



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

KAYANAK

Angeln, Eis & Abenteuer



KAYANAK

An Arctic Adventure · Aventure sur la banquise
Vissen, ijs & avontuur · Pesca, hielo y aventura,
Pesca all'amo, ghiaccio & avventura

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Kayanak

Angeln, Eis & Abenteuer

Ein bärenstarkes Angelspiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren. Mit Variante ab 6 Jahren.

Autor: Peter-Paul Joopen
Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



In der klirrenden Kälte der Arktis gehen die Eisbären ihrer Lieblingsbeschäftigung nach: dem Eisfischen! Natürlich will jeder den dicksten Fang machen, aber das ist gar nicht so einfach. Nur wer sich vorausschauend über die Eisschollen bewegt, an den richtigen Stellen das Eis aufhackt und mit geschickten Tatzen die Angel führt, kann mit etwas Glück die begehrten Fische aus dem Wasser holen! Der Eisbär, der zuerst zehn Fische geangelt hat, gewinnt das Spiel.

*Spielziel:
als Erster 10 Fische angeln*

Spielinhalt

1 Eislandschaft (= zweiteiliger Spielplan im Schachtelboden),
 4 Eisbären, 1 Angel mit Magnet, 15 große und 75 kleine Fische
 (= große und kleine Stahlkugeln), 4 Holzeimer,
 1 weißer Aktionswürfel, 1 türkisfarbener Temperaturwürfel,
 8 Eiskristalle, 5 „Betreten verboten!“-Plättchen,
 5 Bogen weißes DIN A4 Papier (= Eisschicht),
 1 Spielanleitung



*Spielmaterial
herausnehmen,
alle Fische in gelochten
Kartoneinsatz schütten*

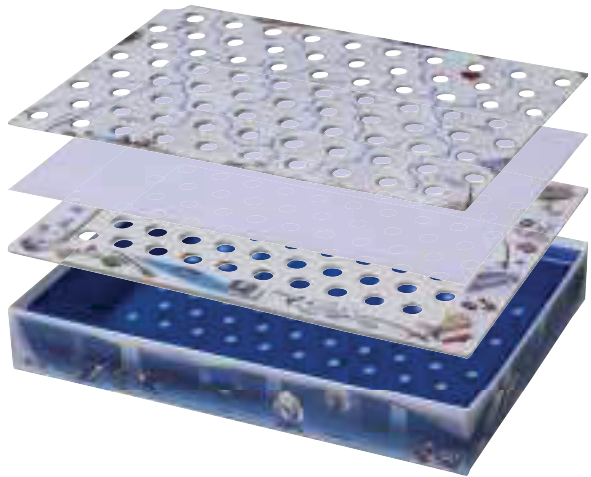
*Spielplan mit
Papier hineinlegen,
Schachtel hin und
her kippen*

*Eisbären und
Holzeimer verteilen;
Angel und
Aktionswürfel bereit*



Spielvorbereitung

Es wird in der Schachtel gespielt. Nehmt das komplette Spielmaterial – bis auf den gelochten Kartoneinsatz – aus der Schachtel. Schüttet alle Fische (= Stahlkugeln) in die Schachtel. Legt nun den gelochten unteren Teil des Spielplans passend zu den Schachtelseiten hinein. Über die Löcher kommt ein Blatt Papier – das ist die Eisschicht, die ihr später aufhacken müsst, um die Fische zu angeln. Auf das Papier wird der obere Teil des Spielplans gelegt. Kippt die Schachtel nun hin und her: So werden die Fische in die Löcher verteilt. Dabei kann es passieren, dass Löcher frei bleiben oder mehrere Kugeln in einem Loch liegen.



Jeder Spieler erhält einen Eisbären und den farblich passenden Holzeimer und stellt beides vor sich ab. Überzählige Eisbären und Holzeimer werden nicht benötigt. Haltet die Angel und den weißen Aktionswürfel bereit.

Der türkisfarbene Temperaturwürfel, die Eiskristalle und die „Betreten verboten!“-Plättchen kommen erst in der Variante zum Einsatz.

Tipp:

Ihr könnt die Schachtel auch offen schütteln und erst danach den Spielplan auflegen. Dann könnt ihr euch merken, wo die Fische ungefähr liegen und sich das Angeln lohnt!

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt beim Angeln war, ist Startspieler und stellt seinen Eisbären auf ein beliebiges Eisloch. Nacheinander stellen die anderen Spieler ihre Eisbären jeweils auf ein anderes Loch. Jetzt nimmt der Startspieler den Aktionswürfel und würfelt.

Was zeigt der Würfel?

- **Das Eisbären Gesicht**

Ziehe deinen Eisbären so viele Löcher weiter, wie Punkte neben dem Eisbärgesicht abgebildet sind. Jedes Loch zählt einen Punkt, egal ob es bereits aufgehackt ist oder nicht. Dein Eisbär darf auch auf einem offenen Loch zum Stehen kommen und während seines Zuges beliebig oft die Richtung wechseln.

Achtung:

Besetzte Löcher dürfen nicht betreten oder übersprungen werden!

- **Die Spitzhacke**

Hacke mit der spitzen Seite der Angel so viele Löcher auf, wie Punkte neben der Spitzhacke abgebildet sind. Halte dabei mit der anderen Hand die Eislandschaft fest, damit nichts verrutscht.

Achtung:

Du darfst nur direkt an deinen Eisbären angrenzende und keine besetzten Löcher aufhacken!

- **Den Fisch**

Angle jetzt in so vielen offenen Löchern, wie Punkte auf dem Würfel abgebildet sind. Diese müssen direkt an deinen Eisbären angrenzen. Es ist nicht von Bedeutung, wer die Löcher aufgehackt hat. Die Fische, die du aus dem Wasser ziehst, sammelst du in deinem Holzeimer.

Achtung:

In besetzten Löchern darfst du nicht angeln!

*Eisbären auf
Spielplan stellen*

Aktionswürfel würfeln

Eisbären gesicht



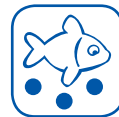
weiterziehen

Spitzhacke



Löcher aufhacken

Fisch



angeln

Stern



auswählen

nächster Spieler

10 Fische im Holzeimer =
Spielende und Sieg

• Den Stern

Jetzt darfst du auswählen, welche der drei Aktionen dein Eisbär den Würfelpunkten entsprechend ausführen soll (ziehen, aufhacken oder angeln). Wenn du möchtest, kannst du die Punkte auch auf eine Kombination der drei Aktionen verteilen.

Wichtig:

Kannst du bei einer Aktion nicht alle Punkte aufbrauchen, verfallen die restlichen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler zehn Fische in seinem Holzeimer liegen hat und damit gewinnt. Die Größe der Fische spielt dabei keine Rolle.

Sind alle Löcher aufgehackt und kein Spieler hat es geschafft, mindestens zehn Fische zu angeln, gewinnt der mit den meisten Fischen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp:

Wenn euch das Angelfieber gepackt hat, könnt ihr so lange weiterspielen, bis alle Löcher aufgehackt sind. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Fischen.

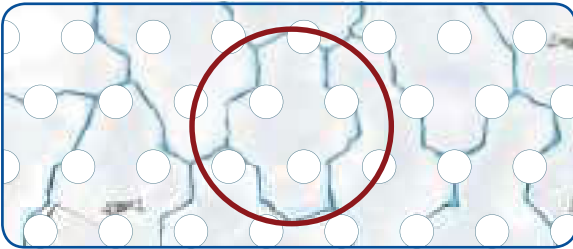


Variante: Verflixtes Wetter! (ab 6 Jahren)

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

Haltet zusätzlich den Temperaturwürfel, die Eiskristalle und die „Betreten verboten!“-Plättchen bereit.

Stellt eure Eisbären zu Beginn auf Löcher verschiedener Eisschollen. Eine Eisscholle umfasst 4 bis 5 Löcher und ist von einer Linie umschlossen.



Der Temperaturwürfel wird immer zusammen mit dem Aktionswürfel gewürfelt.

Ob ihr zuerst das Ergebnis des Aktionswürfels oder das des Temperaturwürfels ausführt, ist euch überlassen.

Beim Ausführen des Aktionswürfels zählen die Punkte beider Würfel.

Die Bedeutung der Symbole des Temperaturwürfels:

- **Das „Betreten verboten!“-Schild**

Es ist zu gefährlich diese Eisscholle zu betreten! Lege ein „Betreten verboten!“-Plättchen auf eine Eisscholle, auf der kein Eisbär steht. Dabei darfst du kein Loch abdecken. Diese Eisscholle darf nun von keinem Eisbären mehr betreten werden.

Statt ein „Betreten verboten!“-Plättchen zu legen, kannst du auch ein „Betreten verboten!“-Plättchen von einer Eisscholle wegnehmen.

Achtung:

Auch auf Eisschollen, die nicht mehr betreten werden dürfen, kann immer noch von Nachbarschollen aus gehackt und geangelt werden!

Variante ab 6
zusätzlich:

*Temperaturwürfel,
Eiskristalle und „Betreten
verboten!“-Plättchen*

*Eisbären auf Löcher
verschiedener Eisschollen
stellen*

*mit beiden Würfel
würfeln*

*„Betreten verboten!“-
Schild*



*Plättchen auf Eisscholle
legen oder von Eisscholle
wegnehmen*

Eiskristall

*Eiskristall auf Eisloch
legen oder von Eisloch
wegnehmen*

*Spielende =
in jeder Eisscholle mind. 1
Loch aufgehackt oder 15
Fische im Holzweimer*

*Auswertung
große Fische = 2 Punkte;
kleine Fische = 1 Punkt;
die meisten Punkte =
Gewinner*

- **Den Eiskristall**

Ein beliebiges, bereits aufgehacktes Loch friert wieder zu. Lege einen Eiskristall auf dieses Loch. Hier kann jetzt nicht mehr gehackt und geangelt werden, die Eisbären dürfen aber über dieses Loch hinwegziehen oder darauf stehenbleiben: Beim Weiterziehen zählt es also wie ein normales Feld.

Statt einen Eiskristall zu legen, kannst du auch einen Eiskristall von einem Loch wegnehmen.

- **Nur Würfelpunkte**

Es tritt keine Temperaturänderung ein, die Punkte werden zu denen des Aktionswürfels hinzugezählt.

Das „Betreten verboten!“-Plättchen und der Eiskristall beeinflussen sich gegenseitig nicht. So kann z. B. ein Loch auf einer Eisscholle zufrieren, obwohl die Eisscholle insgesamt durch ein „Betreten verboten!“-Plättchen gekennzeichnet ist.

Spielende

Das Spiel endet, sobald in jeder Eisscholle mindestens ein Loch aufgehackt ist oder sobald der erste Spieler 15 Fische gefangen hat.

Euer Fang wird folgendermaßen ausgewertet:

Große Fische zählen zwei Punkte, kleine Fische einen Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Kayanak

An Arctic Adventure

A terrific polar bear fishing game for 2 - 4 players
ages 4 - 99. Includes variation for age 6+.

Author: Peter-Paul Joopen
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: 10 - 15 minutes



In the freezing frost of the Arctic the polar bears dedicate themselves to their favorite occupation, ice fishing. Of course each of them wants to make the biggest catch; but they discover that this is not so easy. Only the one that moves across the ice floes with foresight, breaks open the ice at the right spots and guides the fishing rod skillfully, and with a bit of luck, will be able to get the desired fish out of the water! The first polar bear to catch 10 fish, wins the game.

*Goal of the Game:
be the first player to
catch 10 fish*

Contents

1 icescape (game board consisting of two parts placed in the bottom part of the game box), 4 polar bears, 1 magnetic fishing rod, 15 big and 75 small fish (big and small steel balls), 4 wooden tubs, 1 white action die, 1 turquoise temperature die, 8 ice crystals, 5 "No trespassing!" tiles, 5 sheets of A4 size white paper (ice layer), set of game instructions



*take out game material,
return all fish to card-
board tray with holes*

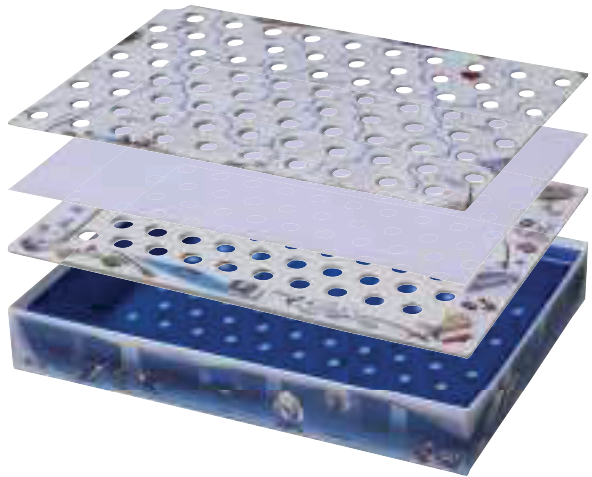
*place game board
and sheet of paper,
tilt box from one side
to the other*

*distribute polar bears
and wooden tubs:
get box and action die
ready for play*



Preparation

The game is played in the box. Take all the accessories out of the box - except for the cardboard insert with the holes. Return all the fish (steel balls) to the box. Now insert the lower part of the game board (with holes) into the box. Make sure the illustration of the game board matches with the lateral sides of the game box. Place a sheet of paper on top of the board. It represents the ice layer that you have to break through in order to catch the fish. Finally place the upper part of the game board on top. Now tilt the box a little from side to side so that the fish distribute themselves in the holes at the bottom of the box. Some holes may stay empty, whereas others can hold several balls.



Each player receives a polar bear and the wooden tub of the corresponding color, and places both in front of him. Any remaining polar bears and wooden sticks are not needed. Get the fishing rod and the white action die ready for play. The turquoise temperature die, the ice crystals and the "No trespassing!" tiles will only be used for the more difficult variation.

Hint:

You can also shake the box when it is open and then insert the game board. Doing it this way you can try to memorize the approximate position of the fish and therefore where it's worth fishing.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who most recently has gone fishing is the first player and places his polar bear on any ice hole. One by one the other players also place their polar bears on a hole. Now the first player takes the action die and rolls it.

On the die appears:

- **The face of a polar bear**

Move your polar bear as many holes as dots are shown next to polar bear's face on the die. Each hole counts for one dot, it doesn't matter if it has been broken open yet or not. The move of your polar bear may also end on an open hole. When moving your bear, you can also change direction.

Watch out:

Occupied holes may not be stepped on or jumped over!

- **The pickax**

When the pickax symbol is rolled, use the pickax's pointed end to poke open as many holes as dots. While doing so, hold the icescape firmly with the other hand so that it does not slip.

Watch out:

You may only hack open holes directly adjacent to your polar bear; players cannot open occupied holes.

- **The fish**

Great! Go fish the number of open holes, adjacent to your polar bear, that are shown on the die. It doesn't matter who opened the holes! If you catch a fish then place and collect these fish in your tub.

Watch out:

You may not fish in occupied holes!

place polar bears on game board

roll action die

Face of a polar bear



move on

Pickax



hack open holes

Fish



catch fish

Star



choose action

next player

10 fish in wooden tub =
end of game and victory

- **The star**

You may choose which of the three actions your polar bear should do (move, hack, fish). You also can use up the dots combining the three actions.

Important:

If you cannot use up all the dots when carrying out an action, the remaining ones are forfeited.

Then it's the turn of the next player to roll the die.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected 10 fish in his tub thus winning the game. The size of the fish doesn't matter. If all the holes have been hacked open and no player was able to catch at least 10 fish then the player with the most fish wins. In the case of a draw there are various winners.

Hint:

If the fishing craze has caught you, just continue until all the holes are hacked open. The player with the most fish wins the game.

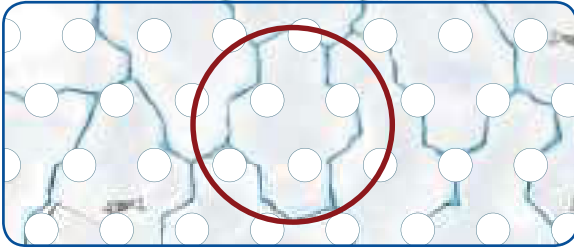


Variation: Tricky weather! (age 6+)

The rules of the basic game apply except for the following changes:

In addition get the temperature die, the ice crystals and the "No trespassing!" tiles ready for play.

In addition get the temperature die, the ice crystals and the "No trespassing!" tiles ready for play.



The temperature die is always rolled together with the action die.

You are free to choose which die you want to carry out first. When carrying out the action die, use the dots of both dice.

The meaning of the symbols on the temperature die:

- **The "No trespassing!" sign:**

It is dangerous to step on this ice floe! Place a "No trespassing!" tile onto an ice floe with no polar bear on it making sure you don't cover any hole with it. This floe may now not be stepped on by any polar bear. Or instead of placing a "No trespassing!" tile you can choose to remove a "No trespassing!" tile from an ice floe.

Watch out:

You can still hack from a neighboring floe into a banned floe and fish there.

Variation age 6+
add:

temperature die, ice crystals and "No trespassing!" tiles

place polar bears on holes of different ice floes

roll both dice

"No trespassing!" sign



place a tile onto or remove one from an ice floe

Ice crystal



*place an ice crystal onto
or remove one from a
ice hole*

*End of game =
at least one hole open in
each ice floe or 15 fish in
wooden tub*

*Analysis
big fish = 2 points; small
fish = 1 point; most
points = winner*

- **The ice crystal**

An open hole freezes again. Place an ice crystal on this hole. Now no hacking or fishing is possible. The polar bears however may move across this hole or stand there. So for moving it counts as a normal hole.

Instead of placing an ice crystal you also can remove an ice crystal from a hole.

- **Dots only**

There is no temperature change. The dots are added to those of the action die.

The “No trespassing!” tile and the ice crystal don’t interfere with each other. For example, a hole can freeze even if the corresponding ice floe is marked by a “No trespassing!” tile.

End of the Game

The game ends as soon as at least one hole is hacked open in each ice floe or the first player has caught 15 fish.

The scoring of your catch is scored as follows:

Big fish count two points, small fish one. Whoever has the most points wins the game. In case of a draw there are various winners.



Kayanak

Aventure sur la banquise

Un jeu de pêche pour 2 à 4 joueurs forts comme des ours, de 4 à 99 ans. Avec variante à partir de 6 ans.

Auteur : Peter-Paul Joopen
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée d'une partie : 10 à 15 minutes



Dans le froid intense de l'Arctique, les ours polaires s'affairent à leur occupation préférée : pêcher sur la banquise ! Chacun veut faire la meilleure prise, mais cela n'est pas si facile. Seul celui qui saura prévoir ses déplacements sur la glace, qui creusera son trou dans la glace au bon endroit et tiendra la canne à pêche adroitement pourra pêcher les poissons convoités. L'ours polaire qui aura pêché dix poissons en premier gagnera la partie.

*But du jeu : pêcher
10 poissons en premier*

Contenu du jeu

1 banquise (= plateau de jeu en deux parties au fond de la boîte), 4 ours polaires, 1 canne à pêche à aimant, 15 gros poissons et 75 petits (= grosses billes et petites billes en acier), 4 seaux en bois, 1 dé d'action de couleur blanche, 1 dé de température de couleur turquoise, 8 cristaux de glace, 5 plaquettes « Entrée interdite ! », 5 feuilles de papier vierge DIN A4 (= couche de glace), 1 règle du jeu



Sortir les accessoires de jeu, verser tous les poissons sur la base en carton perforé

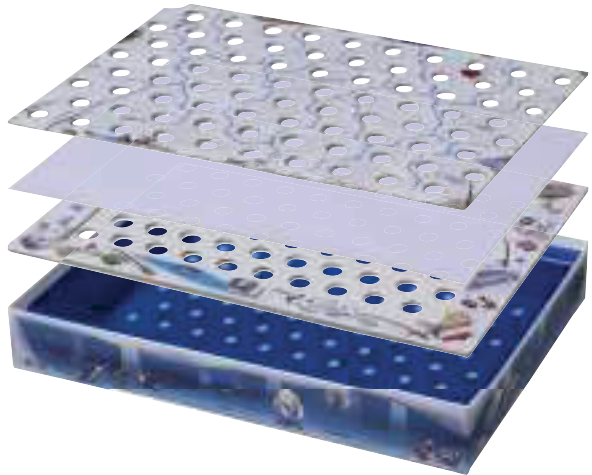
Y mettre le plateau de jeu avec une feuille de papier entre les deux, remuer la boîte

Distribuer les ours polaires et les seaux ; préparer la canne à pêche et le dé d'action



Préparatifs

Le jeu se joue dans la boîte. Sortez de la boîte tous les accessoires du jeu, sauf la base en carton perforé. Versez tous les poissons (= toutes les billes en acier) dans la boîte. Posez la partie inférieure perforée du plateau de jeu dans la boîte en faisant correspondre les côtés. Sur les trous, posez une feuille de papier : c'est la couche de glace qu'il faudra percer plus tard au cours du jeu afin de pêcher les poissons. Posez ensuite la partie supérieure du plateau de jeu dessus. Remuez la boîte dans tous les sens : les poissons sont ainsi répartis dans les trous. Il peut arriver que des trous se retrouvent sans bille ou que plusieurs billes soient dans le même trou.



Chaque joueur prend un ours polaire et le seau de la couleur correspondante et les pose devant soi. Les ours et les seaux en trop ne sont pas nécessaires. Préparer la canne à pêche et le dé d'action de couleur blanche.

Le dé de température de couleur turquoise, les cristaux de glace et les plaquettes « Entrée interdite ! » seront seulement utilisés pour la variante.

Conseil :

Vous pouvez aussi remuer la boîte avant de poser le plateau de jeu. Vous pourrez alors remarquer où se trouvent les poissons et saurez où cela vaut la peine de pêcher !

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est allé à la pêche en dernier est le premier à jouer et pose son ours polaire sur n'importe quel trou sur la glace. Les autres joueurs posent leur ours sur un autre trou, chacun à tour de rôle.

Le premier joueur prend le dé d'action et le lance.

Qu'indique le dé ?

- **La tête d'ours**

Avance ton ours polaire du même nombre de trous que de points représentés à côté de la tête d'ours. Chaque trou, qu'il soit déjà percé ou non, compte un point. Ton ours a le droit d'atterrir sur un trou ouvert et de changer de direction autant de fois qu'il veut pendant qu'il se déplace.

Attention :

On n'a pas le droit de s'arrêter sur un trou occupé ni de sauter par-dessus !

- **Le pic à glace**

Avec le côté pointu de la canne à pêche, creuse autant de trous que de points représentés à côté du pic à glace. Avec ton autre main, maintiens la banquise pour qu'elle ne bouge pas.

Attention :

Tu n'as le droit de creuser que des trous situés directement à côté de ton ours et uniquement ceux qui ne sont pas occupés !

- **Le poisson**

Maintenant, pêche dans autant de trous ouverts que représentés sur le dé. Ceux-ci doivent être situés directement à côté de ton ours polaire. Ce n'est pas important de savoir qui a fait les trous. Mets dans ton seau les poissons que tu récupères ainsi.

Attention :

Tu n'as pas le droit de pêcher dans les trous occupés !

Poser les ours polaires sur le plateau de jeu

Lancer le dé d'action

La tête d'ours



avancer

Le pic à glace



creuser des trous

Le poisson



pêcher

L'étoile



choisir

Joueur suivant

• L'étoile

Tu as le droit de choisir laquelle des trois actions ton ours polaire doit accomplir en prenant compte aux points du dé (avancer, creuser ou pêcher). Si tu veux, tu peux aussi répartir les points en combinant les trois actions.

N. B. :

Si tu ne peux pas utiliser tous les points lors d'une action, tu perds les points restants.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré dix poissons dans son seau : il est le gagnant. La taille des poissons n'est pas déterminante.

Si tous les trous sont percés et si aucun joueur n'a réussi à récupérer au moins dix poissons, le gagnant est celui qui aura le plus de poissons. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Si vous êtes des mordus de la pêche, vous pouvez continuer à jouer jusqu'à ce que tous les trous soient percés. Le gagnant est alors celui qui aura récupéré le plus de poissons.

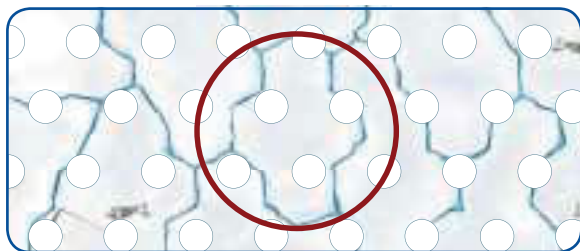


Variante: Température arctique ! (à partir de 6 ans)

On joue comme dans le jeu précédent, à part les changements suivants :

Préparez en plus le dé de température, les cristaux de glace et les plaquettes « Entrée interdite ! ».

Au début, posez vos ours polaires sur des trous de différents bancs de glace. Un banc de glace comprend 4 à 5 trous et est entouré par une ligne.



Le dé de température est toujours lancé en même temps que le dé d'action.

C'est à vous de choisir si vous voulez d'abord accomplir ce qui est indiqué par le dé d'action ou par le dé de température.

En accomplissant l'action du dé d'action, on compte les points des deux dés.

Signification des symboles du dé de température :

- **Le panneau « Entrée interdite ! »**

C'est trop dangereux d'aller sur ce banc de glace ! Pose une plaquette « Entrée interdite ! » sur un banc de glace où il n'y a pas d'ours polaire. Pour poser la plaquette, tu n'as pas le droit de couvrir de trou. Ce banc de glace ne peut donc plus être franchi par un ours polaire.

Au lieu de poser une plaquette « Entrée interdite ! », tu peux aussi en retirer une posée sur un banc de glace.

Attention :

On a quand même le droit de creuser un trou et de pêcher sur les bancs de glace dont l'entrée est interdite !

Variante à partir de 6 ans
En plus :

dé de température, cristaux de glace et plaquettes « Entrée interdite ! »

Poser les ours polaires sur les trous de différents bancs de glace

Lancer les deux dés

Le panneau « Entrée interdite ! »



Poser la plaquette sur un banc de glace ou en retirer une

Le cristal de glace



Poser un cristal de glace
sur un trou ou en
retirer un

• Le cristal de glace

N'importe quel trou déjà percé gèle de nouveau. Pose un cristal de glace sur ce trou. Ici, on n'a plus le droit de creuser ni de pêcher, mais les ours polaires ont le droit de passer dessus ou d'y atterrir. Il compte donc comme une case normale.

Au lieu de poser un cristal de glace, tu peux aussi en enlever un posé sur un trou.

• Seulement des points du dé

Il n'y a pas de changement de température. Les points sont additionnés à ceux du dé d'action.

La plaquette « Entrée interdite ! » et le cristal de glace ne s'influencent pas réciproquement. Ainsi, par ex., un trou sur un banc de glace peut geler bien qu'une plaquette « Entrée interdite » soit posée sur le banc de glace.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'au moins un trou est creusé sur chaque banc de glace ou dès que le premier joueur a récupéré 15 poissons.

Votre prise est évaluée comme suit :

les gros poissons comptent deux points, les petits un point. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants



Fin de la partie =
Au moins 1 trou percé
dans chaque banc de
glace ou 15 poissons
dans le seau

L'évaluation
Gros poissons = 2 points ;
petits poissons = 1 point ;
le plus de points =
gagnant

Kayanak

Vissen, ijs & avontuur

Een beresterk hengelspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar. Met variant vanaf 6 jaar.

Auteur: Peter-Paul Joopen
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: 10 - 15 minuten



In de felle vrieskou van het noordpoolgebied zijn de ijsberen druk in de weer met waar ze het liefst mee bezig zijn: ijsvissen! Natuurlijk wil iedereen de vetste vangst binnenhalen, maar dat is helemaal niet zo eenvoudig. Alleen wie zich met vooruitziende blik over de ijsschotsen beweegt, op de juiste plaatsen het ijs openhakt en met vaardige klauwen zijn vishaak hanteert, kan met een beetje geluk de begeerde vissen uit het water halen! De ijsbeer die als eerste tien vissen aan de haak heeft geslagen, wint het spel.

Spelinhoud

1 ijslandschap (= tweedelig speelbord in de bodem van de doos), 4 ijsberen, 1 vishaak met magneet, 15 grote en 75 kleine vissen (= grote en kleine stalen kogeltjes), 4 houten emmers, 1 witte actiedobbelsteen, 1 turquoise temperaturodbelsteen, 8 ijskristallen, 5 "betreden verboden!"-kaartjes, 5 vellen wit DIN A4-papier (= ijslaag), spelregels

*Doel van het spel:
als eerste 10 vissen
vangen*

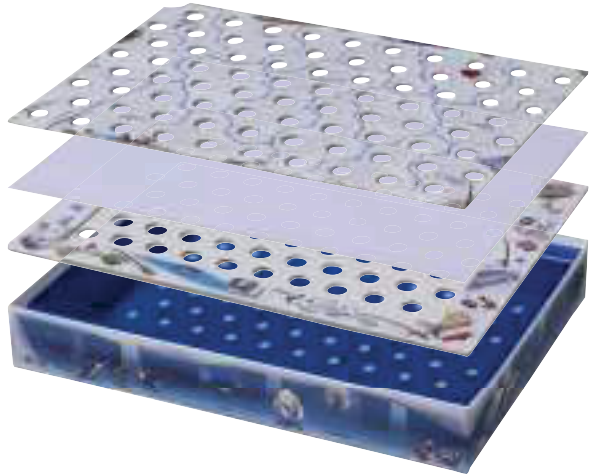


*spelmateriaal eruit halen,
alle vissen in het karton-
nen inlegstuk doen*

*spelbord met papier erin
leggen, doos paar keer
scheef houden*

Spelvoorbereiding

Er wordt in de doos gespeeld. Haal al het spelmateriaal uit de doos, behalve het kartonnen inlegstuk met gaatjes. Doe alle vissen (= stalen kogeltjes) in de doos. Leg nu het onderste gedeelte van het spelbord op zijn plaats in de doos tussen de zijkanalen. Bovenop de gaten komt een vel papier te liggen. Dit is de ijslaag die jullie straks moeten openhakken om de vissen te kunnen vangen. Op het papier wordt het bovenste deel van het spelbord gelegd. Houd nu de doos een paar keer scheef. Hierdoor worden de vissen over de gaten verdeeld, maar ook kan het gebeuren dat sommige gaten leeg blijven of dat er meerdere kogeltjes in een gat liggen.



*ijsberen en houten
emmers verdelen; vishaak
en actiedobbelsteen klaar*

Elke speler krijgt een ijsbeer en een houten emmer van dezelfde kleur en zet ze allebei voor zich neer. Overgebleven ijsberen en houten emmers worden niet gebruikt. Leg de vishaak en de witte actiedobbelsteen klaar.

De turquoise temperatuurdobbelsteen, de ijskristallen en de "betreden verboden"-kaartjes worden pas bij de variant gebruikt.

Tip:

jullie kunnen de doos ook open schudden en pas daarna het spelbord erop leggen. Zo kunnen jullie onthouden waar de vissen ongeveer liggen en het vissen de moeite waard is!



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die als laatste gaan vissen is, is de startspeler en zet zijn ijsbeer op een gat in het ijs naar keuze. Om de beurt zetten de andere spelers hun ijsberen telkens op een ander gat.

Nu pakt de startspeler de actiedobbelsteen en gooit er mee.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Het ijsberengezicht**

Zet je ijsbeer net zoveel gaten vooruit als het aantal ogen dat naast het ijsberengezicht staat afgebeeld. Elk gat telt voor één oog zonder dat uit maakt of het al is opengehakt of niet. Je ijsbeer mag ook op een open gat blijven staan en tijdens je beurt zo vaak als je wilt van richting veranderen.

Let op:

bezette gaten mogen niet worden betreden of overgeslagen!

- **Het houweel**

Hak met het puntige uiteinde van de vishaak net zoveel gaten open als er ogen naast het houweel staan afgebeeld. Houd tegelijk met je andere hand het ijslandschap vast, zodat er niets verschuift.

Let op:

je mag alleen gaten openhakken die naast je ijsbeer liggen en geen gaten die al bezet zijn!

- **De vis**

Nu mag je in net zoveel open gaten vissen als er ogen op de dobbelsteen staan afgebeeld. Deze moeten altijd naast je ijsbeer liggen. Het maakt niet uit wie de gaten heeft opengehakt. De vissen die je uit het water ophaalt, verzamel je in je houten emmer.

Let op:

in bezette gaten mag je niet vissen!

*ijsberen op het
speelbord zetten*

actiedobbelsteen gooien

Het ijsberengezicht



vooruit zetten

Het houweel



gaten openhakken

De vis



vissen

De ster



kiezen

volgende speler

10 vissen in de houten
emmer = spel voorbij en
gewonnen

- **De ster**

Nu mag je zelf bepalen welke van de drie handelingen je ijsbeer overeenkomstig de ogen op de dobbelsteen gaat uitvoeren (zetten, hakken of vissen). Als je wilt, mag je de ogen ook over een combinatie van de drie handelingen verdelen.

Belangrijk:

als je tijdens een handeling niet alle ogen kunt gebruiken, vervallen de overgebleven ogen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers tien vissen in zijn houten emmer heeft liggen en zo het spel wint. De afmeting van de vissen is hierbij niet van belang.

Als alle gaten zijn opengehakt en er geen enkele speler in geslaagd is om ten minste tien vissen naar boven te halen, wint de speler met de meeste vissen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Tip:

als jullie de hengelkoorts te pakken hebben, kunnen jullie net zolang doorspelen totdat alle gaten zijn opengehakt. Dan wint de speler met de meeste vissen.

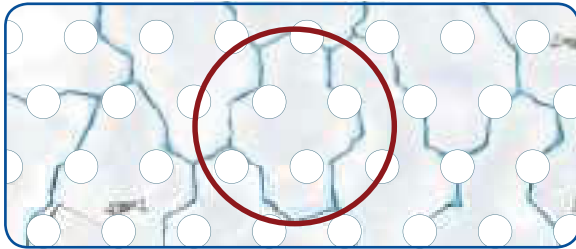


Variant: Wat een rotweer! (vanaf 6 jaar)

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden dezelfde regels als van het basisspel:

Leg nu ook de temperatuurdobbelsteen, de ijskristallen en de "betreden verboden!"-kaartjes klaar.

Zet jullie ijsberen aan het begin op gaten van verschillende ijsschotsen. Een ijsschots bestaat uit 4 tot 5 gaten en is door een lijn afgegrensd.



De temperatuurdobbelsteen wordt altijd tegelijk met de actiedobbelsteen gegooid.

Jullie mogen zelf bepalen of jullie eerst de uitkomst van de actiedobbelsteen of die van de temperatuurdobbelsteen uitvoeren.

Tijdens het uitvoeren van de actiedobbelsteen tellen de punten van beide dobbelstenen.

De betekenis van de symbolen op de temperatuurdobbelsteen:

• Het "betreden verboden!"-bord

Het is te gevaarlijk om deze ijsschots te betreden! Leg een "betreden verboden!"-kaartje op een ijsschots waarop geen enkele ijsbeer staat. Hierbij mag je geen gat bedekken. Op deze ijsschots mag nu geen enkele ijsbeer gaan staan. In plaats van een "betreden verboden!"-kaartje neer te leggen, mag je ook een "betreden verboden!"-kaartje van een ijsschots weghalen.

Let op:

in de ijsschotsen die niet meer betreden mogen worden, kan echter wel vanaf de aangrenzende schotsen gehakt en gevist worden!

Variant vanaf 6 extra:

temperatuurdobbelsteen, ijskristallen en "betreden verboden!"-kaartjes

ijsberen op gaten van verschillende ijsschotsen zetten

met beide dobbelstenen gooien

Het "betreden verboden!"-bord



kaartje op ijsschots leggen of van ijsschots weghalen

Het ijskristal



ijskristal op een gat in het ijs leggen of van een gat weghalen

*einde van het spel =
in iedere ijsschots ten
minste 1 gat gehakt of
15 vissen in de houten
emmer*

*beoordeling
grote vissen = 2 punten;
kleine vissen = 1 punt; de
meeste punten =
gewonnen*

• Het ijskristal

Een willekeurig gat dat al was opengehakt, vriest weer dicht. Leg een ijskristal op het gat. Hier kan nu niet meer gehakt en gevist worden, maar de ijsberen mogen wel over dit gat lopen of erop blijven staan: tijdens een beurt telt het dus voor een normaal veld.

In plaats van een ijskristal neer te leggen, kan je ook een ijskristal van een gat weghalen.

• Alleen ogen

Er treedt geen temperatuurverandering op. De ogen worden bij die van de actiedobbelsteen opgeteld.

De "betreden verboden!"-kaartjes en het ijskristal hebben geen invloed op elkaar. Zo kan bijvoorbeeld een gat op een ijsschots dichtvriezen terwijl de ijsschots als geheel door een "betreden verboden!"-kaartje wordt aangeduid.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra in iedere ijsschots ten minste één gat is opengehakt of zodra een van de spelers als eerste 15 vissen heeft gevangen.

Jullie vangst wordt als volgt gewaardeerd:

grote vissen tellen voor twee punten, kleine vissen zijn één punt waard. Wie de meeste punten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Kayanak

Pesca, hielo y aventura

Un osado juego de pesca para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años. Con una variante a partir de los 6 años.

Autor: Peter-Paul Joopen
Ilustraciones: Oliver Freudenreich
Duración de una partida: 10 - 15 minutos



En el inmenso frío del Ártico, los osos polares se dedican a su ocupación favorita: ¡la pesca! Como es natural cada uno de los osos quiere realizar la mayor captura posible, pero esto no resulta tan fácil. ¡Sólo quien se mueva con previsión sobre los témpanos de hielo, haga un agujero con el pico en el hielo en los lugares correctos y coja con habilidad la caña, podrá sacar los codiciados peces del agua, con un poco de suerte también! Gana la partida el primer oso polar que pesque diez peces.

*objetivo del juego:
ser el primero en pescar
10 peces*

Contenido del juego

1 paisaje helado (= tablero de juego de dos piezas en la base de la caja), 4 osos polares, 1 caña con imán, 15 peces grandes y 75 pequeños (= bolas de acero grandes y pequeñas), 4 cubos de madera, 1 dado blanco de acción, 1 dado de temperaturas de color turquesa, 8 cristales de hielo, 5 fichas de "¡Prohibido el paso!", 5 hojas de papel DIN A4 (= capa de hielo), 1 instrucciones del juego



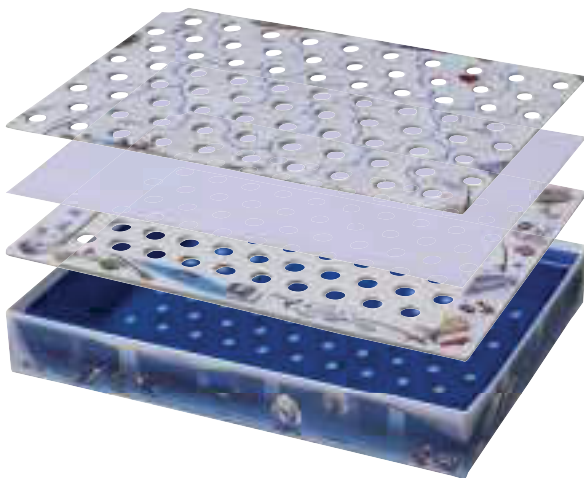
sacar el material de juego,
verter todos los peces en
la plantilla agujereada

cubrir el tablero de juego
 con una hoja, agitar la
 caja de un lado a otro

Preparativos

Se juega en el interior de la caja. Sacad de la caja todo el material de juego con excepción de la plantilla agujereada de cartón. Verted todos los peces (= bolas de acero) dentro de la caja. Introducid ahora la parte inferior agujereada del tablero de juego de manera que encaje con los lados de la caja.

Sobre los agujeros se coloca una hoja de papel que será la capa de hielo que tendréis que agujerear después para pescar los peces. Sobre la hoja de papel se coloca la parte superior del tablero de juego. Inclinaid ahora a un lado y a otro la caja para que los peces se repartan por los agujeros. Al hacerlo puede ocurrir que algunos agujeros estén libres o que haya varias bolas en un mismo agujero.



repartir los osos polares
y los cubos de madera;
tener a mano la caña y el
dado de acción

Cada jugador recibe un oso polar y el cubo de madera del color correspondiente, y se los coloca delante. Los osos polares y los cubos sobrantes no se necesitan. Tened preparada la caña y el dado blanco de acción.

El dado de las temperaturas de color turquesa, los cristales de hielo y las fichas de "¡Prohibido el paso!" sólo se requieren para la variante del juego.

Consejo:

También podéis agitar las bolas con la caja abierta y colocar luego el tablero de juego encima. ¡De esta manera podréis memorizar dónde están los peces más o menos y pescar sobre seguro!



¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que más recientemente haya ido de pesca será el jugador de inicio y pondrá su oso polar en un agujero cualquiera encima del hielo. Uno tras otro, los demás jugadores también pondrán sus osos polares encima de un agujero diferente cada uno. Ahora el jugador de inicio coge el dado de acción y lo tira.

¿Qué ha salido en el dado?

- **La cara del oso polar**

Avanza tu oso polar el número de agujeros indicado junto a la cara del oso. Cada agujero es un punto, sin importar si el agujero está ya abierto o no. Tu oso polar puede también quedarse en un agujero abierto y cambiar de dirección las veces que quiera durante la misma tirada.

Atención:

¡No se puede pasar ni saltar por encima de los agujeros que están ocupados!

- **El pico**

Pica con la punta aguda de la caña tantos agujeros como puntos estén indicados junto al pico. Al hacerlo, sujeta con la otra mano el paisaje de hielo para que ningún elemento del juego se corra de su sitio.

Atención:

¡Sólo puedes picar en los agujeros colindantes directamente con tu oso polar, y que no estén ocupados!

- **El pez**

Pesca ahora en tantos agujeros abiertos como puntos estén indicados en el dado. Estos agujeros tienen que ser colindantes con tu oso polar. No importa quién haya realizado los agujeros; los peces que saques del agua te los quedarás tú en tu cubo de madera.

Atención:

¡No puedes pescar en los agujeros que están ocupados!

colocar los osos en el tablero de juego

tirar el dado de acción

La cara del oso polar



avanzar

El pico



hacer agujeros con la punta de la caña

El pez



pescar

La estrella



elegir

siguiente jugador

*10 peces en el cubo de
madera = final de la
partida y victoria*

• La estrella

En este caso puedes elegir cuál de las tres acciones debe realizar tu oso polar en correspondencia con el número de puntos (avanzar, hacer un agujero en el hielo o pescar). Si así lo deseas, puedes repartir los puntos también en una combinación de esas tres acciones.

Importante:

Si en una acción no gastas todos los puntos, caducan los puntos restantes no utilizados.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue reunir diez peces en su cubo de madera y se convierte, por tanto, en el ganador. No tiene importancia el tamaño de los peces para el recuento. Si se han abierto todos los agujeros y ningún jugador ha conseguido pescar al menos diez peces, ganará el jugador que posea en ese momento el mayor número de peces. En caso de empate serán varios los ganadores.

Consejo:

Si os entra la fiebre de la pesca y no podéis parar, podéis continuar jugando hasta abrir todos los agujeros. En ese caso será el ganador quien haya obtenido al final el mayor número de peces.

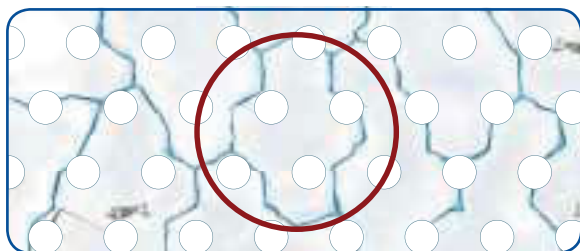


Variante: ¡Caramba cómo está la meteorología! (a partir de los 6 años)

Valen las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

Tened preparados, además, el dado de las temperaturas, los cristales de hielo y las fichas de "¡Prohibido el paso!".

Poned vuestros osos polares al comienzo encima de agujeros pertenecientes a distintos témpanos de hielo. Un témpano de hielo abarca entre 4 y 5 agujeros y está delimitado por una línea.



Siempre se tiran a la vez el dado de las temperaturas y el dado de acción.

Vosotros decidís si realizáis primero lo señalado en el dado de acción o en el dado de las temperaturas.

Al realizar lo señalado en el dado de acción se cuentan los puntos de los dos dados.

Significado de los símbolos del dado de las temperaturas:

- **El rótulo de "¡Prohibido el paso!"**

¡Es demasiado peligroso pisar ese témpano de hielo!
¡Coloca una ficha de "¡Prohibido el paso!" encima de un témpano de hielo en el que no se encuentre ningún oso polar! Al hacerlo no debes tapar ningún agujero. Ningún oso polar podrá pisar ese témpano de hielo a partir de ahora.

En lugar de colocar una ficha de "¡Prohibido el paso!", también puedes quitar una ficha de "¡Prohibido el paso!" de un témpano de hielo.

Variante a partir de los 6 adicional:

se juega además con el dado de las temperaturas, los cristales de hielo y las fichas de "¡Prohibido el paso!"

colocar los osos en agujeros de diferentes témpanos de hielo

tirar los dos dados

El rótulo de "¡Prohibido el paso!"



poner o quitar las fichas de los témpanos

El cristal de hielo



poner el cristal de hielo encima del agujero o bien quitarlo del agujero

final de la partida = mínimo un agujero hecho en cada témpano o 15 peces en el cubo de madera

Determinación peces grandes = 2 puntos; peces pequeños = 1 punto; el mayor número de puntos = ganador

Atención:

¡En los témpanos de hielo en los que está prohibido pisar se puede hacer un agujero y pescar desde los témpanos de hielo colindantes!

- **El cristal de hielo**

Un agujero cualquiera, ya abierto, vuelve a cerrarse por congelación. Pon un cristal de hielo encima de ese agujero. Ahí ya no se puede ni hacer un agujero ni pescar; sin embargo, los osos polares pueden pasar por encima de ese agujero o permanecer en ellos. Al avanzar el oso, esa casilla cuenta como una casilla normal. En lugar de colocar un cristal de hielo, también puedes quitar un cristal de hielo de un agujero.

- **Sólo puntos**

No se produce ninguna variación en la temperatura; se suman esos puntos a los que aparecen en el dado de acción.

Las fichas de "¡Prohibido el paso!" y el cristal de hielo no se influyen mutuamente. De esta manera, por ejemplo, puede congelarse y cerrarse un agujero de un témpano de hielo, aunque ese témpano posea una ficha de "¡Prohibido el paso!".

Final de la partida

La partida acaba en el momento en que en cada témpano de hielo hay por lo menos un agujero hecho, o bien, cuando un jugador haya capturado 15 peces.

Vuestras capturas se valorarán de la siguiente manera:

los peces grandes valen dos puntos; los peces pequeños, un punto. Gana la partida quien tenga el mayor número de puntos. En caso de empate serán varios los ganadores.



Kayanak

Pesca all'amo, ghiaccio & avventura

Un gioco di pesca all'amo a prova di orso,
per 2 – 4 giocatori da 4 a 99 anni.
Con variante per giocatori a partire da 6 anni.



Autore: Peter-Paul Joopen
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Nel freddo pungente dell'Artico gli orsi bianchi si dedicano alla loro occupazione preferita: la pesca sul ghiaccio! Naturalmente, ciascuno vuole pescare il massimo possibile, ma non è affatto facile. Solo chi si muove con grande cautela sui lastroni di ghiaccio, rompendo la crosta ghiacciata nei punti giusti e manovrando l'amo con gesti mirati delle zampe, potrà, con un po' di fortuna, tirare fuori dall'acqua i pesci tanto desiderati! Vince il gioco l'orso bianco che per primo pesca dieci pesci.

*Obiettivo del gioco:
riuscire per primi a prendere all'amo 10 pesci*

Dotazione del gioco

1 paesaggio ghiacciato (= tabellone in due parti da inserire sulla parte inferiore della scatola), 4 orsi bianchi, 1 canna da pesca con amo magnetico, 15 pesci grossi e 75 pesci piccoli (= sfere d'acciaio grandi e piccole), 4 secchi di legno, 1 dado dell'azione bianco, 1 dado della temperatura turchese, 8 cristalli di ghiaccio, 5 segnali "Vietato l'accesso", 5 fogli di carta bianca formato DIN A4 (= strato di ghiaccio), 1 istruzioni del gioco

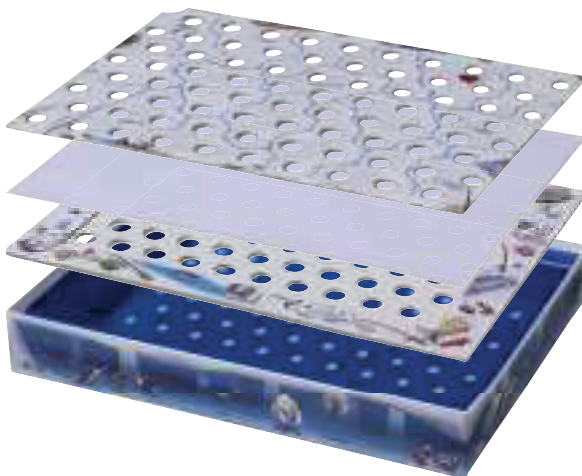


Togliere dalla scatola il materiale del gioco, gettare tutti i pesci nell'inserto di cartone forato

Inserire il tabellone e la carta, scuotere la scatola da entrambi i lati

Preparazione del gioco

Si gioca nella scatola. Togliete dalla scatola tutto il materiale del gioco, escluso l'inserto di cartone forato. Gettate tutti i pesci (= sfere d'acciaio) nella scatola. Inserite ora la parte inferiore, forata, del tabellone, facendolo aderire ai lati della scatola. Sopra i fori disponete un foglio di carta: è lo strato di ghiaccio che dovrete poi forare con il piccone per prendere all'amo i pesci. Sopra la carta viene posizionata la parte superiore del tabellone. Scuotete la scatola qua e là: in questo modo i pesci si distribuiscono nei buchi. Può succedere che dei buchi restino vuoti o che più sfere finiscano in uno stesso buco.



Distribuire gli orsi bianchi e i secchi di legno; tenere pronti amo e dado dell'azione

Ciascun giocatore riceve un orso bianco e il secchio di legno del colore adatto e li colloca davanti a sé. Orsi bianchi e secchi in soprannumero non si utilizzano. Tenetevi pronti con la canna da pesca e con il dado dell'azione bianco. Il dado della temperatura turchese, i cristalli di ghiaccio e i segnali "Vietato l'accesso" si utilizzano soltanto nella variante.

Suggerimento:

Potete scuotere la scatola anche tenendola aperta e inserire soltanto dopo il tabellone, in modo da memorizzare all'incirca dove si trovano i pesci e dove conviene gettare l'amo!



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore che è andato a pesca per ultimo comincia il gioco, mettendo il suo orso bianco su un qualsiasi foro del ghiaccio. Uno dopo l'altro, gli altri giocatori posizionano il proprio orso bianco, ciascuno sopra un altro foro. A questo punto, chi comincia il gioco prende il dado dell'azione e lo tira.

Che cosa indica il dado?

- **Il muso dell'orso bianco**

Sposta il tuo orso bianco per un numero di fori corrispondente ai punti indicati accanto al muso dell'orso bianco. Ogni foro vale un punto, indipendentemente dal fatto che sia già stato o meno aperto con il piccone. L'orso bianco può anche fermarsi su un buco aperto e, durante lo spostamento, cambiare direzione ogni volta che vuole.

Attenzione:

Non è consentito passare sui buchi occupati né saltarli!

- **Il piccone**

Usando il lato appuntito dell'amo come fosse un piccone, pratica un numero di aperture corrispondente ai punti indicati accanto al piccone. Con l'altra mano tieni fermo il paesaggio polare per evitare che si sposti.

Attenzione:

Puoi aprire con il piccone soltanto i fori nelle immediate vicinanze del tuo orso bianco, escludendo quelli occupati!

- **Il pesce**

Getta l'amo in un numero di buchi aperti corrispondente ai punti indicati sul dado. I buchi devono trovarsi nelle immediate vicinanze del tuo orso bianco. Non importa chi abbia aperto i fori con il piccone. I pesci che estrai dall'acqua mettili nel tuo secchio di legno.

Attenzione:

Non puoi gettare l'amo nei buchi già occupati!

Collocare gli orsi bianchi sul tabellone

Tirare il dado dell'azione

Il muso dell'orso bianco



Muovere

Il piccone



Bucare il ghiaccio con il piccone

Il pesce



Pescare all'amo

La stella



Scegliere

Giocatore successivo

10 pesci nel secchio
di legno = fine del
gioco e vittoria

• La stella

A questo punto, puoi scegliere quale delle tre azioni (spostarsi, rompere il ghiaccio con il piccone o gettare l'amo) far compiere al tuo orso bianco, secondo i punti indicati dal dado. Se vuoi, puoi suddividere i punti anche tra una combinazione delle tre azioni.

Importante:

Se non riesci a utilizzare tutti i punti in un'azione, i punti restanti vanno persi.

È poi il turno del bambino seguente, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore, che vince così il gioco, ha raccolto dieci pesci nel suo secchio di legno.

La dimensione dei pesci non ha alcuna importanza.

Se tutti i fori sono stati aperti con il piccone e nessun giocatore è riuscito a prendere all'amo almeno dieci pesci, vince chi ha più pesci. In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito

Suggerimento:

Se l'idea di pescare all'amo vi ha appassionato, potete continuare a giocare fino a che tutti i fori siano aperti. In questo caso, vince il giocatore con il maggior numero di pesci.



Variante: Che tempaccio!

(a partire da 6 anni)

Si applicano le regole del gioco principale, con le seguenti modifiche:

Tenete a portata di mano anche il dado della temperatura, i cristalli di ghiaccio e i segnali "Vietato l'accesso".

All'inizio posizionate i vostri orsi bianchi sui fori di lastroni di ghiaccio diversi. Un lastrone di ghiaccio comprende da 4 a 5 fori ed è circondato da una linea di demarcazione.



Il dado della temperatura viene tirato sempre insieme al dado dell'azione.

Decidete voi se eseguire prima le indicazioni del dado dell'azione o di quello della temperatura.

Al momento di eseguire le indicazioni del dado dell'azione, si contano i punti di entrambi i dadi.

Significato dei simboli del dado della temperatura:

- **Segnale "Vietato l'accesso!"**

È pericoloso camminare su questo lastrone di ghiaccio! Metti un segnale "Vietato l'accesso!" su un lastrone di ghiaccio non occupato da alcun orso bianco. Nel farlo, non devi però coprire nessun foro. Ora nessun orso bianco può più passare su questo lastrone di ghiaccio.

Invece di mettere un segnale "Vietato l'accesso!", puoi anche togliere da un lastrone di ghiaccio un segnale "Vietato l'accesso!".

Variante a partire da 6 anni
supplementare :

In aggiunta: dado della temperatura, cristalli di ghiaccio e segnali "Vietato l'accesso!"

Collocare gli orsi bianchi sui fori di lastroni di ghiaccio diversi

Tirare entrambi i dadi

Segnale "Vietato l'accesso!"



Mettere sul lastrone di ghiaccio o togliere dal lastrone di ghiaccio il segnale

Il cristallo di ghiaccio



Mettere il cristallo di ghiaccio sul buco praticato nel lastrone oppure toglierlo dal buco praticato nel lastrone

*fine del gioco =
Almeno 1 foro aperto in
ogni lastrone di ghiaccio
oppure 15 pesci nel sec-
chio di legno*

*Analisi
Pesci grossi = 2 punti;
pesci piccoli = 1 punto;
vince chi ha il punteggio
più alto*

Attenzione:

Anche sui lastroni di ghiaccio non più accessibili si possono comunque aprire fori con il piccone e gettare l'amo da lastroni di ghiaccio limitrofi!

- **Il cristallo di ghiaccio**

Un foro qualsiasi, già aperto con il piccone, può gelare di nuovo. Metti un cristallo di ghiaccio su questo buco. Ora qui non si può più rompere il ghiaccio con il piccone né gettare l'amo, tuttavia gli orsi bianchi possono passarci o fermarsi sopra: nel procedere, conta come una casella normale. Invece di mettere un cristallo di ghiaccio, puoi anche togliere un cristallo di ghiaccio da un buco.

- **Solo i punti**

La temperatura resta invariata, i punti si aggiungono a quelli del dado dell'azione.

Il segnale "Vietato l'accesso!" e il cristallo di ghiaccio non si influenzano a vicenda. Così, per es., un buco in un lastrone di ghiaccio può gelare, anche se il lastrone di ghiaccio è contrassegnato da un segnale "Vietato l'accesso!".

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena ogni lastrone di ghiaccio presenta almeno un buco aperto oppure non appena un giocatore ha preso 15 pesci.

Conteggio del pescato:

i pesci grossi valgono due punti, i pesci piccoli un punto. Vince chi ha il punteggio più alto. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

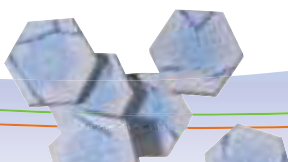
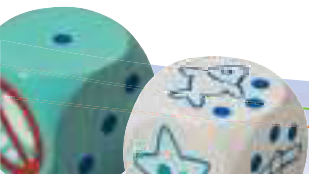
på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

■ Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

■ Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

■ Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

■ Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderoogen gaan stralen!

■ ¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

■ I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr.: 7146