

KANE KLENKO

NUNATAK

DE IJSTEMPEL

SPELREGELS

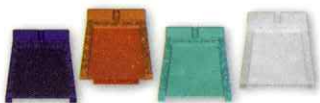
Kort speloverzicht

In de door wind geteisterde sneeuwlandschappen van Antarctica steken pieken, ook wel Nunataks genoemd, boven het ijzige oppervlak uit. Ze worden voor diep in de sneeuw begraven bergtoppen aangezien, maar in werkelijkheid zijn deze Nunataks de overblijfselen van reusachtige ijstempels, die door een lang vergeten volk zijn gebouwd.

Als lid van deze oude beschaving trotseer je de ruige omstandigheden om de grootste tempel in de geschiedenis van de mensheid te bouwen. Slijp je gereedschap, tuig je lastdieren op en breng je ijsblokken naar de bouwlocatie. Voorzie die van artistieke decoraties en ontvang de zegen van de nestoren om Nunatak, de ijstempel, te bouwen.

Door het zetten van ijsblokken scoor je tijdens het spel punten. De meeste punten krijg je echter bij de eindtelling voor je in de loop van het spel verzamelde kaarten. Wie dan de meeste punten heeft, wint het spel.

Speelmateriaal



72 ijsblokken
18 per kleur



1 tempelkoepel
Zet deze vóór het eerste spel in elkaar.



54 bouwkaarten

8 arbeiders, 7 ijssnijders, 9 ambachtslieden (3 met touw, 3 met houweel en 3 met paalzaag), 7 lastdieren, 6 bouwmeesters, 5 nestoren, 4x arbeider/bouwmeester, 6x ijssnijder/ambachtsman (2 met touw, 2 met houweel en 2 met paalzaag), 2x lastdier/nestor



8 kaderdelen
Met scorespoor en bouwmeestersporen



6 slotkaarten
Uitsluitend voor een spel met 4 spelers.



20 zegenkaarten



4 overzichten



54 bodemtegels



4 scoreschijven



4 markeerstenen



4 puntenfiches
100/200



1 startspelerfiche

Vorbereiding

- 1 Zet vóór het eerste spel de tempelkoepel in elkaar, zoals op het stanstableau is afgebeeld.
- 2 Zet de kaderdelen midden op tafel in elkaar. Draai het kader zodanig dat iedere speler 1 bouwmeesterspoor voor zich heeft.
- 3 Sorteert de bodemtegels op de cijfers op de achterkant (1, 2, 3, 4) en schud de 4 stapels afzonderlijk.
- 4 Leg de 25 bodemtegels van stapel 1 willekeurig met de voorkant naar boven als blok van 5 bij 5 binnen het kader. Dit is het speelbord.
- 5 Leg de overige 3 stapels met de voorkant naar beneden op elkaar zodat er 1 stapel bodemtegels ontstaat: eerst stapel 4 naast het speelbord, dan stapel 3 op stapel 4 en tot slot stapel 2 op stapel 3.
- 6 Sorteert de bouwkaarten ook op de cijfers op de achterkant (1, 2, 3, 4) en schud de 4 stapels afzonderlijk. Leg de stapels gedekt op elkaar zodat stapel 1 bovenop en stapel 4 onderaan ligt. Leg deze trekstapel naast het speelbord.
- 7 Draai de bovenste 4 bouwkaarten om en leg die open naast de stapel. Dit is het aanbod.
- 8 Schud de zegenkaarten en leg die als gedekte stapel naast het speelbord. Draai de bovenste 2 zegenkaarten om en leg die open naast de stapel.
- 9 Iedere speler kiest een kleur en neemt de 18 ijsblokken, 1 markeersteen en 1 scoreschijf van die kleur.
- 10 Iedere speler legt 1 scoreschijf op veld 0 van het puntenspoor en 1 markeersteen op het eerste veld van zijn eigen bouwmeesterspoor (dat met het bouwmeesterssymbool).
- 11 Iedere speler neemt daarnaast 1 overzicht. Dat toont op de ene kant het verloop van een spelbeurt en aan de andere kant op welke manier de verschillende soorten kaarten bij de eindtelling punten opleveren.
- 12 Leg de puntenfiches "100/200" als voorraad op tafel.

Startopstelling in een spel met 3 spelers



Om ervoor te zorgen dat ook in een spel met 2 en 4 spelers alle ijsblokken worden gezet, moeten een paar wijzigingen worden toegepast:

Aanpassingen voor een spel met 2 spelers

Kies een van de niet gebruikte kleuren als derde speler: Siku. De spelers hebben in die kleur uitsluitend de ijsblokken nodig. De markeersteen en scoreschijf in die kleur zijn niet nodig. Zie blz. 7 voor de overige voorbereidingen en de wijzigingen in het spelverloop.

Aanpassingen voor een spel met 4 spelers

Schud de 6 slotkaarten. Die worden uitsluitend in een spel met 4 spelers gebruikt. Leg 1 kaart open naast het speelbord en doe de andere in de doos terug. Zie blz. 5 voor de spelregels met betrekking tot deze kaart. Iedere speler neemt 13 in plaats van 18 ijsblokken en legt nog 1 ijsblok van zijn kleur naast de slotkaart. Doe de overige 4 ijsblokken per kleur in de doos terug.

Spelverloop

De coolste speler krijgt het startspelerfiche en begint. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is neemt altijd 1 bouwkaart uit het open aanbod, waarmee hij een ijsblok in de tempel zet. Zo wordt de tempel steeds groter en hoger.

De spelers krijgen tijdens het spel punten voor het in de tempel zetten van ijsblokken, maar vooral aan het einde van het spel voor hun verzamelde bouwkaarten. Houd de scores van de spelers met hun scoreschijven op het scorespoor bij.

Verloop van een speelbeurt

De speelbeurt van een speler bestaat uit de volgende fasen:

1. 1 bouwkaart nemen
2. 1 ijsblok zetten
3. **Ondersteuningsijsblokken?** Ontvang punten op het scorespoor.
4. **Rij afgesloten?** Hij zet zijn markeersteen op zijn bouwmeester-spoor vooruit.
5. **Vierkant voltooid?** Ontvang punten op het scorespoor.

1. 1 bouwkaart nemen

De speler die aan de beurt is (de actieve speler) kiest 1 bouwkaart uit het aanbod en legt die open in zijn **persoonlijke gebied**. Hij sorteert de bouwkaarten die hij in de loop van het spel verzamelt op kleur en legt die iets overlappend op elkaar zodat goed zichtbaar is hoeveel kaarten hij van elke kleur heeft.



Persoonlijk gebied aan het einde van het spel

Belangrijk: een speler mag geen kaart nemen met een symbool dat niet zichtbaar is op een bodemtegel van de tempel.

Voorbeeld: in het aanbod bevindt zich een kaart "Arbeider". Omdat er op dit moment geen arbeiderssymbool in de tempel te zien is, mag de speler deze kaart niet nemen.

Opmerking: is er in zeldzame gevallen geen kaart met een passend symbool in de tempel, neem dan de 4 open kaarten uit het aanbod, schud die door de resterende kaarten van de betreffende stapel (met hetzelfde cijfer op de achterkant) en draai dan 4 nieuwe kaarten om. Herhaal dit totdat er ten minste 1 kaart in het aanbod ligt die de speler mag nemen.

2. 1 ijsblok zetten

Nadat de actieve speler 1 bouwkaart heeft genomen, zet hij 1 van zijn ijsblokken op een bodemtegel naar keuze die het symbool van de genomen kaart toont.

Voorbeeld: de actieve speler heeft een ijsnijder genomen. Hij zet dus 1 van zijn ijsblokken op een bodemtegel die het ijsnijderssymbool toont.



Speciale kaartvaardigheden

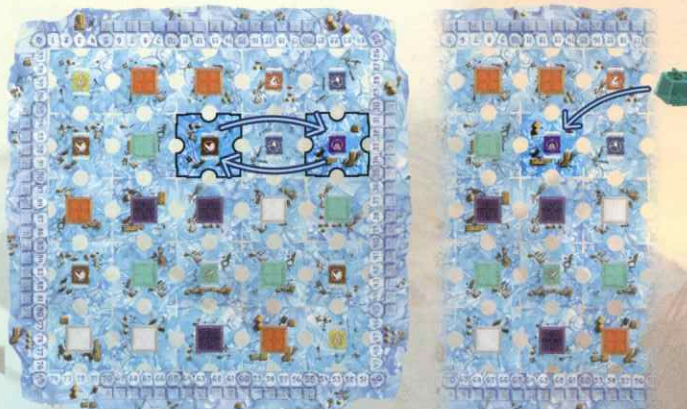
De 2 kaartensoorten "Arbeider" en "Nestor" bieden tijdens het spel speciale voordelen:

Arbeider: bodemtegel met arbeiderssymbool verwisselen

Heeft de actieve speler een arbeider genomen, dan **mag** hij 1 lege bodemtegel met een arbeiderssymbool met 1 andere lege bodemtegel in de tempel verwisselen **voordat** hij zijn ijsblok in de tempel zet. Een bodemtegel is leeg als er geen ijsblok op staat. Daarna zet hij zijn ijsblok op de verwisselde bodemtegel met het arbeiderssymbool.



Voorbeeld: de actieve speler neemt een arbeiderkaart. Voordat hij zijn ijsblok zet, verwisselt hij de locaties van een bodemtegel met arbeiderssymbool en een bodemtegel met lastdiersymbool. Dan zet hij zijn ijsblok op de bodemtegel met arbeiderssymbool.



Nestor: zegenkaart ontvangen

Heeft de actieve speler een nestor genomen, dan neemt hij na het zetten van zijn ijsblok 1 van beide open zegenkaarten en legt hij die open in zijn persoonlijke gebied.



Opmerking: een zegenkaart met het 1x-symbool mag niet in de beurt waarin deze wordt genomen, worden ingezet.

Aantekening: de bodemtegels tonen mensen en voorwerpen die voor de bouw van de tempel werden ingezet. Daarnaast tonen ze provisorische hutten en gebouwen omdat het neerzetten van zo'n enorm bouwwerk jaren in beslag nam. Het heeft weliswaar geen invloed op het spelverloop, maar als de spelers willen, kunnen ze vóór het zetten van het ijsblok de bodemtegel naar de kant zonder elementen omdraaien om aan te geven dat dit deel van de tempel voltooid is.

3. Ondersteuningsijsblokken?

Direct na het zetten van zijn ijsblok krijgt de actieve speler **1 punt voor elk van zijn ondersteuningsijsblokken**. Dat zijn de ijsblokken van zijn kleur onder de bodemtegel waarop hij zojuist zijn ijsblok heeft gezet. Een op de onderste laag gezet ijsblok heeft dus nooit ondersteuningsijsblokken.

Voorbeeld: de actieve speler zet zijn ijsblok op deze bodemtegel en krijgt direct 3 punten omdat 3 van zijn ijsblokken (blauwgroen) de bodemtegel van zijn nieuwe ijsblok ondersteunen.



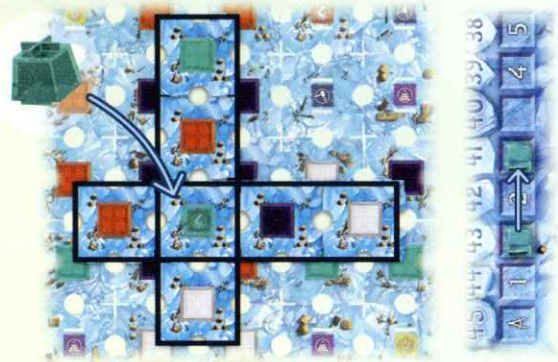
4. Rij afgesloten?

De actieve speler controleert daarna of hij door het zetten van zijn ijsblok rijen in de tempel heeft afgesloten. Een rij is afgesloten als alle bodemtegels in een horizontale of verticale rij met ijsblokken zijn bezet. Heeft hij 1 rij afgesloten, dan zet hij zijn **markeersteen op zijn bouwmeesterspoor 1 veld vooruit**. Heeft hij zelfs 2 rijen in één keer afgesloten (een horizontale en een verticale), dan zet hij zijn markeersteen op zijn bouwmeesterspoor 2 velden vooruit.

Belangrijk: uitsluitend horizontale en verticale rijen gelden, diagonale rijen niet. Op de vierde laag van de tempel (2 bij 2 bodemtegels) levert het afsluiten van rijen geen stappen op het bouwmeesterspoor meer op.

Bevindt de markeersteen van een speler zich al op veld 10 van zijn bouwmeesterspoor, dan kan hij niet meer vooruitgezet worden. Het bouwmeesterspoor is voor de telling van verzamelde bouwmeesterkaarten van belang (zie Eindtelling, blz. 6).

Voorbeeld: de actieve speler zet zijn ijsblok op deze bodemtegel. Omdat hij daarmee 2 rijen heeft afgesloten, zet hij zijn markeersteen 2 velden vooruit.



5. Vierkant voltooid?

Zet de actieve speler zijn ijsblok zodanig dat hij een vierkant van 2 bij 2 ijsblokken voltooid, dan wordt dat direct als volgt geteld:

De speler met de **meeste** ijsblokken in het vierkant krijgt **5 punten**.

De speler met de **op één na meeste** ijsblokken in het vierkant krijgt **2 punten**.

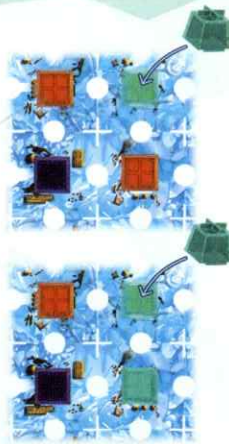
Gelijke stand?

- De actieve speler wint elke gelijke stand (en krijgt het hogere aantal punten).
- Bij een gelijke stand om de tweede plaats waarbij de actieve speler **niet** is betrokken, krijgt iedere betrokken speler 1 punt (de 2 punten voor de tweede plaats worden gedeeld).
- **Speciale situatie in een spel met 4 spelers:** bestaat het vierkant uit 1 ijsblok van elke kleur, dan krijgt de actieve speler 5 punten en alle anderen 0 punten.

Voorbeeld: de actieve speler zet 1 ijsblok waarmee hij een vierkant voltooid. Omdat er 2 ijsblokken van hem en 2 van een andere speler in het vierkant van 2 bij 2 staan, krijgt hij 5 punten en de andere speler 2 punten. De actieve speler wint de gelijke stand omdat hij aan de beurt is.



Voorbeeld: de actieve speler (blauwgroen) zet 1 ijsblok waarmee hij een vierkant voltooit. Oranje heeft er 2 ijsblokken, blauw heeft er 1 ijsblok en de actieve speler heeft er ook 1. Oranje krijgt 5 punten en de actieve speler 2 punten. De actieve speler wint de gelijke stand van blauw omdat hij aan de beurt is.



Voorbeeld: de actieve speler (blauwgroen) zet 1 ijsblok waarmee hij een vierkant voltooit. Hij heeft er 2 ijsblokken, oranje en blauw ieder 1 ijsblok. De actieve speler krijgt 5 punten. Omdat noch oranje noch blauw aan de beurt is, blijft de gelijke stand staan en verdelen ze de 2 punten. Zowel oranje als blauw krijgt daardoor 1 punt.

Opmerking: het is mogelijk dat door het zetten van een ijsblok meerdere vierkanten worden voltooid. De actieve speler bepaalt in welke volgorde de tellingen worden uitgevoerd.

Na elke vierkantelling trekt de actieve speler de bovenste bodemtegel van de stapel en legt die open op de 4 ijsblokken. Deze nieuwe bodemtegel is onderdeel van de volgende laag van de tempel.



Belangrijk: het is niet vereist om eerst alle bodemtegels van een laag te bezetten om op een hogere laag te mogen zetten. Dat mag al vanaf het moment dat de bodemtegel ligt.

Einde van de speelbeurt

De actieve speler legt aan het einde van zijn beurt 1 nieuwe bouwkaart van de trekstapel open in het aanbod zodat er weer 4 open kaarten liggen.

Opmerking: is de trekstapel tegen het einde van het spel leeg, dan wordt het aanbod niet meer aangevuld. Mocht het daarbij gebeuren dat op geen van de kaarten in het aanbod een symbool staat dat met een vrije bodemtegel overeenkomt, dan mag de speler een kaart naar keuze nemen, die hij bij zijn andere kaarten van die soort legt. Hij zet zijn ijsblok dan op een bodemtegel naar keuze.

Heeft de actieve speler een bouwkaart "Nestor" genomen en daardoor een zegenkaart gekregen, dan draait hij nu ook 1 nieuwe zegenkaart om zodat er weer 2 open zegenkaarten liggen.

Tweeledige bodemtegels en bouwkaarten

Enkele bodemtegels tonen 2 verschillende symbolen.

De actieve speler kan een ijsblok op zo'n tegel zetten als de bouwkaart die hij neemt het ene of het andere symbool toont.



Voorbeeld: op deze bodemtegel (half ambachtsman, half ijssnijder) kan de actieve speler 1 ijsblok zetten als hij een ambachtsman of een ijssnijder neemt.

Enkele bouwkaarten tonen 2 verschillende symbolen.

Neemt de actieve speler zo'n kaart, dan mag hij zijn ijsblok op een bodemtegel zetten die 1 van deze 2 symbolen toont. Hij legt de kaart daarna met de kant van het gekozen symbool naar boven bij zijn andere kaarten met dat symbool.



Voorbeeld: de actieve speler heeft deze kaart (half bouwmeester, half arbeider) genomen om 1 ijsblok op een bodemtegel met bouwmeesterssymbool te zetten. Hij moet de kaart nu bij zijn bouwmeesterkaarten leggen, niet bij zijn arbeiderkaarten.

Einde van het spel

Het spel is voorbij zodra het 4^e ijsblok op de bodemtegel van de bovenste laag (2 bij 2) van de tempel is gezet. Dat betekent dat alle bouwkaarten zijn genomen en alle ijsblokken zijn gezet. Daarna volgt de eindtelling.

Spel met 4 spelers

Heeft geen van de spelers in een spel met 4 spelers nog ijsblokken, dan zijn er nog 2 kaarten in het aanbod over. Bekijk dan op de openliggende slotkaart wie een extra beurt krijgt. De speler die de bovenste regel van de slotkaart het beste vervult, neemt als eerste 1 van de 2 resterende bouwkaarten en zet het ijsblok van zijn kleur, dat aan het begin van het spel naast de slotkaart was gezet. De speler die de bovenste regel van de slotkaart als op één na beste vervult, doet hetzelfde met de laatste resterende bouwkaart.

Gelijke stand? Dan bepaalt de tweede regel van de slotkaart wie een extra beurt krijgt. Is het dan nog steeds gelijk? Dan is bepalend wie in de beurtvolgorde later aan de beurt was (zie onderste regel van de slotkaart).

Voorbeeld: alle spelers hebben hun ijsblokken in de tempel gezet en er liggen nog 2 bouwkaarten in het aanbod. Op de openliggende slotkaart staat "De meeste lastdieren met 1 symbool". Carla en Bas hebben beiden evenveel lastdieren met 1 symbool. Daardoor geldt de tweede regel "De meeste lastdieren met 2 symbolen". Carla heeft meer lastdieren met 2 symbolen dan Bas. Daardoor neemt zij eerst 1 kaart en zet ze haar ijsblok op de passende bodemtegel. Daarna neemt Bas de laatste bouwkaart en zet hij het laatste ijsblok in de tempel.

Eindtelling

De spelers mogen voor de eindtelling hun zegenkaarten met dit symbool  inzetten.



Tempelkoepel



De speler die de meeste ijsblokken op de bodemtegels aan de buitenkant van de tempel heeft (buitenste tegels), krijgt 7 punten en zet de tempelkoepel er daarna op.



Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste ijsblokken op de buitenste tegels van de onderste laag heeft. Is het dan nog gelijk, bekijk dan de eerstvolgende hogere laag, enzovoort. Is het nog steeds gelijk, dan krijgt niemand de 7 punten. In dat geval zet de speler die laatste op het scorespoor staat de tempelkoepel erop.

Telling van de bouwkaarten



De spelers krijgen nu punten voor de bouwkaarten die ze tijdens het spel hebben verzameld. Begin bij de eerste symboolregel van het overzicht (arbeider) en tel die kaartensoort voor alle spelers. Verwerk de punten op het scorespoor. Bereikt een speler 100 punten, dan legt hij een 100-fiche voor zich neer. Bereikt hij 200 punten, dan draait hij het fiche naar de 200-kant.



Arbeider



De speler die de meeste arbeiders voor zich heeft, krijgt 20 punten. Is er bij het bepalen van de meerderheid een gelijke stand, dan krijgt ieder van hen 12 punten. Alle anderen krijgen 2 punten per arbeider.

Ijssnijder



Hoe meer ijssnijders een speler voor zich heeft, des te meer punten krijgt hij:

Aantal ijssnijders	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punten	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75

Ambachtsman



Er zijn 3 verschillende soorten ambachtslieden, die elk een andere soort gereedschap gebruiken: houwewel, touw en paalzaag. Een speler krijgt punten voor het aantal ambachtslieden met hetzelfde en 10 punten voor elke volledige set van 3 verschillende soorten gereedschap:

Aantal ambachtslieden met hetzelfde gereedschap	1	2	3	4	5	
Punten	0	3	8	15	24	

Opmerking: elke soort gereedschap wordt afzonderlijk geteld. Een kaart kan zowel punten voor hetzelfde gereedschap als voor een complete set geven.

Voorbeeld: een speler heeft 2 touwen, 2 houwelen en 3 paalzagen. Hij krijgt 3 punten voor zijn touwen, 3 punten voor zijn houwelen en 8 punten voor zijn paalzagen. Daarnaast krijgt hij 20 punten omdat hij 2 complete sets van verschillende soorten gereedschap bezit.

Lastdier



Een speler krijgt punten voor zijn aantal lastdierkaarten vermenigvuldigd met het aantal op die kaarten afgebeelde lastdiersymbolen.

Voorbeeld: 2 kaarten x 3 symbolen = 6 punten



Bouwmeester



Een speler krijgt punten voor zijn aantal bouwmeesterkaarten vermenigvuldigd met het getal op het veld dat zijn markeersten op het bouwmeesterspoor heeft bereikt.



Ligt zijn markeersten niet op een veld met een getal, schuif de steen dan **terug** naar het laatste veld met een getal.

Voorbeeld: 3 kaarten x getalenveld 3 = 9 punten



Nestor



Elke nestorkaart toont de symbolen van 2 van de 6 kaartensoorten. Een speler krijgt 1 punt voor elke kaart die hij voor zich heeft met 1 van de symbolen die rechtsboven op de nestorkaart staan.



Voorbeeld: deze nestorkaart toont de symbolen van ambachtsman en nestor. De speler krijgt dus 1 punt voor elk van zijn ambachtslieden en nestoren (ook voor deze kaart zelf).

Zegenkaarten

Een speler krijgt 2 punten voor elke zegenkaart die hij niet heeft gebruikt.

Volledige kaartensets

Een speler krijgt 10 punten voor elke volledige set van 6 verschillende kaartensoorten: arbeider, ijssnijder, ambachtsman, lastdier, bouwmeester, nestor.



Wie wint er?

De speler die nu **de meeste punten heeft, wint het spel**. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die de meeste ijsblokken op de buitenste tegels van de tempel heeft. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de winst.

Zegenkaarten

Er zijn 3 soorten zegenkaarten. Die verschillen van elkaar wat betreft het moment van inzetten.



Direct:

Wil een speler zo'n kaart gebruiken, dan moet hij dat direct doen op het moment dat hij de kaart neemt. Gebruikt hij de kaart niet direct, dan houdt hij deze. Hij krijgt er dan bij de eindtelling 2 punten voor (net als voor elke andere ongebruikte zegenkaart).



Eenmaal:

Een speler bewaart deze kaart en mag die in een van zijn latere beurten inzetten. Hij mag in zijn beurt zoveel zegenkaarten inzetten als hij wil. Hij mag een "Eenmaal"-kaart echter niet in dezelfde beurt inzetten als waarin hij de kaart heeft genomen. Verwijder een ingezette "Eenmaal"-kaart daarna uit het spel.



Eindtelling:

Een speler bewaart deze kaart tot het einde van het spel en zet die bij de eindtelling in.



Extra verduidelijking van een paar kaarten:

Zegen van het vooruitzicht

Je kunt deze kaart aan het einde van de beurt van een willekeurige speler inzetten, nadat er een nieuwe kaart is omgedraaid.

Is er in jouw volgende beurt voor je gereserveerde bouwkaart een lege bodemtegel met het betreffende symbool, dan moet je deze bouwkaart nemen. Is er geen lege bodemtegel voor, dan neem je een van de andere kaarten uit het aanbod en controleer je in je volgende beurt opnieuw of je de gereserveerde kaart moet nemen, enzovoort.

Zegen van de weelde

Nadat je de eerste kaart hebt genomen en je ijsblok hebt gezet, vul je het aanbod weer tot 4 bouwkaarten aan voordat je je tweede beurt uitvoert, opnieuw een kaart neemt en een ijsblok zet. Leg deze kaart ter herinnering naast het aanbod totdat je je volgende beurt hebt overgeslagen.

Zegen van de voorzienigheid / Zegen van de uitbreiding

Je kunt deze kaarten ook inzetten als je niet aan de beurt bent.

Zegen van de overdracht

Maak je van deze kaart een ambachtsman, dan mag je het soort gereedschap ervan kiezen. Maak je er een lastdier van, dan geldt deze als kaart zonder symbool. Maak je er een nestor van, dan levert de kaart zelf geen punten op, maar kan die eventueel wel helpen bij het compleet maken van een set.


Zegen van het inzicht

Ligt je markeersteen niet op een getallenveld, dan krijg je de punten die op het eerstvolgende getallenveld staan dat je zou bereiken.

Het spel met 2 spelers

Je kunt Nunatak het beste leren als je met 3 of 4 spelers speelt. In een spel met 2 spelers doet een neutrale derde speler met de naam Siku mee. Siku is onderdeel van het spel, maar kan geen punten scoren. Jij en je tegenstander zetten ook de ijsblokken voor Siku.

Vorbereiding

Verwijder de 2 zegenkaarten met dit symbool  uit het spel.

Kies een ongebruikte kleur ijsblokken, die voor Siku worden gebruikt. Iedere speler neemt naast zijn eigen 18 ijsblokken ook 9 ijsblokken van Siku.

Vorm daarmee sets van 3, bestaande uit 2 eigen ijsblokken en 1 ijsblok van Siku. Iedere speler neemt 1 van zijn sets en legt die voor zich. Dit is zijn actieve set ijsblokken. Zet de andere sets aan een kant van het speelbord.



Set van 3 ijsblokken

Spelverloop bij 2 spelers

Ben je aan de beurt, dan neem je een kaart uit het aanbod en beslis je of je die **voor Siku of voor jezelf gebruikt**:

- Gebruik je de kaart voor jezelf, dan leg je die zoals gebruikelijk in je persoonlijke gebied en zet je een van je ijsblokken uit je actieve set.
- Gebruik je de kaart voor Siku, dan zet je Siku's ijsblok uit je actieve set. Leg de kaart op een aflegstapel naast het speelbord. Gaat het om een arbeider, leg die dan open naast Siku's aflegstapel. Neem je een nestorkaart voor Siku, dan krijgt hij geen zegenkaart.
- Nadat je de 3 ijsblokken van je actieve set hebt gezet, neem je een nieuwe actieve set van 2 eigen ijsblokken en 1 ijsblok van Siku.

Siku's kaarten leveren geen punten op. Hij heeft ook geen scoreschijf op het scorespoor of markeersteen op het bouwmeesterspoor. Siku's ijsblokken tellen wel mee bij het tellen van een voltooid vierkant. Siku's arbeiderkaarten en ijsblokken op de buitenste tegels van de tempel tellen ook mee bij het bepalen van meerderheden tijdens de eindtelling.



De auteur: Kane Klenko, geboren in 1974, woont met zijn vrouw en twee zonen in de buurt van Madison, Wisconsin, in de VS. Hij heeft zich in lichte tot middelzware familiespellen gespecialiseerd met nadruk op realtime- en dobbelmechanismen. Met zijn driedimensionale tempelbouwspel Nunatak laat hij nu zien dat hij ook het klassieke familiespel beheerst.



© 2023 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in China



Spelontwikkeling: Carrie Klenko
Illustraties: Kwanchai Moriya
3D-ontwerp: Kane Klenko & Kallen Klenko
Grafisch ontwerp: Stephen Kerr
Logo-ontwerp: Brigette Indelicato
Grafische vormgeving: Fiore GmbH
Technische productontwikkeling: Carsten Engel
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Het solospel

Vorbereiding

Bereid het spel als bij een spel met 3 spelers voor. Er zijn 2 dummyspelers. Leg de kaarten van het aanbod niet naast elkaar maar in de vorm van een ruit (zie afbeelding). Leg 1 markeersteen van de eerste dummyspeler links van de linkerkaart en 1 markeersteen van de tweede dummyspeler rechts van de rechterkaart.

Leg het startspelerfiche voor jezelf neer.

Verwijder de zegenkaarten met de symbolen  en  uit het spel.



Spelverloop

Opmerking: krijgen de dummyspelers punten of sluiten ze rijen af, dan krijgen ze de punten niet werkelijk en gaan ze ook niet op het bouwmeester-spoor vooruit.

Je speelbeurt verloopt op dezelfde manier als in het basisspel. Het aanbod bouwkaarten wordt echter **niet na elke beurt aangevuld**.

Ben je aan de beurt, dan heb je de keuze uit alle kaarten die zich nog in het aanbod bevinden en waarvoor er lege bodemtegels zijn.

Is een dummyspeler aan de beurt, dan neemt hij de kaart die naast zijn markeersteen ligt. Is die kaart er niet meer of kan die niet worden gespeeld, dan neemt hij de volgende kaart met de klok mee, enzovoort.

Belangrijk: uitsluitend als geen enkele kaart uit het aanbod kan worden gespeeld, vul je het aanbod direct tot 4 kaarten aan.

Opmerking: dummyspelers kunnen de vaardigheid van arbeiders om bodemtegels te verwisselen niet gebruiken.

Dummyspelers volgen bij het zetten van een ijsblok de volgende spelregels in onderstaande volgorde, afhankelijk van de genomen kaart:

Heeft de dummyspeler de keuze uit meerdere passende bodemtegels, dan zet je die op de plek waar hij de meeste punten zou verdienen. Het gaat dan om punten voor vierkantellingen en ondersteunings-ijsblokken. Verder geldt het afsluiten van een rij ook als 1 punt voor de dummyspeler.



De blauwe dummyspeler heeft een ambachtsman genomen. Op bodemtegel A zou hij 3 punten scoren (2 ondersteuningspunten en 1 punt voor het afsluiten van de rij). Op bodemtegel B zouden dat bij de vierkantelling 5 punten zijn. Daarom zet je zijn blauwe ijsblok op B.

Zijn er meerdere bodemtegels waarvoor de dummyspeler hetzelfde hoogste aantal punten zou krijgen, dan bepaal je de bodemtegel in deze volgorde:

1. Punten voor het voltooiën van vierkanten
2. Punten voor het afsluiten van rijen
3. Punten voor ondersteuningsijsblokken

Is er dan nog steeds geen beslissing, zet het ijsblok van de dummyspeler dan zoveel mogelijk midden in de tempel en zover mogelijk van de rand af.

Komen er nog steeds meerdere tegels in aanmerking, kies dan daaruit de voor jou meest gunstige.

Verwijder door dummyspelers genomen kaarten uit het spel. Leg uitsluitend hun arbeiderkaarten naast hun voorraad ijsblokken om bij de eindtelling te bepalen wie de meerderheid heeft.

Opmerking: neemt een dummyspeler een tweeledige arbeider/bouwmeester-kaart, dan zet je zijn ijsblok ook op een passende bodemtegel waarvoor hij de meeste punten zou krijgen. Kan een gelijke stand echter niet worden opgelost, dan zet je zijn ijsblok op de bodemtegel met arbeiderssymbool en leg je de kaart met de arbeiderskant naar boven voor hem neer.

Einde van de ronde

Zodra jij en beide dummyspelers aan de beurt zijn geweest, eindigt de ronde. Doe dan het volgende:

1. Vul de 3 ontbrekende kaarten in het aanbod aan (met de klok mee, te beginnen naast de kaart die er nog ligt).
2. Zet de markeerstenen van de dummyspelers elk 1 kaart verder (met de klok mee).
3. Geef het startspelerfiche aan de volgende speler door (met de klok mee). Je kunt het fiche het beste naast de markeersteen van de betreffende dummyspeler leggen.

Aanvullende opmerkingen

Vul de zegenkaarten zoals gebruikelijk direct na de beurt van een speler aan. Elke keer dat een kaart wordt genomen, leg je de nieuwe kaart op de plek die dichterbij de stapel ligt. Ligt daar nog een kaart, verschuif die dan voordat je het aanbod aanvult.

Neemt een dummyspeler een nestorkaart, dan wordt de zegenkaart die verder van de stapel af ligt uit het spel verwijderd.

Aan het einde van het spel kun je hier op basis van je puntentotaal aflezen hoe goed je het hebt gedaan:

100–150: Smeltwater

Dat kun je beter.

151–185: Sneeuwbal

Je gaat vooruit, maar nog steeds wat modderig.

186–200: Ijsblokje

Weliswaar wat klein, maar in elk geval bevroren.

201–225: Ijsblok

Daarmee kunnen we werken.

226–250: Ijsberg

Je hebt de juiste grootte bereikt. Nu gaat het nog om de details.

251+ : IJstempel

Het is je gelukt. Jouw bouwwerk zal de tijd overleven!