

# Kayanak

Un jeu de pêche et de dés pour 2 à 4 enfants à partir de 6 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 » leurs 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 :

placer les billes dans la boîte

## 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

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

se peut que des trous demeurent vides ou que plusieurs billes se trouvent dans un trou.

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. Une **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 ?**

Ton 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.





creuser des  
trous

- **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. 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.



pêcher

- **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 »)



choisir

- **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** :



poser une  
goutte

- **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

enlever la  
goutte



poser un  
cristal

retirer le cristal

toute la glace a  
été creusée ou  
bien 15 pois-  
sons  
compter les  
prises

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 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.

