

KANE KLENKO

NUNATAK

TEMPEL AUS EIS

Für 1–4 Personen ab 10 Jahren

LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen? Dann ladet euch die kostenlose KOSMOS Erklär-App herunter.

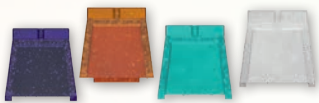
Spielidee und Spielziel

In den windgepeitschten und trostlosen Schneelandschaften der Antarktis ragen Gipfel, Nunatak genannt, aus der eisigen Oberfläche heraus. Man hält sie für die Spitzen von Bergen, die tief im Schnee begraben sind. In Wirklichkeit sind diese Nunatak die Überreste riesiger Eistempel, die von einer längst vergessenen Zivilisation erbaut wurden.

Als Angehörige dieser alten Zivilisation trotzst ihr den rauen Bedingungen, um den größten Tempel zu bauen, den die Menschheit je gesehen hat. Schärft eure Werkzeuge, zäumt eure Lastentiere und bringt eure Eisblöcke zum Bauplatz. Verseht sie mit kunstvollen Verzierungen und empfangt den Segen der Ältesten, um Nunatak, den Tempel aus Eis, zu errichten.

Durch das Setzen von Eisblöcken erhaltet ihr während des Spiels Punkte. Die meisten Punkte gibt es bei der Schlusswertung für Karten, die ihr im Spiel sammelt. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial



72 Eisblöcke
je 18 in den 4 Spielfarben



1 Tempelkuppe
muss vor dem ersten Spiel
zusammengebaut werden



54 Baukarten

8 Arbeiter, 7 Eisschnitzer, 9 Handwerker (je 3 mit Seil, Spitzhacke, Stangensäge), 7 Lastentiere, 6 Baumeisterinnen, 5 Älteste, 4 Arbeiter/Baumeisterin, 6 Eisschnitzer/Handwerker (je 2 mit Seil, Spitzhacke, Stangensäge), 2 Lastentiere/Älteste



8 Rahmenteile
mit Punkteleiste und Baumeisterleisten



6 Abschlusskarten
nur im Spiel zu viert



20 Segenkarten



4 Spielübersichten



54 Bodenplatten



8 Markierungssteine
je 2 in den 4 Spielfarben



4 Punkteplättchen
100/200



1 Startmarker

KOSMOS

Spielvorbereitung

- 1 Vor eurem ersten Spiel müsst ihr die Tempelkuppe so zusammenbauen, wie es auf dem Stanztableau abgebildet ist.
- 2 Setzt die Rahmenteile in der Mitte des Tisches zusammen. Dreht den Rahmen so, dass jede Baumeisterleiste jeweils einer Person zugewandt ist.
- 3 Sortiert die Bodenplatten in 4 Stapel nach den Zahlen auf ihren Rückseiten (1, 2, 3, 4) und mischt jeden Stapel einzeln.
- 4 Legt die 25 Bodenplatten des Stapels 1 zufällig mit der Vorderseite nach oben in einer 5x5-Auslage im Rahmen aus. Das ist euer Spielplan.
- 5 Legt die übrigen 3 Stapel mit der Vorderseite nach unten aufeinander, sodass ein einziger Stapel aus Bodenplatten entsteht: Zuerst Stapel 4 neben den Spielplan, dann Stapel 3 auf Stapel 4 und schließlich Stapel 2 auf Stapel 3.
- 6 Sortiert die Baukarten ebenfalls in 4 Stapel nach den Zahlen auf ihren Rückseiten (1, 2, 3, 4) und mischt jeden Stapel einzeln. Legt die Stapel verdeckt aufeinander, sodass Stapel 1 oben und Stapel 4 unten liegt. Legt diesen Nachziehstapel neben den Spielplan.
- 7 Deckt die obersten 4 Baukarten auf und legt sie offen daneben. Das ist die Auslage.
- 8 Mischt die Segenkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt die obersten 2 Segenkarten auf und legt sie offen daneben.
- 9 Wählt jeweils eine Farbe aus und nehmt euch die 18 Eisblöcke und 2 Markierungssteine dieser Farbe.
- 10 Setzt jeweils 1 Markierungsstein auf das Feld 0 der Punkteleiste und 1 Markierungsstein auf das erste Feld eurer eigenen Baumeisterleiste (das mit dem Baumeister-Symbol).
- 11 Nehmt euch außerdem jeweils 1 Spielübersicht. Auf der einen Seite zeigt sie den Ablauf eines Spielzugs und auf der anderen, wie bei der Schlusswertung für die verschiedenen Kartenarten die Punkte vergeben werden.
- 12 Legt die Punkteplättchen „100/200“ als Vorrat bereit.

Aufbau im Spiel zu dritt:



Damit auch im Spiel zu zweit und viert alle Eisblöcke gesetzt werden, gibt es hierbei jeweils Änderungen:

Änderungen für das Spiel zu zweit

Wählt eine der nicht verwendeten Farben als dritte Person: Siku. Ihr braucht in dieser Farbe nur die Eisblöcke. Die beiden Markierungssteine dieser Farbe benötigt ihr nicht. Die weitere Vorbereitung und die Änderungen im Spielablauf werden auf Seite 7 beschrieben.

Änderungen für das Spiel zu viert

Mischt die 6 Abschlusskarten. Sie werden nur im Spiel zu viert verwendet. Legt 1 Karte offen neben den Spielplan und die anderen in die Schachtel zurück. Die Regeln für diese Karte werden auf Seite 5 beschrieben. Nehmt euch jeweils nur 13 statt 18 Eisblöcke und legt zusätzlich 1 Eisblock jeder Farbe neben die Abschlusskarte. Legt eure übrigen 4 Eisblöcke zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Die coolste Person erhält den Startmarker und beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. In jedem Zug nimmst du 1 Baukarte aus der offenen Auslage, mit der du einen Eisblock in den Tempel setzt. Je mehr Eisblöcke platziert werden, desto größer und höher wird der Tempel.

Ihr erhaltet während des Spiels Punkte für die Platzierung eurer Eisblöcke im Tempel und vor allem am Ende des Spiels für die Baukarten, die ihr sammelt. Immer wenn ihr Punkte erhaltet, rückt ihr eure Markierungssteine auf der Punkteleiste entsprechend vor.

Ablauf eines Spielzugs

Dein Spielzug besteht aus den folgenden Schritten:

1. **Nimm 1 Baukarte**
2. **Setz 1 Eisblock**
3. **Unterstützungs-Eisblöcke?** Erhalte Punkte auf der Punkteleiste.
4. **Reihe geschlossen?** Rück deinen Markierungsstein auf deiner Baumeisterleiste vor.
5. **Quadrat vollendet?** Erhalte Punkte auf der Punkteleiste.

1. Nimm 1 Baukarte

Wenn du am Zug bist, wählst du 1 Baukarte aus der Auslage und legst sie offen in deinen **persönlichen Bereich**. Die Baukarten, die du im Laufe des Spiels vor dir auslegst, solltest du nach ihren Farben sortieren und etwas überlappend legen, sodass die Anzahl der Karten jeder Farbe sichtbar ist.



Persönlicher Bereich bei Spielende

Wichtig: Du darfst keine Karte nehmen, für die es im Tempel keine Bodenplatte mit freiem Symbol dieser Art gibt.

Beispiel: In der Auslage befindet sich eine Karte „Arbeiter“ – da aber derzeit kein Arbeiter-Symbol im Tempel zu sehen ist, darfst du diese Karte nicht nehmen.

Hinweis: Für den seltenen Fall, dass es keine Karte mit einem passenden Symbol im Tempel gibt, nimm die 4 offenen Karten aus der Auslage und misch sie zusammen mit den restlichen Karten im Stapel, dann decke 4 neue Karten auf. Wiederhole diesen Schritt so lange, bis sich mindestens 1 Karte in der Auslage befindet, die du nehmen darfst.

2. Setz 1 Eisblock

Nachdem du 1 Baukarte genommen hast, setzt du 1 deiner Eisblöcke auf eine Bodenplatte deiner Wahl, die das Symbol der genommenen Karte zeigt.

Beispiel: Du hast einen Eisschnitzer genommen. Also setzt du einen deiner Eisblöcke auf eine Bodenplatte, die das Eisschnitzer-Symbol zeigt.



Besondere Kartenfähigkeiten

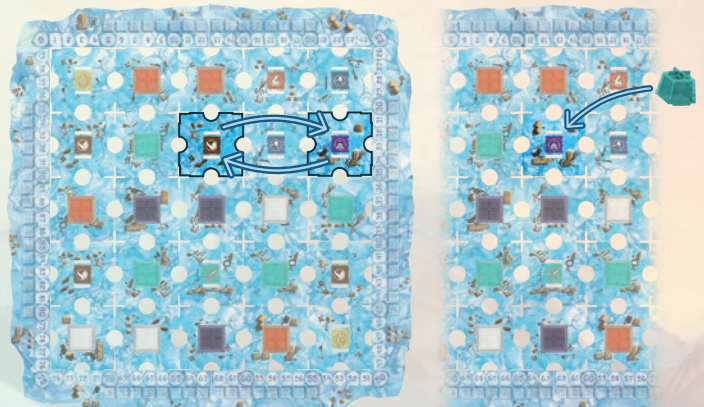
Die beiden Kartenarten „Arbeiter“ und „Älteste“ bieten während des Spiels besondere Vorteile:

Arbeiter: Bodenplatte mit Arbeiter-Symbol vertauschen

Hast du einen Arbeiter genommen, **darfst** du eine freie Bodenplatte mit Arbeiter-Symbol mit einer beliebigen anderen freien Bodenplatte im Tempel vertauschen, **bevor** du deinen Eisblock in den Tempel setzt. Eine Bodenplatte ist „frei“, wenn sich auf ihr kein Eisblock befindet. Setze dann deinen Eisblock auf die vertauschte Bodenplatte mit Arbeiter-Symbol.



Beispiel: Du nimmst eine Arbeiter-Karte. Bevor du deinen Eisblock setzt, vertauschst du die Positionen einer Bodenplatte mit Arbeiter-Symbol mit der Bodenplatte mit Lastentier-Symbol. Dann setzt du deinen Eisblock auf die Bodenplatte mit Arbeiter-Symbol.



Älteste: Segenkarte erhalten

Hast du eine Älteste genommen, nimmst du nach dem Setzen deines Eisblocks eine der beiden offenen Segenkarten und legst sie offen in deinen persönlichen Bereich.



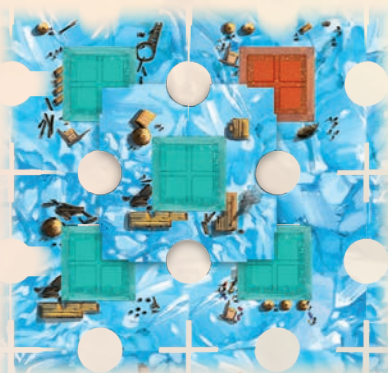
Hinweis: Eine Segenkarte mit 1x-Symbol darf nicht in dem Zug eingesetzt werden, in dem sie genommen wurde.

Anmerkung: Die Bodenplatten zeigen Menschen und Gegenstände, die für den Bau des Tempels eingesetzt werden. Außerdem zeigen sie provisorische Hütten und Gebäude, da die Errichtung eines solch gewaltigen Bauwerks Jahre in Anspruch genommen hätte. Es hat zwar keinen Einfluss auf das Spielgeschehen, aber wenn ihr möchtet, könnt ihr vor dem Platzen eines Eisblocks die Bodenplatte umdrehen, sodass die Seite ohne diese Elemente zu sehen ist, um anzuzeigen, dass dieser Abschnitt des Tempels fertiggestellt wurde.

3. Unterstützungs-Eisblöcke?

Unmittelbar nach dem Setzen deines Eisblocks erhältst du **1 Punkt für jeden deiner Unterstützungs-Eisblöcke**. Das sind die Eisblöcke deiner Farbe unter der Bodenplatte, auf die du deinen neuen Eisblock gesetzt hast. Auf der untersten Ebene sind daher keine Unterstützungspunkte möglich.

Beispiel: Du setzt deinen Eisblock auf diese Bodenplatte und erhältst sofort 3 Punkte, da drei deiner Eisblöcke (türkis) die Bodenplatte deines neuen Eisblocks unterstützen.



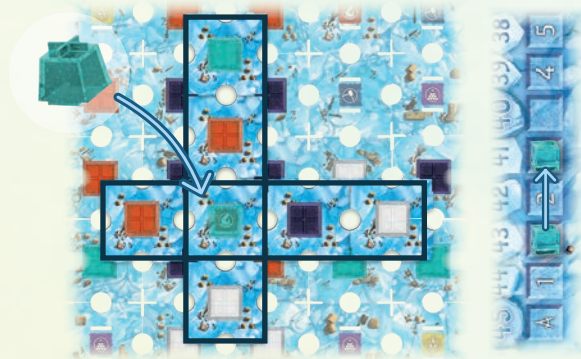
4. Reihe geschlossen?

Prüfe danach, ob du durch das Setzen deines Eisblocks Reihen im Tempel geschlossen hast. Eine Reihe ist „geschlossen“, wenn alle Bodenplatten in einer waagerechten oder senkrechten Reihe mit Eisblöcken besetzt sind. Hast du 1 Reihe geschlossen, rückst du deinen **Markierungsstein auf deiner Baumeisterleiste 1 Feld vor**. Hast du sogar 2 Reihen auf einmal geschlossen (eine senkrecht und eine waagrecht), rückst du deinen Markierungsstein entsprechend 2 Felder vor.

Wichtig: Es zählen nur waagerechte und senkrechte Reihen, jedoch keine diagonalen. Auf der vierten Ebene des Tempels (2x2 Bodenplatten) gibt es für das Schließen einer Reihe keine Felder mehr auf der Baumeisterleiste.

Befindet sich dein Markierungsstein bereits auf Feld 10 deiner Baumeisterleiste, rückst du ihn nicht mehr weiter. Die Baumeisterleiste ist für die Wertung deiner gesammelten Baumeisterin-Karten wichtig (siehe Schlusswertung auf Seite 6).

Beispiel: Du setzt deinen Eisblock auf diese Bodenplatte. Da du damit 2 Reihen geschlossen hast, rückst du deinen Markierungsstein 2 Felder vor.



5. Quadrat vollendet?

Wenn du deinen Eisblock so setzt, dass er ein 2x2-Quadrat aus vier Eisblöcken vollendet, wird dieses Quadrat sofort wie folgt gewertet:

Wer die **meisten** Eisblöcke in dem Quadrat hat, erhält **5 Punkte**.

Wer die **zweitmeisten** Eisblöcke in dem Quadrat hat, erhält **2 Punkte**.

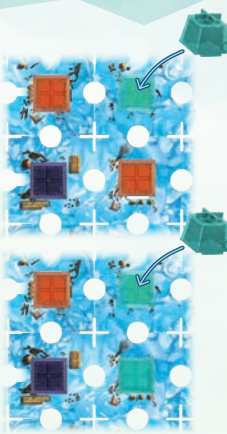
Gleichstand?

- Wer aktuell am Zug ist, gewinnt jeden Gleichstand (und erhält die höhere Punktzahl).
- Bei einem Gleichstand um den zweiten Platz, an dem die Person am Zug **nicht** beteiligt ist, erhalten die Beteiligten jeweils 1 Punkt (die 2 Punkte für den zweiten Platz werden geteilt).
- **Sonderfall im Spiel zu viert:** Falls das Quadrat aus einem Eisblock jeder Farbe besteht, erhält die Person am Zug 5 Punkte und alle anderen 0 Punkte.

Beispiel: Du setzt 1 Eisblock, der ein Quadrat vervollständigt. Da sowohl von dir als auch von deiner Mitspielerin 2 Eisblöcke in dem 2x2-Quadrat stehen, erhältst du 5 Punkte und deine Mitspielerin 2 Punkte. Du gewinnst den Gleichstand, da du aktuell am Zug bist.



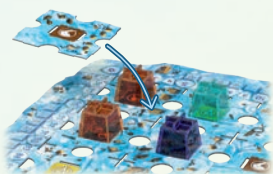
Beispiel: Du setzt 1 Eisblock, der ein Quadrat vervollständigt. Kirsten (orange) gehören 2 Eisblöcke in dem Quadrat, Conny (blau) und dir (türkis) gehören je 1 Eisblock. Kirsten erhält 5 Punkte und du 2 Punkte. Du gewinnst den Gleichstand mit Conny, da du aktuell am Zug bist.



Beispiel: Du setzt 1 Eisblock, der ein Quadrat vervollständigt. Dir (türkis) gehören 2 Eisblöcke in dem Quadrat, Kirsten (orange) und Conny (blau) gehören je 1 Eisblock. Du erhältst 5 Punkte. Da weder Kirsten noch Conny aktuell am Zug sind, bleibt es beim Gleichstand und sie teilen sich die 2 Punkte. Sie erhalten daher je 1 Punkt.

Hinweis: Es ist möglich, dass durch das Setzen eines Eisblocks mehrere Quadrate vervollständigt werden. Wer aktuell am Zug ist, bestimmt die Reihenfolge der Quadrat-Wertungen, die nacheinander durchgeführt werden.

Nach jeder Quadrat-Wertung ziehst du die nächste Bodenplatte vom Stapel und legst sie offen auf die 4 Eisblöcke. Diese neue Bodenplatte ist Teil der nächsten Ebene des Tempels.



Wichtig: Auf diese Bodenplatte kann ab sofort 1 Eisblock gesetzt werden. Es müssen nicht erst alle Bodenplatten einer Ebene besetzt werden, um Eisblöcke auf einer höheren Ebenen setzen zu dürfen.

Ende des Spielzugs

Am Ende deines Spielzugs legst du 1 neue Baukarte vom Nachziehstapel in die Auslage, sodass sich dort wieder 4 offene Karten befinden.

Hinweis: Wenn gegen Ende des Spiels der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird nur noch mit den Baukarten in der Auslage weitergespielt.

Hast du eine Baukarte „Älteste“ genommen und dadurch eine Segenkarte erhalten, deckst du nun ebenfalls 1 neue Segenkarte auf, sodass wieder 2 Segenkarten offen ausliegen.

Zweigeteilte Bodenplatten und Baukarten

Einige Bodenplatten zeigen 2 verschiedene Symbole.

Auf eine solche Bodenplatte kannst du deinen Eisblock setzen, wenn du eine Baukarte aus der Auslage nimmst, die entweder das eine oder das andere Symbol zeigt.



Beispiel: Auf diese Bodenplatte (halb Handwerker, halb Eisschnitzer) kannst du 1 Eisblock setzen, wenn du 1 Handwerker oder 1 Eisschnitzer nimmst.

Einige Baukarten zeigen 2 verschiedene Symbole.

Das bedeutet, dass du diese Baukarte nehmen und 1 Eisblock auf eine Bodenplatte setzen kannst, die eines dieser beiden Symbole zeigt. Die Karte legst du anschließend mit der Seite des gewählten Symbols nach oben zu deinen anderen Karten mit diesem Symbol.



Beispiel: Du hast diese Karte (halb Baumeisterin, halb Arbeiter) genommen, um 1 Eisblock auf eine Bodenplatte mit Baumeisterin-Symbol zu setzen. Du musst die Karte nun zu deinen Baumeisterin-Karten legen, nicht zu deinen Arbeiter-Karten.

Hinweis: Eine zweigeteilte Baukarte kann verwendet werden, um 1 Eisblock auf eine zweigeteilte Bodenplatte zu setzen, solange eines der Symbole übereinstimmt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der 4. Eisblock auf die Bodenplatte der obersten Ebene (2x2) des Tempels gesetzt wurde. Dies bedeutet, dass alle Bauarten genommen und alle Eisblöcke gesetzt wurden. Dann folgt die Schlusswertung.


Spiel zu viert

Wenn im Spiel zu viert alle von euch keine Eisblöcke mehr haben, sind noch 2 Karten in der Auslage übrig. Schaut dann auf der ausliegenden **Abschlusskarte** nach, wer von euch einen zusätzlichen Zug erhält. Wer die oberste Zeile der Abschlusskarte am besten erfüllt, nimmt zuerst 1 der beiden verbliebenen Bauarten und setzt den Eisblock der eigenen Farbe, der bei der Spielvorbereitung neben der Abschlusskarte bereitgelegt wurde. Wer die oberste Zeile am zweitbesten erfüllt, macht das mit der letzten verbliebenen Baukarte.

Gleichstand? Dann bestimmt mit der zweiten Zeile der Abschlusskarte, wer jeweils einen zusätzlichen Spielzug erhält. Immer noch Gleichstand? Dann gilt, wer in der Zugreihenfolge später dran war (siehe unterste Zeile der Abschlusskarte).

Beispiel: Alle haben ihre Eisblöcke im Tempel platziert und es liegen noch 2 Baukarten in der Auslage. Auf der ausliegenden Abschlusskarte steht „Die meisten Lastentiere mit 1 Symbol“. Conny und du haben jeweils gleich viele Lastentiere mit 1 Symbol. Daher gilt die zweite Zeile „Die meisten Lastentiere mit 2 Symbolen“. Conny hat mehr Lastentiere mit 2 Symbolen als du. Daher nimmt sie zuerst 1 Karte und setzt ihren zusätzlichen Eisblock auf die passende Bodenplatte. Dann nimmst du die letzte Baukarte und setzt den letzten Eisblock in den Tempel.

Schlusswertung

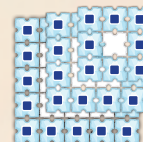
Vor der Schlusswertung dürft ihr eure Segenkarten einsetzen, die das Spielende-Symbol  zeigen.



Tempelkuppe



Wer von euch die meisten Eisblöcke auf den Bodenplatten an den Außenseiten des Tempels (Außenplatten) gesetzt hat, erhält 7 Punkte und setzt anschließend die Tempelkuppe auf.



Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Eisblöcke auf Außenplatten der untersten Ebene gesetzt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, wird die nächsthöhere Ebene geprüft usw. Kann der Gleichstand nicht aufgelöst werden, erhält niemand von euch die 7 Punkte. Dann platziert die Person die Tempelkuppe, die sich auf der Punkteleiste an letzter Stelle befindet.

Wertung der Baukarten



Nun erhaltet ihr Punkte für die Baukarten, die ihr während des Spiels gesammelt habt. Beginnt mit der ersten Symbolzeile der Übersicht (Arbeiter) und wertet diese Kartenart für alle aus. Für die erzielten Punkte rückt ihr mit euren Markierungssteinen auf der Punkteleiste vor. Wer über 100 Punkte erreicht, legt ein 100-Plättchen vor sich ab. Wer auf über 200 Punkte kommt, dreht es auf die 200-Seite.



Arbeiter



Wer die meisten Arbeiter ausliegen hat, erhält 20 Punkte. Gibt es einen Gleichstand bei der Mehrheit, erhalten die daran Beteiligten jeweils 12 Punkte. Alle anderen erhalten 2 Punkte pro Arbeiter.

Eisschnitzer



Je mehr Eisschnitzer du ausliegen hast, desto mehr Punkte erhältst du:

Anzahl Eisschnitzer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punkte	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75

Handwerker



Es gibt drei verschiedene Arten von Handwerkern, die jeweils ein anderes Werkzeug benutzen: Spitzhacke, Seil und Stangensäge. Du erhältst Punkte für die Anzahl Handwerker gleicher Werkzeugart und 10 Punkte für jedes vollständige Set aus 3 verschiedenen Werkzeugen:

Anzahl Handwerker mit Werkzeug gleicher Art	1	2	3	4	5	
	0	3	8	15	24	

Hinweis: Jede Werkzeugart wird einzeln ausgewertet. Jede Karte kann sowohl Punkte für die gleiche Werkzeugart bringen als auch für ein vollständiges Set.

Beispiel: Du hast 2 Seile, 2 Spitzhacken und 3 Stangensägen gesammelt. Dafür erhältst du 3 Punkte für deine Seile, 3 Punkte für deine Spitzhacken und 8 Punkte für deine Stangensägen. Zusätzlich erhältst du 20 Punkte, weil du zwei vollständige Sets jeder Werkzeugart besitzt.

Lastentiere



Du erhältst Punkte für die Anzahl deiner Lastentier-Karten multipliziert mit der Anzahl der auf diesen Karten abgebildeten Lastentier-Symbole.

Beispiel: 2 Karten x 3 Symbole = 6 Punkte



Baumeisterin



Du erhältst Punkte für die Anzahl deiner Baumeisterin-Karten multipliziert mit der Zahl des Feldes, das du mit deinem Markierungsstein auf deiner Baumeisterleiste erreicht hast.



Befindet sich dein Markierungsstein nicht auf einem Zahlenfeld, verschiebe ihn **zurück** auf das letzte Feld, das eine Zahl zeigt.

Beispiel: 3 Karten x Zahlenfeld 3 = 9 Punkte



Älteste



Jede Älteste-Karte zeigt die Symbole von zwei der sechs Kartenarten. Du erhältst 1 Punkt für jede Karte mit einem der Symbole, die oben rechts auf der Älteste-Karte abgebildet sind.



Beispiel: Diese Älteste-Karte zeigt die Symbole für Handwerker und Älteste. Also bekommst du 1 Punkt für jede deiner Handwerker- und jede deiner Älteste-Karten (auch für diese Karte selbst).

Segenkarten

Du erhältst 2 Punkte für jede Segenkarte, die du nicht genutzt hast.

Vollständige Kartensets

Du erhältst 10 Punkte für jedes vollständige Kartenset aus einer Karte jeder der sechs Kartenarten: Arbeiter, Eisschnitzer, Handwerker, Lastentiere, Baumeisterin, Älteste.



Wer gewinnt?

Nachdem ihr eure Punkte ermittelt und eure Markierungssteine auf der Punkteleiste vorgerückt haben, **gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht hat.** Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Eisblöcke auf Außenplatten des Tempels gesetzt hat. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

Segenkarten

Es gibt drei Arten von Segenkarten. Sie unterscheiden sich darin, wann sie eingesetzt werden.



Sofort:

Wenn du eine solche Karte nutzen möchtest, musst du das sofort machen, nachdem du sie genommen hast. Nutzt du die Karte nicht sofort, behältst du sie. Sie bringt dir bei der Schlusswertung 2 Punkte (wie jede andere nicht genutzte Segenkarte).



Einmal:

Diese Karten kannst du aufbewahren und in einem deiner späteren Züge einsetzen. Du darfst in einem Spielzug beliebig viele Segenkarten einsetzen. Allerdings darfst du eine „Einmal“-Karte nicht in demselben Zug einsetzen, in dem du sie genommen hast. Wurde eine „Einmal“-Karte eingesetzt, wird sie aus dem Spiel genommen.



Schlusswertung:

Diese Karten bewahrst du bis zum Ende des Spiels auf und setzt sie bei der Schlusswertung ein.



Nähere Erläuterung zu einigen Karten:

Segen der Voraussicht

Du kannst diese Karte am Ende des Zuges einer beliebigen Person einsetzen, nachdem eine neue Karte aufgedeckt wurde.

Wenn es in deinem nächsten Zug für deine reservierte Baukarte eine freie Bodenplatte mit diesem Symbol gibt, musst du diese Baukarte nehmen. Gibt es keine solche freie Bodenplatte, nimmst du eine der anderen Karten aus der Auslage und prüfst in deinem dann nächsten Zug erneut, ob du deine reservierte Karte nehmen musst usw.

Segen der Fülle

Nachdem du die erste Karte genommen und deinen Eisblock gesetzt hast, füllst du die Auslage wieder auf vier Baukarten auf, bevor du deinen zweiten Spielzug machst, erneut eine Karte nimmst und einen Eisblock setzt. Leg diese Karte als Erinnerung neben die Auslage, bis du in deinem nächsten Zug ausgesetzt hast.

Hinweis: Im Spiel zu zweit wird diese Karte zu Beginn des Spiels entfernt.

Segen der Vorhersehung / Segen der Ausbreitung

Diese Karten kannst du auch einsetzen, wenn du nicht am Zug bist.

Segen der Übertragung

Wenn du diese Karte zu einem Handwerker machst, kannst du die Art des Werkzeugs wählen. Wenn du sie zu einem Lastentier machst, zählt sie als Karte ohne Multiplikator-Symbol. Wenn du sie zu einer Ältesten machst, bringt sie dir selbst keine Punkte. Sie kann dir aber evtl. helfen, ein vollständiges Set zu erreichen.

Segen der Einsicht

Befindet sich dein Markierungsstein nicht auf einem Zahlenfeld, erhältst du die Punkte für das nächsthöhere Zahlenfeld, das du erreichen würdest.

Das Spiel zu zweit

Am besten spielt ihr Nunatak zum Kennenlernen möglichst zu dritt oder viert. Im Spiel zu zweit spielt ein neutraler, dritter Teilnehmer namens Siku mit. Siku ist Teil des Spiels, kann aber keine Punkte erzielen. Du und deine MitspielerIn bzw. dein Mitspieler setzen zusätzlich die Eisblöcke von Siku.

Spielvorbereitung

Entfernt die beiden Segenkarten mit der Angabe **iii+**.

Wählt eine unbenutzte Farbe von Eisblöcken, die für Siku verwendet werden soll. Nehmt euch jeweils 9 von Sikus Eisblöcken zusätzlich zu den 18 eurer eigenen Farbe.

Dann ordnet ihr sie in 3er-Sets an, wobei jedes Set aus zwei eigenen Eisblöcken und einem von Siku besteht. Nehmt euch jeweils eines dieser Sets und legt es vor euch bereit. Dies ist euer jeweils aktives Set von Eisblöcken. Stellt die übrigen Sets an einer Seite des Spielplans bereit.



Spielablauf zu zweit

Wenn du am Zug bist, nimmst du eine Baukarte aus der Auslage und entscheidest, ob du sie **für Siku nutzt oder für dich**:

- Nutzt du sie für dich, legst du sie wie üblich in deinen persönlichen Bereich und setzt einen deiner Eisblöcke aus deinem aktiven Set.
- Nutzt du sie für Siku, setzt du Sikus Eisblock aus deinem aktuellen Set. Lege die Karte auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan. War es eine Arbeiter-Karte, sammle sie stattdessen offen neben Sikus Ablagestapel. Nimmst du für Siku eine Älteste-Karte, erhält er keine Segenkarte.

Sikus Karten bringen keine Punkte. Er hat auch keine Markierungssteine auf der Punkteleiste oder der Baumeisterleiste. Aber Sikus Eisblöcke im Tempel werden bei der Wertung eines vollendeten Quadrats berücksichtigt. Sikus Arbeiter-Karten und seine Eisblöcke auf Außenplatten des Tempels werden in der Schlusswertung bei der Ermittlung der Mehrheiten ebenfalls hinzugezogen.



Der Autor: Kane Klenko, geboren 1974, lebt mit seiner Frau und seinen beiden Söhnen in der Nähe von Madison, Wisconsin, in den USA. Er hat sich auf leichte bis mittelschwere Familienspiele spezialisiert, mit einem Schwerpunkt auf besondere Echtzeit- und Würfelmechaniken. Mit seinem dreidimensionalen Tempelbauspiel Nunatak zeigt er nun, dass er auch das klassische Familienspiel beherrscht.

Der Autor und der Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und an der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

Der Autor dankt besonders: Meiner fantastischen Frau Carrie. Ohne dich hätte ich dies nicht machen können. Allen meinen Testern: Sandy Klenko, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Keith Matejka, Nathan Schieve, Kerryn Foley, Scott Foley, Natalie Coombs, Garrett Coombs, Kinsey Roberts, Alex Rosenbaum, Quentin Bremer, Aarin Duwe, Mitch Zuleger, Aimee Borgen, Cory Borgen, Kallen Klenko, Jim Hansen, Wayne Humfleet, Dan Harwood, Matt Bowman, Heather Parks, Kevin Hicks, Stephan Esser, Carter Klenko, Kyilee Rogers, Seth Van Orden, Kate Johnson, Mike Cuellar, Jeremy Roper, Tim Last, Scott Schultz, Aeryn McVay, Kevin Lund, Chad Kirchner, Ari Borlick, Shannyn North, Chris Mruzik, Heath Ruetten, Harrison Dilts, Riley St Claire, Cassy Beach, Benjamin Loef, Randy Oberbroeckling, Jay Nabedian, Marissa McConnell, Hailey Cassidy, Chase Hinesman, Will Norton, Dave Lin, Jeremy Weaver, Harrison Dunn, Brett Myers, Adelheid Zimmerman, Steven Dast, Isaac Juarez, Patrick McNeil, Jack McNeil, Joe Leuzinger, Phil Amylon, Julie Yeager, Coleen Cusack, Ruth Imhoff, JT Smith, Sarah Bownds.

Spielentwicklung: Carrie Klenko

Redaktion: Wolfgang Lüdtko

Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer

Lektorat: Sebastian Wenzlaff

Illustration: Kwanchai Moriya

3D-Model- und Design: Kane Klenko & Kallen Klenko

Artdirection: Kane Klenko

Grafik-Design: Stephen Kerr

Logo-Design: Brigette Indelicato

Grafik: Fiore GmbH

Technische Produktentwicklung: Carsten Engel

Herstellung: Alicia Kaufmann

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 683801

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



Hinweise zum
Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

Das Solo-Spiel

Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie im Spiel zu dritt aufgebaut. Es gibt 2 Dummy-Personen. Die Auslage der Baukarten erfolgt nicht nebeneinander, sondern rautenförmig so wie hier abgebildet. Leg von der ersten Dummy-Person 1 Markierungsstein links von der linken Karte und von der zweiten Person 1 Markierungsstein rechts von der rechten Karte.

Leg den Startmarker vor dich.

Entferne die Segenkarten, auf denen **ii+** oder **iii+** steht.



Spielablauf

Hinweis: Wenn die Dummy-Personen Punkte erzielen und Reihen schließen, erhalten sie die Punkte nicht wirklich und rücken auf ihrer Baumeisterleiste nicht vor.

Dein Spielzug läuft wie im Spiel mit mehreren ab. Allerdings wird die Auslage der Baukarten **nicht nach jedem Zug aufgefüllt**.

Bist du am Zug, hast du die freie Auswahl zwischen allen Karten, die sich noch in der Auslage befinden und für die es freie Bodenplatten gibt.

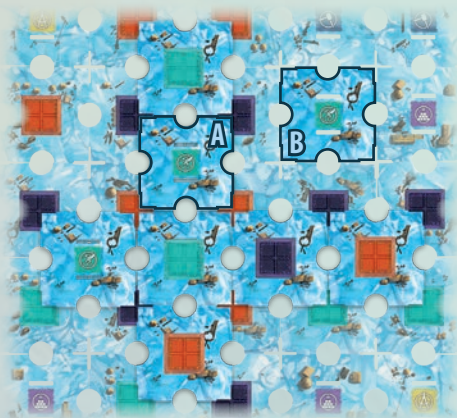
Wenn ein Dummy am Zug ist, nimmt er die Karte, neben der sich sein Markierungsstein befindet. Ist diese Karte nicht mehr vorhanden oder kann sie nicht gespielt werden, nimmt er im Uhrzeigersinn die nächste Karte usw.

Wichtig: Nur wenn keine Karte aus der Auslage gespielt werden kann, füllst du die Auslage sofort auf insgesamt 4 Karten auf.

Hinweis: Dummies können die Arbeiter-Fähigkeit, Bodenplatten zu tauschen, nicht anwenden.

Beim Setzen eines Eisblocks befolgt der Dummy die folgenden Regeln, und zwar in dieser Reihenfolge, je nachdem, welche Karte genommen wurde:

Hat der Dummy die Wahl aus mehreren passenden Bodenplatten, setzt du seinen Eisblock dorthin, wo er die meisten Punkte erhalten würde. Punkte gibt es wie üblich für die Quadrat-Wertung und für Unterstützungs-Eisblöcke. Außerdem wird das Schließen einer Reihe ebenfalls mit 1 Punkt für den Dummy bewertet.



Der blaue Dummy hat eine Handwerker-Karte genommen. Auf Bodenplatte A würde er 3 Punkte erhalten (2 Unterstützungspunkte und 1 Punkt fürs Schließen der Reihe). Auf Bodenplatte B wären es bei der Quadrat-Wertung 5 Punkte. Daher setzt du seinen blauen Eisblock auf B.

Gibt es mehrere Bodenplatten, für die der Dummy gleich viele Punkte erhalten würde, bestimme die Bodenplatte nach dieser Reihenfolge:

1. Punkte für das Vervollständigen von Quadraten
2. Punkte für das Schließen von Reihen
3. Punkte für Unterstützungs-Eisblöcke

Gibt es immer noch einen Gleichstand, setz den Eisblock des Dummies möglichst mittig in den Tempel und möglichst weit weg von dessen Rand.

Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, wählst du zwischen den in Frage kommenden Bodenplatten, die für dich passende aus.

Karten, die die Dummies nehmen, sind aus dem Spiel. Nur ihre Arbeiter-Karten werden neben ihrem Vorrat von Eisblöcken ausgelegt, um bei der Schlusswertung zu ermitteln, wer die Mehrheit hat.

Hinweis: Wenn ein Dummy eine zweigeteilte Arbeiter-/Baumeister-Karte nimmt, setzt du seinen Eisblock ebenfalls auf eine passende Bodenplatte, für die er die meisten Punkte erhalten würde. Kann allerdings ein Gleichstand nicht aufgelöst werden, setzt du seinen Eisblock auf die Bodenplatte mit Arbeiter-Symbol und legst die Karte mit der Arbeiter-Seite aus.

Ende der Runde

Sobald du und beide Dummies am Zug waren, endet die Runde. Mach dann Folgendes:

1. Fülle die 3 fehlenden Karten in der Auslage auf (im Uhrzeigersinn, beginnend neben der Karte, die noch dort liegt).
2. Setz die beiden Markierungssteine der Dummies im Uhrzeigersinn jeweils eine Karte weiter.
3. Leg den Startmarker im Uhrzeigersinn zur nächsten Person. Am einfachsten legst du ihn neben den Markierungsstein des Dummies, der als Nächstes am Zug ist.

Sonstige Anmerkungen

Die Segenkarten füllst du sofort nach dem Zug einer Person wie üblich auf. Jedes Mal, wenn eine Karte genommen wird, wird die neue Karte an die Stelle gelegt, die dem Stapel am nächsten ist. Liegt dort noch eine Karte, wird diese zunächst verschoben, bevor du die Auslage auffüllst.

Nimmt ein Dummy eine Älteste-Karte, wird die Segenkarte aus dem Spiel genommen, die weiter vom Stapel entfernt liegt.

Am Ende des Spiels kannst du hier ablesen, wie gut dein Punkte-Ergebnis ist:

100–150: Schmelzwasser

Das kannst du besser.

151–185: Schneeball

Du kommst voran, aber immer noch ein bisschen matschig.

186–200: Eiswürfel

Zwar noch klein, aber wenigstens ist er gefroren.

201–225: Eisblock

Damit können wir arbeiten.

226–250: Eisberg

Du hast die richtige Größe erreicht. Jetzt geht's an die Feinarbeit.

251+ : Eistempel

Du hast es geschafft. Dein Bauwerk wird die Zeit überdauern!