



KAYANAK



Kayanak

Un jeu de pêche et de dés pour **2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans**.

Concept du jeu : Peter Paul Joopen
Illustration : Anja Dreier-Brückner
Durée d'une partie : environ 20 minutes

Les Inuits sont des indiens qui vivent très loin au Nord de la surface du globe terrestre. Ils vivent de la chasse et de la pêche. La pêche dans la glace n'est pas facile : pour pouvoir pêcher des poissons, il faut d'abord creuser des trous dans la glace épaisse.

« Inuit » signifie « homme », c'est ainsi que se nomment eux-mêmes les habitants de l'Arctique. Le nom « Esquimaux » leur a été donné par un autre peuple indien. « Esquimaux » signifie « ceux qui mangent de la viande crue ». Les Inuits considèrent ce nom comme une insulte.

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu en plusieurs parties (banquise)
- 4 figurines de jeu (Inuits)
- 1 canne à pêche magnétique
- 15 gros poissons (grosses billes en acier)
- 75 petits poissons (petites billes en acier)
- 4 seaux en bois
- 1 dé action blanc
- 1 dé température bleu
- 8 cristaux de glace blancs
- 5 gouttes bleues
- 5 feuilles de papier au format A4 (couche de glace)

Résumé des règles :

But du jeu :

Qui obtiendra le plus de points pendant la pêche aux poissons ?

Préparation du jeu :

On joue **dans la boîte de jeu**.

Sortez tout le matériel de jeu sauf le plateau cartonné comportant des trous qui se trouve au fond de la **boîte**.

Versez les **poissons** (billes d'acier) dans la boîte et remuez-la bien : les **poissons** seront donc ainsi répartis **dans la boîte**. Il se peut que des trous demeurent vides ou que plusieurs billes se trouvent dans un trou.

placer les billes dans la boîte

grand plateau de jeu,
papier

petit plateau de jeu

figurine de jeu,
seaux en bois

préparer le matériel

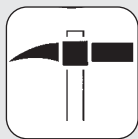
dé blanc
dé bleu

Inuit sur trou de glace

lancer les dés



avancer



creuser des trous

Faites maintenant geler l'eau : placez la **grande plaque de banquise** (la plus grande partie inférieure du plateau) sur le bord supérieur de la boîte en carton. Un **feuille de papier** recouvre les trous; c'est la couche de glace que vous devrez briser plus tard afin de pouvoir pêcher les poissons. Sur cette feuille de papier, on place la **plus petite plaque de banquise** (partie supérieure du plateau de jeu).

Chaque enfant prend un **Inuit (figurine de jeu)** et le **seau en bois** de la couleur correspondante pour les prises.

Disposez la **canne à pêche, les cristaux de glace, les gouttes d'eau et les dés** à côté de la boîte.

Il y a **deux dés différents** :

Le **dé action blanc** indique laquelle des trois actions possibles, l'Inuit peut faire.

Le **dé température bleu** indique si et comment la température change.

Attention : sur les dés figurent des points dont le nombre influe sur les actions des figurines du jeu.

Déroulement de la partie :

Qui est déjà allé à la pêche ? Cet enfant commence. Si personne n'a encore pêché, l'enfant le plus jeune commence.

Place ton **Inuit sur un trou** d'une plaque de glace de ton choix.

Conseil : les bons points de départ sont les trous qui se trouvent au centre du plateau de jeu .

L'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres enfants placent leur figurine de jeu sur un autre trou.

Lancez les deux dés.

• **Le dé blanc montre un visage d'Inuit ?**

Votre Inuit avance d'autant de cases (= trous) que les **points des deux dés** l'indiquent.

Chaque trou vaut un point.

Il n'est pas important de savoir si un trou est percé ou pas. Une figurine doit pouvoir se tenir sur un trou percé.

Ton Inuit peut **changer de direction** autant qu'il le désire pendant son déplacement.

Attention : les **trous occupés et les glaciers fondus** (voir « gouttes d'eau ») ne peuvent être ni franchis ni traversés.

• **Le dé blanc indique un pic à glace ?**

Ton Inuit peut creuser autant de trous dans la glace avec le bout de sa canne à pêche que le nombre de **points des deux dés** l'indique. Pour cela, tiens bien fermement le plateau de jeu avec l'autre main pour ne pas qu'il glisse.



pêcher



choisir



poser une goutte

enlever la goutte



poser un cristal

Parfois il n'est pas possible d'utiliser entièrement le nombre de points obtenu car :

- On ne peut creuser que des trous **directement adjacents** à son Inuit ; on peut cependant creuser dans une autre plaque de glace que celle sur laquelle se trouve sa figurine.
- Un trou sur lequel **se trouve** déjà un **Inuit** ne peut pas être creusé.

• **Le dé blanc indique un poisson ?**

Votre Inuit peut pêcher dans autant de trous adjacents que le nombre de **points des deux dés** l'indique. On peut bien sûr aussi pêcher dans des trous qui ont été préalablement percés par **d'autres** Inuits. Le nombre de points n'a pas besoin d'être complètement utilisé. Les poissons (billes d'acier) que tu sors de l'eau sont amassés dans ton seau.

- Tu ne peux pas pêcher dans des trous...
... où **il y a** déjà un autre **Inuit**
... qui ont **regelé** (voir « cristal de glace »)

• **Le dé blanc montre un point d'interrogation ?**

Tu peux **choisir** entre les trois actions (**avancer, briser la glace, pêcher**) celle que ton Inuit doit réaliser.

Pour cela, les **points des deux dés** sont à ta disposition.

Tu peux utiliser également tes points en les répartissant dans une **combinaison des trois actions**.

Indépendamment de ces trois possibilités d'action du dé blanc, un changement de température peut aussi entrer en ligne de compte. Pour savoir si c'est bien le cas, il suffit de consulter le **dé bleu** :

• **Le dé bleu montre une goutte d'eau ?**

• Une **plaque de glace** complète **fond** (une plaque de glace comprend environ 4 à 5 trous et est entourée par une ligne). **Place une goutte bleue** sur une plaque de ton choix. Tu ne dois couvrir aucun trou en faisant cela. **Cette plaque ne peut plus être traversée par aucun Inuit.**

Attention : une plaque de glace sur laquelle se trouve un Inuit ne peut pas fondre. On peut toujours creuser ou pêcher dans une plaque fondue à partir d'une plaque voisine.

• Au lieu de faire fondre une plaque (= **poser une goutte**), tu peux rendre à nouveau franchissable une plaque fondue (= **enlever la goutte**).

• **Le dé bleu montre un cristal de glace ?**

• Un trou de ton choix déjà creusé **gèle de nouveau**. **Place un cristal de glace blanc** sur ce trou.

Dès lors, on ne peut plus y creuser ou y pêcher. Cependant les

retirer le cristal

toute la glace a été creusée ou bien 15 poissons

compter les prises

figurines peuvent s'en aller ou rester sur ce trou : en y passant, cela comptera comme une case normale.

- Au lieu de geler un trou (= **poser un cristal de glace**), tu peux aussi libérer un trou gelé (= **enlever le cristal de glace**).

- **Attention : la goutte d'eau et le cristal de glace n'ont pas d'interaction** : par exemple, un trou dans une plaque de glace peut de nouveau geler, bien que la plaque de glace ait fondu avec une goutte d'eau.

- **Le dé bleu n'indique que des points ?**

Il n'y a pas de changement de température. Les points du dé sont additionnés aux points action du dé blanc.

Fin de partie :

La partie se termine dès qu'il y a **au moins un trou dans chaque plaque de glace** ou bien qu'un enfant ait pêché **15 poissons** (billes d'acier).

On compte ensuite les prises :

Les **gros poissons** (grosses billes) valent **2 points**.

Les **petits poissons** (petites billes) valent **1 point**.

Celui qui a pêché le plus de points gagne la partie.



Kayanak

Ein Angel- und Würfelspiel für **2 – 4 Spieler von 6 – 99 Jahren.**

Spielidee: Peter-Paul Joopen
Illustration: Anja Dreier-Brückner
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Die Inuit sind Indianer, die ganz hoch oben im Norden der Erdkugel wohnen. Sie leben von der Jagd und vom Fischfang. Das Angeln im Eis ist nicht einfach, denn es müssen zuerst Löcher in die dicke Eisschicht gehackt werden.

„Inuit“ - das heißt „Mensch“ - so nennen sich die Bewohner der Arktis selbst. Der Name „Eskimo“ wurde ihnen von einem anderen Indianervolk gegeben. „Eskimo“ bedeutet: „Die, die rohes Fleisch essen“. Diesen Namen empfinden die Inuit als Beleidigung.

Spielinhalt:

- 1 mehrteiliger Spielplan (Packeis)
- 4 Spielfiguren (Inuit)
- 1 Magnetangel
- 15 große Fische (große Stahlkugeln)
- 75 kleine Fische (kleine Stahlkugeln)
- 4 Holzbottiche
- 1 weißer Aktionswürfel
- 1 blauer Temperaturwürfel
- 8 weiße Eiskristalle
- 5 blaue Tropfen
- 5 Bogen DIN A 4 - Papier (Eisschicht)

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer sammelt beim Fischfangen die meisten Punkte?

Spielvorbereitung:

Es wird **in der Schachtel** gespielt.

Nehmt alles Zubehör – bis auf den untersten gelochten Kartoneinsatz – aus der Schachtel.

Schüttet die **Fische** (Stahlkugeln) in die Schachtel und kippt die Schachtel hin und her: So werden die **Fische in die Löcher** verteilt. Dabei können auch Löcher frei bleiben oder mehrere Kugeln in einem Loch liegen.

Kugeln in Schachtel schütten

Spielplan groß

Papier

Spielplan klein

Spielfigur Holzbottich

Zubehör bereit- legen

weißer Würfel

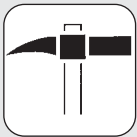
blauer Würfel

Inuit auf Eisloch

würfeln



weiterziehen



Löcher hacken

Lasst das Wasser nun zufrieren: Legt die **große Packeisplatte** (den größeren, unteren Teil des Spielplans) auf die Oberkante des Kartoneinsatzes. Über die Löcher kommt ein **Blatt Papier** – das ist die Eisschicht, die ihr später zerhacken müsst, um die Fische zu angeln. Auf das Papier wird die **kleinere Packeisplatte** (oberer Teil des Spielplans) gelegt.

Jedes Kind nimmt sich einen **Inuit (Spielfigur)** und den farblich passenden **Holzbottich** für den Fang.

Angel, Eiskristalle, Tropfen und **Würfel** werden neben der Schachtel bereitgelegt.

Es gibt **zwei unterschiedliche Würfel**:

Der **weiße Aktionswürfel** sagt dir, welche der drei möglichen Aktionen dein Inuit ausführen kann.

Der **blaue Temperaturwürfel** zeigt an, ob und wie sich die Temperatur ändert.

Achtung: Auf beiden Würfeln sind Punkte zu sehen, deren Anzahl die Aktionen der Spielfiguren beeinflusst.

Spielablauf:

Wer war schon einmal Angeln? Du darfst beginnen. Wenn noch niemand Angeln war, beginnt das jüngste Kind.

Stelle deinen **Inuit auf ein Loch** einer beliebigen Eisscholle.

Tipp: Gute Startpunkte sind die Eislöcher im mittleren Bereich des Spielplans.

Nacheinander im Uhrzeigersinn stellen die anderen Kinder ihre Spielfiguren jeweils auf ein Loch einer anderen Scholle.

Würfle mit beiden Würfeln.

• Zeigt der weiße Würfel das Inuitgesicht?

Dein Inuit zieht so viele Felder (= Löcher) weiter, wie die Anzahl der **Punkte beider Würfel** angibt.

Jedes Loch zählt einen Punkt.

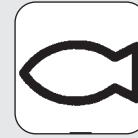
Es ist nicht von Bedeutung, ob ein Loch bereits aufgebrochen ist oder nicht. Eine Spielfigur darf auch auf einem offenen Loch zum Stehen kommen.

Dein Inuit darf während eines Zuges beliebig oft die **Richtung ändern**.

Vorsicht: Besetzte Löcher und angetaute Eisschollen (siehe „Tropfen“) dürfen nicht betreten oder übersprungen werden.

• Zeigt der weiße Würfel den Eispickel?

Dein Inuit darf mit der Spitze der Angel so viele Löcher aufhacken, wie die Anzahl der **Punkte beider Würfel** angibt. Halte dabei mit der anderen Hand den Spielplan fest, damit er nicht verrutscht.



angeln



wählen



Tropfen legen

Tropfen wegnehmen

Manchmal ist es nicht möglich, die erwürfelte Punktzahl aufzubrauchen, denn:

- Du darfst **nur direkt** an deinen Inuit angrenzende Löcher aufhacken – sie können allerdings auch auf einer anderen Eisscholle als deine Spielfigur sein.
- Ein Loch, auf dem gerade ein **Inuit steht**, darf nicht aufgehackt werden.

• Zeigt der weiße Würfel den Fisch?

Dein Inuit darf in so vielen offenen, direkt an deinen Standpunkt angrenzenden Löchern angeln, wie die Anzahl der **Punkte beider Würfel** angibt. Natürlich darf auch in Löchern geangelt werden, die zuvor **von anderen** Inuit aufgehackt wurden. Die Punktzahl muss nicht vollständig aufgebraucht werden. Die Fische (Stahlkugeln), die du aus dem Wasser ziehst, sammelst du in deinem Holzbottich.

- Du darfst nicht in Löchern angeln, ...
... auf denen gerade ein anderer **Inuit steht**.
... die **wieder zugefroren** sind (siehe „Eiskristall“).

• Zeigt der weiße Würfel das Fragezeichen?

Du darfst **auswählen**, welche der drei Aktionen dein Inuit ausführen soll (**ziehen, hacken, angeln**).

Dazu steht dir wieder die Anzahl der **Punkte beider Würfel** zur Verfügung.

Du kannst die Würfelpunkte auch auf eine **Kombination der drei Aktionen** verteilen.

Unabhängig von diesen drei Aktionsmöglichkeiten des weißen Würfels kann eine Temperaturänderung eintreten. Ob dies der Fall ist, zeigt der **blaue Temperaturwürfel** an:

• Zeigt der blaue Würfel den Tropfen?

- Eine komplette **Eisscholle** (eine Eisscholle umfasst 4-5 Löcher und ist von einer Linie umschlossen) wird **angetaut**. **Lege einen blauen Tropfen** auf eine Eisscholle deiner Wahl. Dabei darfst du kein Loch abdecken.

Diese Eisscholle kann nun von keinem Inuit mehr betreten werden.

Achtung: Eine Eisscholle, auf der gerade ein Inuit steht, darf nicht angetaut werden. Auf einer angetauten Eisscholle kann jedoch immer noch von Nachbarschollen aus gehackt und geangelt werden.

- Statt eine Scholle anzutauen (= **Tropfen legen**), kannst du auch eine angetaute Scholle wieder betretbar machen (= **Tropfen wegnehmen**).



**Eiskristall
legen**

**Eiskristall
wegnehmen**

**jede Scholle auf-
gehackt oder 15
Fische**

Fang zählen

- **Zeigt der blaue Würfel den Eiskristall?**
 - Ein beliebiges, bereits aufgehacktes Loch **friert wieder zu. Lege einen weißen Eiskristall** auf dieses Loch.
Hier kann jetzt nicht mehr gehackt und geangelt werden. Spielfiguren dürfen jedoch über dieses Loch hinwegziehen oder auch darauf stehenbleiben: Beim Weiterziehen zählt es also wie ein normales Feld.
 - Statt ein Loch zuzufrieren (= **Eiskristall legen**), kannst du auch ein bereits zugefrorenes Loch wieder frei machen (= **Eiskristall wegnehmen**).
- **Achtung: Tropfen und Eiskristall** beeinflussen sich gegenseitig nicht. So kann z.B. ein Loch auf einer Eisscholle wieder zufrieren, obwohl die Eisscholle insgesamt durch einen Tropfen angetaut ist.
- **Zeigt der blaue Würfel nur Würfelpunkte?**
Es tritt keine Temperaturänderung ein. Die Würfelpunkte werden zu den Aktionspunkten des weißen Würfels hinzugezählt.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald in **jeder Scholle mindestens 1 Loch** aufgehackt ist oder sobald das erste Kind **15 Fische** (Stahlkugeln) gefangen hat.

Nun wird der Fang ausgewertet:

Große Fische (Kugeln) zählen **2 Punkte**.

Kleine Fische (Kugeln) zählen **1 Punkt**.

Wer die meisten Punkte geangelt hat, gewinnt das Spiel.

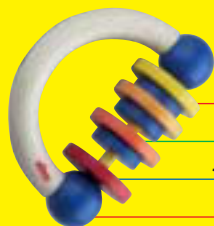


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 30808