade.

Questi eventi non hanno il bordo rosso. Quando vengono pescati devi rivelarli ed eseguirli.



Pesci

Pesca tanti segnalini pesce quanti ne sono rappresentati in figura e piazzali scoperti nello spazio della tessera pescata. La tessera è tolta dal gioco.



Orso polare

Prendi un segnalino orso e mettilo scoperto nello spazio della tessera. Quest'ultima è scartata.



Deriva

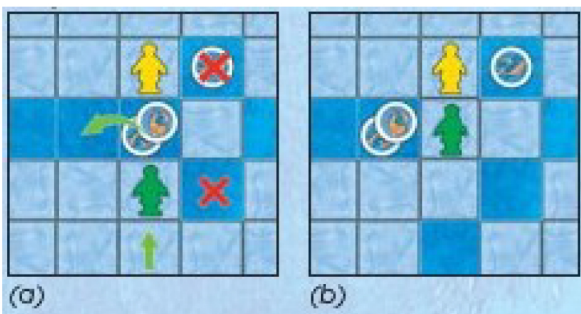
La tessera è scartata. Quindi devi spingere una tessera ghiaccio ortogonalmente di uno spazio, spingendo anche altre tessere nella stessa direzione.

Deve esserci uno spazio libero alla fine del movimento di deriva.

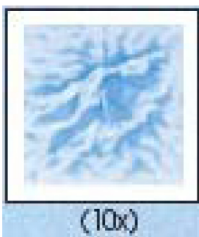
E' proibito spingere una tessera su uno dei 4 spazi d'angolo, o al di fuori della griglia 8x8. Gli Inuit, Igloo e animali si spostano con le tessere. Se ci sono pesci o orsi nello spazio di mare dove la tessera è spinta, devono prima essere spostati in uno spazio di mare adiacente ortogonale. Se questo è impossibile la deriva è proibita.

Nota: Non c'è limite al numero di pesci presenti nello stesso spazio di mare.

Esempio:



Il giocatore verde vuole muovere la tessera indicata dalla freccia verde. Deve quindi muovere prima i pesci a sinistra (a). Questi non possono essere mossi negli spazi con la croce rossa perchè non sono ortogonalmente adiacenti. Quindi il giocatore muove la tessera in sù, spostando il suo Inuit (b). In questo modo il giocatore giallo non sarà in grado di catturare i pesci, mentre il verde lo potrà fare.



Ghiacciaio

Questo ghiaccio non si scioglie. Poni la tessera dove l'hai presa scoperta, pesca a caso un segnalino volpe dalla riserva e piazzalo sulla tessera.



Gli eventi seguenti hanno il bordo rosso. Quando sono pescati puoi tenerli e non rivelarli agli altri giocatori. Puoi usarli subito o tenerli per un turno successivo. Una volta giocati vengono scartati. Nel tuo turno puoi giocare più di uno ma solo uno per tipo.

Un giocatore, ad esempio, può giocare Energia e Sciogliere nello stesso turno, ma non due Energia, anche se hanno valori diversi.



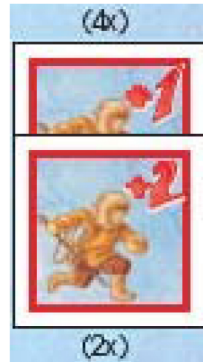
Sciogliere

Puoi giocare all'inizio o alla fine della prima fase del tuo turno, o durante la seconda fase. Rimuovi, senza guardarla, una tessera coperta dal tabellone. Deve essere ortogonalmente adiacente ad almeno uno spazio mare. Diversamente da quanto

accade all'inizio del tuo turno, puoi sciogliere tessere che contengono Inuit ed animali, ma non quelle con Iglu.

Gli animali rimossi in questo modo vengono eliminati dal gioco. Gli Inuit sono piazzati in uno dei quattro angoli terra del tabellone, scelto dal giocatore che ha giocato l'evento "sciogliere" (se ci sono diversi Inuit sulla tessera possono essere messi in diversi angoli).

Suggerimento: siccome le tessere ghiacciaio e quelle con gli Iglu non possono essere sciolte, sono posti sicuri per tutti gli Inuit.



Energia

Queste tessere possono essere giocate durante la seconda fase del tuo turno, e aggiungono PA extra come indicato sulla tessera stessa.



Arpone

Puoi giocarlo in qualunque momento sei minacciato da un orso. L'orso può essere ucciso solo con l'arpione. Puoi anche giocarlo nella seconda fase del tuo turno, per aiutarti nella caccia (vedi oltre).



Muovere animali

Devi dividere tre punti movimento tra animali differenti. Puoi, per esempio, muovere un animale di tre spazi o dividere i tre punti tra due o tre animali.

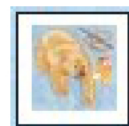
Le regole di movimento degli animali sono le seguenti:



Un pesce può essere mosso in uno spazio di mare ortogonalmente adiacente. Ci possono essere diversi pesci in uno spazio.



Una volpe può essere mossa in uno spazio ghiaccio adiacente ortogonalmente. Possono esserci diverse volpi in uno spazio. Suggerimento: una volpe può essere mossa in uno spazio con Inuits.

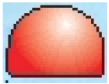


Un orso può essere mosso in qualsiasi spazio ortogonalmente adiacente. Non può essere mosso in uno spazio dove si trova già un altro orso.

Nota: non possono esserci orsi o volpi nei 4 spazi centrali del tabellone.

Attacco dell'orso

L'orso attacca quando è mosso in uno spazio mare o ghiaccio contenente un animale o un Inuit. I pesci e le volpi vengono eliminate dal gioco.



Quando un Inuit è attaccato da un orso, può nascondersi se è presente nello spazio un Igloo del suo colore, o uccidere

l'orso con un arpione. Il giocatore scarta una tessera arpione e piazza il segnalino orso tra i suoi animali cacciati. Un Inuit che non può nascondersi nè usare un arpione deve fuggire. Il giocatore che muove l'orso sceglie uno spazio d'angolo dove porre l'Inuit. Se sono presenti diversi Inuit nello spazio attaccato dall'orso, si verifica se qualcuno può giocare l'arpione, procedendo in senso orario, a cominciare dal giocatore alla sinistra di quello che muove l'orso. Se qualcuno lo fa guadagna il segnalino dell'orso e tutti possono restare nello spazio, altrimenti il giocatore che ha mosso l'orso, distribuirà i vari Inuit negli spazi d'angolo a suo piacimento.

2. Punti Azione delle tribù Inuit

Durante questa fase, possono essere spesi fino a 3 Punti Azione (PA), divisi fra i tuoi Inuit.

Ci sono 3 possibili azioni. Durante il tuo turno puoi fare le azioni di tua scelta in qualsiasi ordine. Puoi anche eseguire un'azione svariate volte fino a che hai i PA necessari per farlo.

A. Muovere un Inuit

B. Cacciare

C. Costruire un Igloo



Non devi spendere necessariamente tutti i PA disponibili ma quelli non spesi non possono essere salvati per i turni successivi.

A. Muovere un Inuit

Puoi:

- Per 1 PA muovere un Inuit sul ghiaccio, a piedi
- Per 3 PA muovere un Inuit su un'area di mare, col kayak

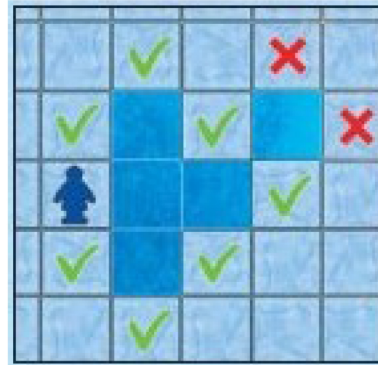
Muovere sul ghiaccio

Puoi muovere un Inuit in uno spazio ortogonalmente adiacente. Non ci sono limiti al numero di Inuit, dello stesso giocatore o di altri, presenti sullo stesso spazio. Puoi muovere in uno spazio con un Igloo di qualsiasi colore o con una volpe.

Importante: Puoi muovere in uno spazio con un orso solo se possiedi un arpione. In questo modo uccidi l'orso e poni il suo segnalino tra i tuoi animali cacciati.

Attraversare un'area di mare

Il movimento è da una tessera adiacente al mare ad un'altra tessera adiacente alla stessa area di mare. Il movimento può attraversare diversi spazi, ma non può mai terminare in uno spazio di mare. Puoi attraversare spazi di mare contenenti pesci ma non puoi pescarli. Non puoi attraversare uno spazio contenente un orso.



L'Inuit può attraversare l'area di mare e fermarsi in tutti gli spazi segnati in verde. Non può raggiungere quelli in rosso perchè non sono adiacenti all'area di mare da dove ha iniziato il movimento.

B. Cacciare

Il numero indicato in alto a destra sul segnalino degli animali, indica il numero di PA necessari a cacciare quell'animale. E' anche il numero di punti vittoria che l'animale frutterà alla fine della partita.



Un Inuit può cacciare una volpe o un orso solo se è presente sulla stessa tessera.

Può catturare i pesci solo se è presente su una tessera ortogonalmente adiacente allo spazio di mare dove ci sono i pesci.

Arpione

Giocare un arpione ti permette di uccidere qualunque animale senza spendere PA. Semplicemente scarta l'arpione e prendi il segnalino animale.

L'orso polare può essere ucciso solo con l'arpione. Un Inuit può entrare in uno spazio contenente un orso solo se possiede un arpione.

Nota: Non puoi spendere 4 PA, usando una tessera energia, per cacciare un orso polare.

Se un Inuit è attaccato da un orso a causa di un evento muovere animali, puoi giocare l'arpione e uccidere l'orso, ponendolo tra i tuoi animali cacciati. L'Inuit non fugge e rimane dov'è.

C. Costruire un Igloo

Per 3 PA, un giocatore può costruire un igloo su uno spazio con un suo Inuit e senza Inuit avversari.

Può essere presente un solo igloo in uno spazio.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando, all'inizio del proprio turno, un giocatore non può voltare nessuna tessera di ghiaccio, siccome tutte le tessere adiacenti ad uno spazio mare o dell'anello esterno sono occupate da Inuits, animali e igloo, oppure sono ghiacciati. Le tessere rimaste in mano ai giocatori sono così scartate e non possono essere più giocate.

Punteggio

Ogni giocatore guadagna punti per:

- A. Gli animali che ha cacciato
- B. Le isole occupate dai suoi Inuits

Si sommano entrambi i punteggi e chi raggiunge il valore più alto vince la partita.

A. Animali cacciati

Ogni segnalino animale in possesso del giocatore vale i punti indicati sul segnalino.

B. Isole

Un'isola è un gruppo di una o più tessere adiacenti ortogonalmente. Non necessariamente è circondata dal mare, e può contenere tessere dell'anello esterno. Anche una tessera singola e isolata forma un'isola.

Importante: Tessere ghiaccio su entrambi i lati di uno dei quattro spazi d'angolo non sono considerati nella stessa isola, a meno che non siano connessi da altre tessere ghiaccio.

Gli spazi d'angolo non appartengono a nessuna isola.

Il valore base di un'isola è di 1 per tessera che la forma.

Su ogni isola ogni giocatore conta la forza della sua tribù di Inuit.

Solo la prima e la seconda tribù più forti guadagnano punti per l'isola.

La forza di una tribù equivale a 1 per ogni Inuit e 2 per igloo.

Il/Il giocatore/i con la tribù più forte guadagna un punto per ogni tessera che forma l'isola.

La seconda tribù più forte guadagna la metà dei punti. Se un giocatore è da solo su un'isola guadagna il valore dell'isola al **quadrato**.

Esempio: L'isola gialla è composta da sei tessere. Su quest'isola il giocatore giallo ha una forza di 3 (1 Inuit + 2 igloo). Anche il blu ha una forza di 3 (3 Inuits). Il rosso ha una forza di 2 (2 Inuits), ed il verde ha solo una forza.

Il giocatore giallo e quello blu guadagnano 6 punti, mentre il rosso la metà, 3 punti. Il verde nulla.

Il rosso guadagna un punto anche per l'isola rossa (1x1=1).



Nota: Lo spazio d'angolo non fa parte di nessuna isola. L'isola rossa e quella gialla devono essere conteggiate separatamente. L'Inuit giallo sullo spazio d'angolo non conta su nessuna isola.

Variante per giocatori seri

Il gioco originariamente inviato alla Goldsieber era significativamente differente da quello che è stato finalmente pubblicato. La maggior parte dei cambiamenti che sono stati fatti lo hanno migliorato e reso più semplice, adatto a dei giocatori occasionali.

I giocatori più tattici possono provare queste due regole del gioco originale:

- Un Inuit non può entrare in una tessera dove sia presente un igloo avversario.
- Il valore finale delle isole dipende dal numero di tessere da cui sono composte secondo la tabella:

Tessere	Punti
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6 o più	21

Inoltre il valore di un'isola non si eleva al quadrato quando è presente un solo giocatore su di essa.

Crediti

Un gioco tattico di Bruno Cathala e Bruno Faidutti

Publicato in tedesco da Goldsieber

Illustrato da Guido Hoffman

Tradotto in spagnolo da
Fran F G (ffgarea@hotmail.com)

Traduzione dallo spagnolo all'italiano di
Francesco Dello Iacono (BGG User : fraludico)