



KAYANAK



remove ice
crystal

- Instead of freezing a hole (= **place the ice crystal**), you also can defreeze a hole that has already frozen over (= **remove crystal**).
- **Watch out: Drops and ice crystals** do not interfere with each other's actions: For example the hole of a floe can freeze over although a drop on the floe indicates that the whole of the floe is melting.
- **Does the blue die show only dots?**
There is no temperature change. The dots are added to the dots on the white dice.

End of the game:

one hole in each
floe or 15 fish

The game ends when **at least one hole of each floe** has been hacked open or as soon as the first player has caught **15 fish** (steel balls).

count catch

Now count the catch:

Big fish (balls) score **2 points**.

Small fish (balls) score **1 point**.

Whoever catches most points, wins the game.



Jeu Habermab N° 4164

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

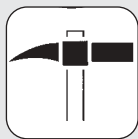
dé blanc
dé bleu

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

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.



toute la glace a été creusée ou bien 15 poissons

compter les prises

Habermäß-spiel Nr. 4164

Kayanak

Een hengel- en dobbelspel voor 2 – 4 spelers van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Peter-Paul Joopen

Vormgeving: Anja Dreier-Brückner

Speelduur: ca. 20 minuten

De Inuiten zijn indianen, die helemaal boven in het noorden van de aardbol wonen. Ze leven van de jacht en de visvangst. In het ijs te vissen is allesbehalve eenvoudig. Om een hengeltje uit te kunnen werpen, moet er eerst een gat in het dikke ijs gehakt worden.

'Inuit' betekent 'mens', en dat is de naam die de bewoners van het poolgebied aan zichzelf geven. De naam 'Eskimo' is hen gegeven door een ander indianenvolk en betekent: 'zij die rauw vlees eten'. Deze naam ervaren de Inuiten als een belediging.

Spelinhoud:

- 1 speelbord uit meerdere delen (pakijs)
- 4 speelfiguurtjes (Inuit)
- 1 magnetische hengel
- 15 grote vissen (grote stalen kogels)
- 75 kleine vissen (kleine stalen kogels)
- 4 houten kuipjes
- 1 witte actiedobbelsteen
- 1 blauwe temperaturodbelsteen
- 8 witte ijskristallen
- 5 blauwe druppels
- 5 vellen papier van A4-formaat (ijslaag)
- 1 spelhandleiding

Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie verzamelt de meeste punten bij het vissen?

Spelvoorbereiding:

Het spel wordt **in de doos** gespeeld.

Haal alle onderdelen uit de doos, behalve het onderste kartonnen inzetstuk met de gaten.

Doe de **vissen** (staalkogels) in de doos en beweeg de doos heen en weer, zodat alle **vissen in de gaten** terechtkomen. Dat er gaten overblijven waarin geen enkele vis zit of juist verschillende tegelijk is niet erg.

Nu kan het water bevriezen. Leg de **grote plaat pakijs** (het grootste, onderste deel van het speelbord) boven op het kartonnen inzetstuk. De gaten moeten met een **vel papier** worden bedekt; dat is de ijslaag, waarin

Kogels in de doos doen

Grote speelbord

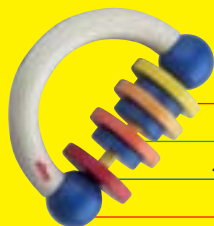
Papier

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