KANE KLENKO

NUNATAK

EL TEMPLO DE HIELO

De 1 a 4 jugadores, a partir de los 10 años de edad

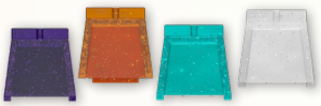
Descripción

En los desolados paisajes nevados de la Antártida, azotados por los vientos, los picos denominados *nunataks* sobresalen de la superficie helada. Se cree que son las cimas de montañas enterradas en las profundidades de la nieve. En realidad, estos *nunataks* son los restos de templos de hielo gigantes construidos por una civilización olvidada.

Como miembro de esa antigua civilización, te enfrentas a las más duras condiciones para construir el templo más grande que la humanidad haya visto jamás. Afila tus herramientas, embrida tus animales de tiro y transporta tus bloques de hielo hasta el lugar de construcción. Adórnalos con grabados y recibe las bendiciones de los Ancestros para construir Nunatak, el Templo de Hielo.

Colocar bloques de hielo te proporciona puntos durante la partida. Además, se consiguen más puntos en el recuento final a través de las cartas que consigas durante la partida. El ganador será quien tenga más puntos.

Componentes



72 bloques de hielo
18 de cada uno de los 4 colores de jugador.



1 cúpula de templo
que debe ser montada antes de la primera partida.



54 cartas de construcción
8 trabajadores, 7 talladores de hielo, 9 artesanos (3 de cada con cuerda, piqueta y sierra de poste), 7 animales de tiro, 6 arquitectos, 5 ancestros, 4 trabajadores/arquitectos, 6 talladores de hielo/artesanos (2 de cada con cuerda, piqueta y sierra de poste), 2 animales de tiro/ancestros.



8 piezas de marco
con marcadores de puntuación y de arquitecto.



6 cartas de culminación
solo en partidas de cuatro jugadores.



20 cartas de bendición



4 cartas de resumen



54 losetas de suelo



4 discos de puntuación



4 fichas



4 fichas de puntos
100/200



1 ficha de primer jugador

DEVIR

Preparación

1. Antes de tu primera partida, debes montar la cúpula del templo como se muestra en el troquel.

2. Monta las piezas de marco en el centro de la mesa. Gira el marco de manera que cada jugador tenga delante un marcador de arquitecto.

3. Ordena las losetas de suelo formando 4 pilas según el número de sus dorsos (1, 2, 3 y 4) y baraja cada pila por separado.

4. Al azar, despliega las 25 losetas de suelo de la pila 1 boca arriba en el marco, formando así el tablero de juego.

5. Coloca las 3 pilas restantes boca abajo, una encima de otra, para formar una única pila de losetas de suelo; primero coloca la pila 4 junto al tablero; luego, coloca la pila 3 encima de la 4; y, por último, la pila 2 encima de la 3.

6. Adicionalmente, ordena las cartas de construcción formando 4 mazos según el número de sus dorsos (1, 2, 3 y 4) y baraja cada mazo por separado. Coloca los mazos boca abajo, de manera que el mazo 1 quede encima y el 4 debajo. Coloca este mazo general junto al tablero.

7. Revela las 4 cartas de construcción superiores y colócalas boca arriba junto al mazo, formando así el expositor.

8. Baraja las cartas de bendición y colócalas formando un mazo boca abajo junto al tablero. Revela las 2 cartas de bendición superiores y colócalas boca arriba junto a este mazo.

9. Elige un color y toma los 18 bloques de hielo, la ficha y el disco de puntuación de ese color.

10. Coloca tu disco de puntuación en la casilla 0 del marcador, y tu ficha en la primera casilla de tu propio marcador de arquitecto (la que tiene el símbolo de arquitecto).

11. Cada jugador recibe también 1 carta de resumen. En una cara se muestra la secuencia de un turno; en la otra, los puntos que se obtienen por los diferentes tipos de carta en el recuento final.

12. Deja a un lado las fichas de puntos «100/200», a modo de suministro.

Preparación de partida para tres jugadores



Para asegurarte de que todos los bloques de hielo están colocados correctamente en partidas de 2 y 4 jugadores, deben aplicarse algunos cambios:

Modificaciones para partidas de dos jugadores

Elige uno de los colores sin usar como tercer jugador: Siku.
De dicho color, solo necesitas los bloques de hielo; no necesitas sus 2 fichas. En la página 7, se describen otros cambios de preparación y del propio juego.

Modificaciones para partidas de cuatro jugadores

Baraja las 6 cartas de culminación. Solo se usan en partidas de cuatro jugadores. Coloca 1 carta boca arriba junto al tablero y devuelve las demás a la caja. Las reglas para esta carta se describen en la página 5. Toma únicamente 13 bloques de hielo, en lugar de los 18, y coloca un bloque de hielo adicional de cada color junto a la carta de culminación. Devuelve los 4 bloques de hielo restantes a la caja.

Secuencia de juego

El jugador más friolero recibe la ficha de primer jugador y empieza la partida, que se desarrollará en sentido horario. En cada turno, tomas 1 carta de construcción del expositor, la cual indica dónde colocas un bloque de hielo del templo. Cuantos más bloques de hielo se coloquen, más grande y elevado será el templo.

Obtienes puntos durante la partida por colocar tus bloques de hielo en el templo, y especialmente al final de la partida por las cartas de construcción que hayas reunido. Siempre que obtienes puntos, avanzas en consecuencia con tu disco de puntuación en el marcador.

Descripción de turno

Tu turno se compone de los siguientes pasos:

1. **Elegir 1 carta de construcción**
2. **Colocar 1 bloque de hielo**
3. **¿Bloques de hielo de base?** Actualizar puntos del marcador.
4. **¿Fila completada?** Avanzar tu ficha de tu marcador de arquitecto.
5. **¿Sección completada?** Actualizar puntos del marcador.

1. Elegir 1 carta de construcción

En tu turno, eliges 1 carta de construcción del expositor y la colocas boca arriba en tu zona personal. En el transcurso de la partida, organizas las cartas de tu zona personal según sus colores, solapándolas ligeramente, de manera que el número de cartas de cada color sea visible.



Zona personal al final de la partida

Importante: no puedes tomar una carta cuyo símbolo no esté visible en una loseta de suelo del templo.

Ejemplo: *hay una carta de trabajador en el expositor, pero, como no hay símbolo de trabajador en el templo, no puedes tomar esa carta.*

Nota: *en el caso excepcional de que no haya ninguna carta con un símbolo coincidente en el templo, baraja las 4 cartas boca arriba del expositor con el resto del mazo y luego revela 4 cartas nuevas. Repite este proceso hasta que al menos haya 1 carta en el expositor que puedas tomar.*

2. Colocar 1 bloque de hielo

Después de tomar 1 carta de construcción, coloca 1 de tus bloques de hielo en una loseta de suelo a tu elección que muestre el símbolo de la carta tomada.

Ejemplo: *eliges una carta de tallador de hielo, así que colocas 1 de tus bloques de hielo en una loseta de suelo que muestre el símbolo de tallador de hielo.*



Habilidades de carta especiales

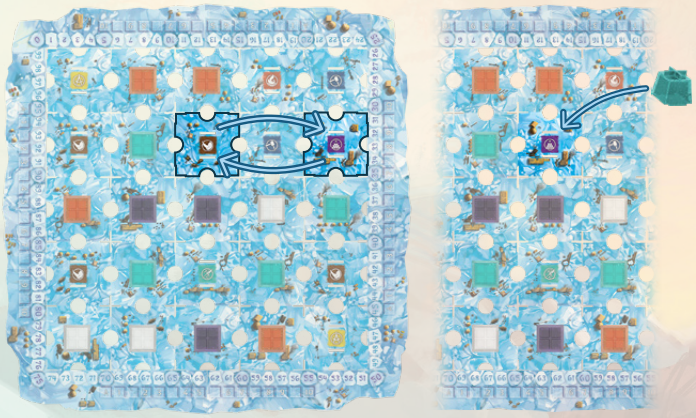
Los dos tipos de carta «trabajador» y «ancestro» ofrecen ventajas especiales durante la partida:

Trabajador: intercambiar losetas de suelo con símbolo de trabajador



Si has elegido una carta de trabajador, **puedes** intercambiar una loseta de suelo vacante que muestre un símbolo de trabajador por cualquier otra loseta de suelo vacante del templo **antes** de colocar tu bloque de hielo en el templo. Una loseta de suelo está «vacante» si no contiene ya un bloque de hielo. Seguidamente, coloca tu bloque de hielo en la loseta de suelo intercambiada con el símbolo de trabajador.

Ejemplo: *eliges una carta de trabajador. Antes de colocar tu bloque de hielo, intercambias la posición de una loseta de suelo con el símbolo de trabajador por una loseta de suelo con el símbolo de animal de tiro. Después, colocas tu bloque de hielo en la loseta con el símbolo de trabajador.*



Ancestro: recibir una carta de bendición



Si has elegido una carta de ancestro, tras colocar tu bloque de hielo, tomas una de las dos losetas de bendición que están boca arriba y la colocas boca arriba en tu zona personal. Las ventajas de las cartas de bendición se explican en las páginas 6 y 7.



Nota: *una carta de bendición con un símbolo de «x1» no se puede usar en el turno en el que fue tomada.*

Nota del editor: las losetas de suelo representan personas y elementos usados en la construcción del templo. También muestran cabañas y edificios provisionales, ya que la construcción de una estructura de tal tamaño podría prolongarse durante años.

Aunque no afecta al juego, si quieres, antes de colocar el bloque de hielo, puedes voltear la loseta de suelo para mostrar la cara sin tales elementos, indicando así que esta sección del templo ya ha sido completada.

3. ¿Bloques de hielo de base?

Inmediatamente después de colocar tu bloque de hielo, ***te anotas 1 punto por cada uno de tus bloques de hielo de base***, que son los bloques de hielo de tu color bajo la loseta de suelo sobre la que has colocado un nuevo bloque de hielo. Por tanto, en el nivel más bajo, no se pueden conseguir puntos de base. Cuando llegues al nivel superior y te dispongas a colocar la cúpula del templo, no olvides puntuar los bloques de hielo que sirven de base a la loseta de suelo.

Ejemplo: *colocas tu bloque de hielo en esta loseta de suelo e inmediatamente te anotas 3 puntos, ya que son tres tus bloques de hielo (turquesa) que sirven de base a la loseta de suelo de tu nuevo bloque de hielo.*



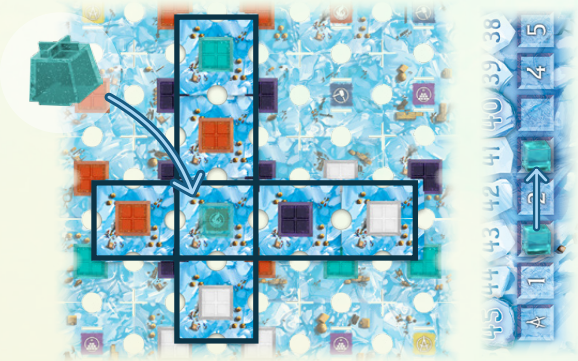
4. ¿Fila completada?

Comprueba si has completado alguna fila del templo al colocar tu bloque de hielo. Una fila se considera «completa» cuando todas las losetas de una fila horizontal o vertical están ocupadas por bloques de hielo. Si has completado una fila, **avanza tu ficha de tu marcador de arquitecto 1 casilla.** Si has conseguido completar 2 filas de golpe (una vertical y una horizontal), avanzas la ficha 2 casillas.

Importante: solo cuentan las filas horizontales y verticales, pero no las diagonales. En el cuarto nivel del templo (losetas de suelo de 2x2) ya no avanzas casillas del marcador de arquitecto por completar una fila.

Si tu ficha ya se encuentra en la casilla 10 de tu marcador de arquitecto, ya no avanza más. El marcador de arquitecto es importante para el recuento de las cartas de arquitecto que hayas conseguido (v. el apartado del recuento final de la página 5).

Ejemplo: *colocas tu bloque de hielo en esta loseta de suelo. Como has completado 2 filas, avanzas tu ficha 2 casillas.*



5. ¿Sección completada?

Si colocas tu bloque de hielo de manera que complete una sección de 2x2 de 4 bloques de hielo, esa sección se puntúa de inmediato de la siguiente manera:

Quien tenga **más** bloques de hielo en la sección, **se anota 5 puntos.**

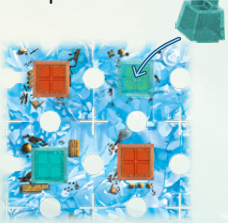
El **segundo que tenga más** bloques de hielo en la sección, se anota **2 puntos.**

En caso de empate

- El jugador de quien sea el turno gana el empate (y obtiene la mayor puntuación).
- En caso de un empate por el segundo puesto donde no esté implicado el jugador de quien es su turno, los empatados obtienen 1 punto cada uno (los 2 puntos del segundo puesto se comparten).
- **Caso especial en partidas de 4 jugadores:** si la sección se compone de un bloque de hielo de cada color, el jugador de quien sea el turno obtiene los 5 puntos y los demás jugadores no puntúan.

Cuando completes la sección del nivel superior, no olvides puntuar la sección antes de colocar la cúpula del templo.

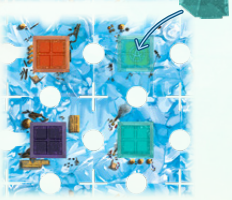
Ejemplo: *colocas 1 bloque de hielo que completa una sección. Ya que tanto tú como tu oponente tenéis 2 bloques de hielo en la sección de 2x2, tú obtienes 5 puntos y tu oponente 2. Ganas el empate porque estás en tu turno..*



Ejemplo: *colocas 1 bloque de hielo que completa una sección. Cristina (naranja) tiene 2 bloques de hielo en la sección; Laura (azul) y tú (turquesa) tenéis cada uno 1 bloque de hielo. Cristina se anota 5 puntos y tú 2. Ganas el empate con Laura porque estás en tu turno.*



Ejemplo: *colocas 1 bloque de hielo que completa una sección. Tienes (turquesa) 2 bloques de hielo en la sección; Cristina (naranja) y Laura (azul) tienen 1 bloque cada una. Tú te anotas 5 puntos. Como no es el turno de Cristina ni de Laura, el empate se mantiene y comparten los 2 puntos, recibiendo 1 punto cada una.*



Nota: *es posible completar varias secciones al colocar 1 bloque de hielo. El jugador en curso determina el orden en el que se puntúan las secciones, una después de otra.*

Después de puntuar una sección, robas la siguiente loseta de suelo de la pila y la colocas boca arriba sobre los 4 bloques de hielo. Esta nueva loseta de suelo forma parte del siguiente nivel del templo.



Importante: a partir de ahora, un bloque de hielo se puede colocar en esta loseta de suelo. No tienes que completar todas las losetas de suelo de un nivel antes de poder colocar bloques de hielo en un nivel superior. Algunas zonas del templo pueden construirse más deprisa que otras.

El final del turno

Al final de tu turno, revela 1 nueva carta de construcción del mazo y añádela, de manera que 4 cartas de construcción vuelvan a estar disponibles.

Nota: *si hacia el final de la partida se agota el mazo, sigue jugando con las cartas de construcción disponibles en el expositor. En el caso excepcional de que ninguno de los símbolos de las cartas disponibles coincida con los de las losetas vacantes, puedes tomar cualquier carta de construcción en tu turno y colocar tu bloque de hielo en cualquier loseta. Añade la carta de construcción que has tomado a las cartas del mismo tipo de tu zona personal.*

Si has tomado una carta de construcción de «ancestro» y, por tanto, has recibido una carta de bendición, ahora también puedes revelar 1 nueva carta de bendición, de manera que queden disponibles de nuevo 2 cartas de bendición boca arriba.

Losetas de suelo y cartas de construcción duales

Algunas losetas de suelo muestran 2 símbolos diferentes.

Puedes colocar tu bloque de hielo en una de estas losetas si tomas una carta de construcción del expositor que muestre uno u otro de los símbolos.



Ejemplo: *puedes colocar 1 bloque de hielo en esta loseta de suelo (mitad «artesano», mitad «tallador de hielo») si eliges 1 carta de artesano o 1 carta de tallador de hielo.*

Algunas cartas de construcción muestran 2 símbolos diferentes. Esto significa que, si eliges esta carta de construcción, puedes colocar 1 bloque de hielo en una loseta de suelo que muestre uno de estos dos símbolos. Después, colocas esta carta, mostrando el símbolo elegido, con tus demás cartas que muestren dicho símbolo.



Ejemplo: *eliges esta carta (mitad «arquitecto», mitad «trabajador») y colocas 1 bloque de hielo en una loseta de suelo con un símbolo de arquitecto. Ahora debes colocar la carta junto a tus demás cartas de arquitecto, no con tus cartas de trabajador.*

Nota: *una carta de construcción dual se puede usar para colocar 1 bloque de hielo en una loseta de suelo dual, siempre que uno de los símbolos coincidan.*

El final de la partida

La partida finaliza en cuanto el cuarto bloque de hielo ha sido colocado en la loseta de suelo del nivel superior (2x2) del templo. Esto significa que todas las cartas de construcción han sido adquiridas y que todos los bloques de hielo han sido colocados. Es el momento, pues, del recuento final.

Partida de cuatro jugadores

En una partida de cuatro jugadores, si todos se quedan sin bloques de hielo, todavía quedarán 2 cartas en el expositor. Comprueba la **carta de culminación** para ver quién obtiene un turno adicional. Quien complete mejor la línea superior de la carta de culminación, toma la primera de las 2 cartas de construcción restantes. Después, coloca el bloque de hielo de su color que se dejó junto a la carta de culminación durante la preparación de la partida. El siguiente que complete mejor la fila superior, usará la última carta de construcción restante.

¿Empate? Pues usa la segunda línea de la carta de culminación para determinar quién consigue un turno adicional. ¿Persiste el empate? Pues el que vaya último en el orden de turno gana el empate (consulta la línea inferior de la carta de culminación).

Ejemplo: *todos han colocado sus bloques de hielo en el templo y aún quedan 2 cartas de construcción en el expositor. En la carta de culminación pone: «Más animales de tiro con 1 símbolo». Laura y tú tenéis la misma cantidad de animales de tiro con 1 símbolo; así que se aplica la segunda línea: «Más animales de tiro con 2 símbolos». Laura tiene más animales de tiro con 2 símbolos que tú, por lo que toma la primera carta y coloca su bloque de hielo adicional en la loseta de suelo correspondiente. Seguidamente, tú tomas la última carta de construcción y colocas tu último bloque de hielo en el templo.*

Recuento final

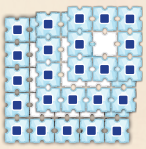
Antes del recuento final, puedes usar tus cartas de bendición que muestren el símbolo de final de partida .



Cúpula del templo



Quien haya colocado más bloques de hielo en las losetas de suelo del exterior del templo (losetas externas), se anota 7 puntos y luego coloca la cúpula encima.



En caso de empate, gana el jugador que haya colocado más bloques de hielo en las losetas exteriores del nivel más bajo. Si el empate persiste, se comprueba el siguiente nivel, y así sucesivamente. Si no se puede resolver el empate, nadie se anota los 7 puntos. El jugador en última posición del marcador de puntuación coloca la cúpula del templo.

Puntuar las cartas de construcción



Ahora obtienes puntos por las cartas de construcción que hayas reunido durante la partida. Empezando por la primera fila de símbolos del resumen (trabajadores), cada jugador cuenta sus puntos de este tipo de carta. Luego, de la siguiente. Con los puntos obtenidos, avanzas tu disco del marcador de puntos. Si te anotas más de 100 puntos, colocas una ficha de 100 delante de ti. Si te anotas más de 200 puntos, dale la vuelta para que muestre la cara de 200.



Trabajadores

Quien tenga más cartas de trabajador, recibe 20 puntos; si hay empate, los implicados reciben 12 puntos cada uno. Todos los demás, reciben 2 puntos por trabajador.

Talladores de hielo

Cuantos más talladores de hielo tengas, más puntos obtienes:

Cantidad de talladores de hielo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Puntos	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75

Artesanos

Hay 3 tipos de artesanos diferentes, cada uno usando una herramienta distinta: piqueta, cuerda, y sierra de poste. Obtienes puntos por la cantidad de artesanos con el mismo tipo de herramienta, y 10 puntos por cada conjunto completo de 3 herramientas diferentes:

Cantidad de artesanos con herramientas del mismo tipo:	1	2	3	4	5
Puntos	0	3	8	15	24



Nota: *cada tipo de herramienta se evalúa de forma individual. Cada carta puede puntuar por el mismo tipo de herramienta, así como por formar parte de un conjunto completo.*

Ejemplo: *has reunido 2 cuerdas, 2 piquetas, y 3 sierras de poste; así que obtienes 3 puntos por las cuerdas, 3 puntos por las piquetas, y 8 puntos por las sierras de poste. Adicionalmente, obtienes 20 puntos por poseer 2 conjuntos de cada tipo de herramienta completos.*

Animales de tiro

Recibes puntos por la cantidad de cartas de animal de tiro que tengas, multiplicada por la cantidad de símbolos de animal de tiro mostrado en las cartas.



Ejemplo: *2 cartas x 3 símbolos = 6 puntos*

Arquitectos

Recibes puntos por la cantidad de cartas de arquitecto que tengas, multiplicada por el número al que hayas llegado en tu marcador de arquitecto. Si tú ficha no está en una casilla con un número, **retrocede** con ella hasta la última casilla que muestre un número.



Ejemplo: *3 cartas x el número 3 del marcador = 9 puntos*



Ancestros

Cada carta de ancestro muestra los símbolos de 2 de los 6 tipos de carta. Recibes 1 punto por cada carta con 1 de los símbolos mostrados en la esquina superior derecha de la carta de ancestro.



Ejemplo: *esta carta de ancestro muestra los símbolos de artesano y de ancestro. Por tanto, obtienes 1 punto por cada una de tus cartas de artesano y por cada una de tus cartas de ancestro (incluyendo esta misma).*

Cartas de bendición

Recibes 2 puntos por cada carta de bendición que no hayas usado.

Conjuntos de cartas completos

Recibes 10 puntos por cada conjunto completo formado por 1 carta de cada uno de los 6 tipos de carta: trabajador, tallador de hielo, artesano, animal de tiro, arquitecto y ancestro.



¿Quién gana?

Una vez determinadas las puntuaciones y avanzados los discos del marcador de puntuación, **gana quien tenga más puntos**. En caso de empate, gana quien tenga más bloques de hielo en los paneles exteriores del templo. Si el empate persiste, los implicados comparten la victoria.

Cartas de bendición

Hay 3 tipos de cartas de bendición, que difieren en cuándo se pueden usar.



Inmediatamente:

Si quieres usar una de estas cartas, debes hacerlo inmediatamente después de elegirla. Si no usas la carta de inmediato, la conservas y obtienes 2 puntos en el recuento final (como sucede con cualquier otra carta de bendición sin usar).

Una vez:

Puedes conservar estas cartas y usarlas en un turno posterior. Puedes usar cualquier cantidad de cartas de bendición durante un turno. Sin embargo, no puede usar una carta de «una vez» en el mismo turno que la consigues. Una carta de «una vez» que haya sido usada, se retira de la partida.

Recuento final:

Conservas estas cartas hasta que acabe la partida, y la usas en el recuento final.

Detalles de cartas específicas:

Bendición de previsión
Puedes usar esta carta al final del turno de cualquier jugador, después de que se revele una nueva carta.

Si en tu siguiente turno hay una loseta de suelo vacante con el símbolo de tu carta reservada, debes tomar esta carta de construcción. Si no hay tal loseta de suelo vacante, toma una de las otras cartas del expositor y vuelve a comprobar en tu siguiente turno si tienes que tomar tu carta reservada, y así sucesivamente.

Bendición de abundancia
Tras tomar tu primera carta y colocar tu bloque de hielo, rellenas el expositor de 4 cartas de construcción antes de jugar tu segunda acción, tomas otra carta y colocas otro bloque de hielo. Coloca esta carta junto a tu zona personal hasta que vuelva a ser tu turno, como recordatorio de que pierdes tu siguiente turno.

Nota: *en partidas de dos jugadores, retira esta carta durante la preparación.*

Bendición de providencia / Bendición de expansión
También puedes usar estas cartas cuando no sea tu turno.

Bendición de transferencia
Cuando cambias esta carta a una carta de artesano, puedes elegir el tipo de herramienta. Si la cambias a un animal de tiro, cuenta como una carta sin símbolo multiplicador. Si la cambias a una carta de ancestro, no te proporciona puntos. Sin embargo, puede servirte para completar un conjunto de cartas.

Bendición de intuición
Si tu ficha no se encuentra actualmente en una casilla numerada, obtienes los puntos de la casilla numerada con el siguiente número más alto.

La partida de dos jugadores

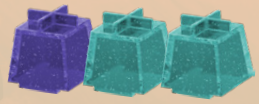
Lo mejor es aprender a jugar a *Nunatak* con tres jugadores. En partidas de dos jugadores, un tercer jugador neutral, llamado Siku, entra en juego. Siku participa en la partida, pero no se anota puntos. Tu oponente y tú colocáis los bloques de hielo de Siku.

Preparación

Retira las dos cartas de bendición con el símbolo 👪+.

Elige bloques de hielo de un color sin usar para Siku. Cada jugador toma 9 bloques de hielo de Siku y los añade a los 18 de su propio color.

Seguidamente, prepáralos en grupos de 3, compuestos de dos de tus propios bloques de hielo y uno de los pertenecientes a Siku. Toma uno de estos grupos y ponlo delante de ti: este es tu grupo de bloques de hielo activo. Deja a un lado del tablero los grupos restantes para más tarde.



Grupo de 3

Secuencia de juego para dos jugadores

En tu turno, toma un carta de construcción del expositor y decide **si la usarás para Siku o para ti:**

- Si la usas para ti, colócala en tu zona personal, como siempre, y coloca 1 de tus bloques de hielo de tu grupo activo.
- Si la usas para Siku, coloca el bloque de hielo de Siku de tu grupo activo. Coloca la carta en una pila de descarte junto al tablero.
- Si era una carta de trabajador, colócala boca arriba junto a la pila de descarte de Siku. Si eliges una carta de ancestro para Siku, no recibe una carta de bendición.

Solo después de haber colocado los tres bloques de hielo de tu grupo activo puedes pasar al siguiente grupo como grupo activo.

Las cartas de Siku no puntúan. Siku tampoco dispone de fichas ni en el marcador de puntuación ni el de arquitecto. Sin embargo, los bloques de hielo de Siku en el templo se tienen en cuenta a la hora de puntuar secciones. Las cartas de trabajador de Siku y sus bloques de hielo en los paneles exteriores del templo se incluyen a la hora de determinar mayorías en el recuento final.



El autor: Kane Klenko, nacido en 1974, vive en Madison (Wisconsin) con su esposa y sus dos hijos. Está especializado en juegos familiares de nivel básico o medio, con un enfoque en mecánicas únicas de dados y en tiempo real.

Este juego de construcción de templo tridimensional, Nunatak, es una prueba de su habilidad en el diseño de un juego familiar clásico.

El autor y el editor quieren dar las gracias a todos los implicados en las pruebas de juego, la composición de las reglas y la creación del propio juego.

Agradecimientos del autor: a mi increíble esposa, Carrie. No podría haberlo hecho sin ti. A todos mis probadores del juego: 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 y Sarah Bownds.

Desarrollo del juego: Carrie Klenko
Edición: Wolfgang Lüdtke
Soporte editorial: Peter Neugebauer
Edición en inglés: Nicky Thomas-Davies y Pamela Evans
Ilustración: Kwanchai Moriya
Dirección artística: Kane Klenko

Diseño y modelado 3D: Kane Klenko & Kallen Klenko
Diseño gráfico: Stephen Kerr
Diseño de logo: Brigette Indelicato
Grafismo: Fiore GmbH
Desarrollo técnico: Carsten Engel
Preimpresión: Alicia Kaufman

De la presente edición:
Producción editorial: Xavier Garríga
Tradución: Àngel F. Bueno
Adaptación gráfica: Antonio Catalán

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 Barcelona

www.devir.com

KOSMOS

© 2023 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart
Alemania

Todos los derechos reservados.
MADE IN CHINA

Solitario

Preparación

La partida se prepara del mismo modo que para 3 jugadores. Hay 2 jugadores simulados. Las cartas de construcción no se colocan una al lado de la otra, sino formando un diamante como el de la imagen. Coloca 1 ficha para el primer jugador simulado a la izquierda de la carta de la izquierda, y 1 para el segundo jugador simulado a la derecha de la carta de la derecha.



Coloca la ficha de primer jugador delante de ti. Retira las cartas de bendición que muestren el símbolo 👪+ o 👪+.

Secuencia de juego

Nota: *cuando los jugadores simulados puntúen y completen filas, en realidad no reciben puntos ni avanzan en su marcador de arquitecto.*

El turno discurre del mismo modo que en una partida con varios jugadores. Sin embargo, **no se repone** el expositor de cartas de construcción **después de cada turno.**

En tu turno, puedes elegir libremente entre todas las cartas que queden en el expositor para las que haya losetas de suelo vacantes.

En el turno de un jugador simulado, toma la carta que tiene su ficha al lado. Si dicha carta ya no está disponible o no puede ser jugada, toma la siguiente carta en sentido horario, y así sucesivamente.

Importante: rellena inmediatamente el expositor hasta un total de 4 cartas, si no hay cartas que se puedan jugar.

Nota: *los jugadores simulados no pueden usar la habilidad de trabajador de intercambiar losetas de suelo.*

Al colocar un bloque de hielo, el jugador simulado atiende las reglas siguientes, en este mismo orden, dependiendo de la carta tomada:

Si el jugador simulado tiene elección entre varias losetas de suelo disponibles, coloca su bloque de hielo donde se anotaría más puntos. Los puntos se recuentan del modo habitual para las secciones y para los bloques de hielo de base. Adicionalmente, el jugador simulado se anotará 1 punto por completar una fila.



El jugador simulado azul toma una carta de artesano. Si la colocara en la loseta de suelo A, obtendría 3 puntos (2 puntos de base y 1 punto por completar la fila). En la loseta de suelo B, obtendría 5 puntos por la sección, así que colocas su bloque de hielo en la B.

Si hay varias losetas por las que el jugador simulado puntuaría la misma cantidad de puntos, determina la loseta de suelo a ocupar en este orden:

1. Puntos por completar secciones
2. Puntos por completar filas
3. Puntos por bloques de hielo de base

Si persiste el empate, coloca el bloque de hielo del jugador simulado todo lo centrado posible en el templo y tan alejado del borde como sea posible.

Si persiste el empate, elige la loseta de suelo que mejor te vaya.

Cualquier carta usada por los jugadores simulados se retira del juego, excepto sus cartas de trabajador, que se dejan junto a su suministro de bloques de hielo para determinar la mayoría en el recuento final.

Nota: *si un jugador simulado elige una carta dual de trabajador/arquitecto, también colocas su bloque de hielo en la loseta de suelo apropiada por la que obtendría más puntos. Pero si persistiera un empate siguiendo los pasos anteriores, coloca su bloque de hielo en la loseta de suelo con el símbolo de trabajador y deja la carta mostrando la cara de trabajador.*

Final de la ronda

Cuando los jugadores simulados y tú hayáis jugado vuestros turnos, la ronda finaliza. A continuación, sigue estos pasos:

1. Repón la 3 cartas que faltan en el expositor (en sentido horario, empezando junto a la carta que ha quedado.
2. Coloca las dos fichas de jugador simulado una carta más allá en sentido horario.
3. Pásale la ficha de primer jugador al siguiente jugador en sentido horario. Lo más fácil es dejarla junto a la ficha del jugador simulado siguiente en la fila.

Notas adicionales

Después del turno de un jugador, repón las cartas de bendición del modo habitual. Cada vez que se toma una carta, se roba una nueva y se coloca en el espacio más cercano al mazo. Si ya hay una carta en ese espacio, las cartas del expositor se desplazan, alejándolas del mazo, para dejar sitio.

Si un jugador simulado toma una carta de ancestro, siempre tomará la carta más alejada del mazo.

Al finalizar la partida, puedes comprobar aquí cómo lo has hecho:

100–150: barro
Puedes hacerlo mejor.

151–185: bola de nieve
Estás progresando, pero todavía gotea.

186–200: cubos de hielo
Poco es, pero al menos está congelado.

201–225: bloque de hielo
Con esto ya podemos hacer algo.

226–250: iceberg
Has conseguido el tamaño apropiado.
Ahora toca pulir los detalles.

251+ : templo de hielo
¡Lo has conseguido! ¡Tú templo resistirá el paso del tiempo!

01/24