



KAYANAK



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

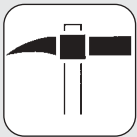
blauer Würfel

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.

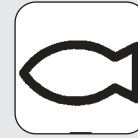
Es ist nicht von Bedeutung, ob ein Loch bereits aufgebrochen ist oder nicht. Eine Spielfigur darf auch auf einem offenen Loch zum Stehen kommen.

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

- **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.



jede Scholle aufgehackt oder 15 Fische

Fang zählen

Habermaab Game No. 4164

Kayanak

A fishing and dice game for **2 – 4 players ages 6 to 99**.

Game idea by: Peter-Paul Joopen
Illustrations: Anja Dreier-Brückner
Length of the game: 20 minutes approx.

The Inuits are Indians who live high up in the northern area of the globe. They nourish themselves with hunting and fishing. Fishing in the ice is not easy at all: In order to fish, holes first have to be drilled into the ice.

"Inuit" -means "human being" - that's how the inhabitants of the arctic call themselves. The name "Eskimo" has been given to them by another Indian tribe. "Eskimo" means "those who eat raw meat". The Inuits are offended by this name.

Contents:

- 1 game board consisting of several parts (pack ice)
- 4 game figures (Inuits)
- 1 magnetic fishing rod
- 15 big fish (big steel balls)
- 75 small fish (small steel balls)
- 4 wooden tubs
- 1 white action die
- 1 blue temperature dice
- 8 white ice crystals
- 5 blue drops
- 5 sheets of paper A 4 (ice layer)

Short instructions:

Aim of the game:

Who will collect the most points while fishing?

Preparation of the game:

The game is played **inside the box**.

Take all the accessories out of the box - except the lower tray with the holes.

Reverse all the **fish** (steel balls) into the box and shake the box about - this is how the **fish** are distributed **among the holes**. Some holes may stay empty, whereas others may hold several balls.

tip the balls into the box

big game board

Now let the water turn into ice. This is done by putting the **big layer of pack ice** (the larger inferior part of the game board) on the upper edge of

paper

small game board

game counter
wooden tub

get accessories
ready

white die

blue die

the tray. Now place a **sheet of paper** over the holes - this is the ice layer in which, later on, you will have to make holes in order to fish. Place the **smaller layer of pack ice** (upper part of the game board) on top of the paper.

Each player takes one **Inuit (game figure)** and the corresponding **wooden tub** for keeping the fish caught.

Next to the box, **the fishing rod, the ice crystals, drops and dice** are placed.

There are **two different dice**:

The **white action die** shows you the three kinds of actions your Inuit can carry out.

The **blue temperature die** indicates if the temperature is changing and in which way.

Watch out: there are dots on both dice which determine the number of actions the game counters can carry out.

How to play:

Who has already gone fishing? This player may start. If nobody has gone fishing yet, the youngest player starts.

Put your **Inuit on a hole** of any of the ice floes.

Hint: Good starting points are the holes in the center part of the game board.

One by one in a clockwise direction the other players place their game counters on a hole of another floe.

Inuit on hole

roll the dice



move on

Roll both dice.

• Does the white die show the face of the Inuit?

Then your Inuit moves as many squares (holes) as **dots** are shown on **both dice**.

Each hole counts as one point.

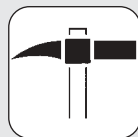
It does not matter if a hole has already been opened. A game counter can also stand on an open hole.

When you move your Inuit, he may **change his direction** as many times as he wants to.

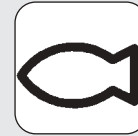
Attention: You may not step on or jump over **occupied holes and melting ice floes** (see "drops")

• Does the white die show the ice axe?

Then your Inuit can hack open as many holes as **dots** are shown on **both dice**, using the point of the fishing rod. While doing so hold the game board firmly with the other hand so that it does not slip.



hack open holes



fish



choose



place drop

remove drop



place ice crystal

Sometimes it will not be possible to use up all the dots because:

- You only may hack open holes **directly** adjacent to your Inuit - including those on a floe different from the one your game figure is on.
- You may not hack open a hole which is already **occupied by an Inuit**.

• Does the white die show the fish?

Then your Inuit may fish in as many holes directly adjacent to him as **dots** are shown on **both dice**. Of course you can fish in holes that have been opened before by **another Inuit**. You don't have to use up all the dots. Collect the fish (steel balls) caught from the sea in your wooden tub.

- You may not fish in holes ...
... on which another **Inuit is standing** at the moment.
... which have **frozen over again** (see "ice crystals").

• Does the white die show the question mark?

You may choose which of the three actions your Inuit should do (**move, hack, fish**).

You can use all the **dots shown on both dice**.

You also can use up all the dots **combining the three actions**.

Apart from the three possibilities given by the white die, a change in temperature can take place. The **blue die** will show if this is the case:

• Does the blue die show the drop?

- A whole **ice floe** (an ice floe consists of 4 – 5 holes and is clearly outlined) will **start to melt: put the blue drop** on a floe of your choice. Make sure you do not cover a hole with it.

No Inuit may walk on this floe.

Watch out: A floe with an Inuit standing on it cannot melt. However, you can hack from a neighboring floe into a melting floe and fish there.

- Instead of melting a floe (= **place a drop**), you can also turn a melting floe into a frozen floe where Inuits can walk on again (= **remove drop**).

• Does the blue die show the ice crystal?

- Any of the holes already hacked open **freezes over again. Put the white crystal** on this hole.

Now, this hole can not be opened again and no fishing is possible. Game counters may however move over these holes or stay on them. When moving a counter, the hole counts as a normal square.

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).

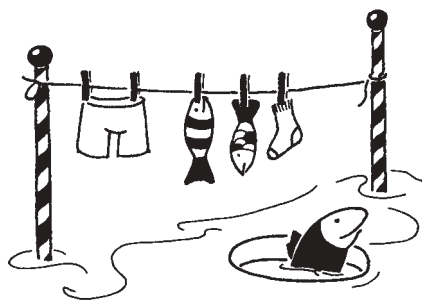
count catch

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

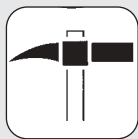
dé blanc
dé bleu

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

Habermaaf-spel 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

Kleine speelbord

jullie straks gaten moeten hakken om de vissen op te kunnen hengelen. Op het papier komt tenslotte de **kleine plaat pakij's** te liggen (bovenste deel van het speelbord).

Speelfiguur, houten kuip

Elk kind kiest een **Inuit (speelfiguur)** uit met de bijbehorende **houten kuip** voor de vangst.

Benodigheden klaarleggen

Hengel, ijskristallen, druppels en dobbelstenen liggen klaar naast de doos.

Witte dobbelsteen, blauwe dobbelsteen

Er zijn **twee verschillende dobbelstenen**:

De **witte actiedobbelsteen** vertelt je welke van de drie mogelijke handelingen jouw Inuit kan uitvoeren.

De **blauwe temperaturobbelsteen** geeft aan of, en hoe de temperatuur verandert.

Opgelet: Op beide dobbelstenen staan punten afgebeeld, wier aantal de handelingen van de speelfiguren beïnvloedt.

Spelverloop:

Wie is er al eens uit vissen geweest? Deze speler mag beginnen. Als nog niemand ooit heeft gevist, mag het jongste kind beginnen.

Zet je **Inuit op een gat** van een ijsschots naar keuze.

Tip: De ijsgaten in het midden van het speelbord zijn goede plaatsen om te beginnen.

Kloksgewijs zetten alle spelers om de beurt hun speelfiguren boven op een gat van steeds een andere schots.

Inuit op een gat

Gooien



Verplaatsen

- **Komt op de witte dobbelsteen een Inuitgezichtje boven te liggen?**

Jouw Inuit gaat net zoveel vakjes (= gaten) verder als de som van het aantal **ogen van de twee dobbelstenen**.

Elk gat telt voor één punt.

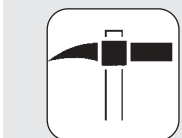
Het is niet van belang of een gat al of niet is opengehakt. Een speelfiguurtje mag dan ook boven op een opengebroken gat tot stilstand komen.

Je Inuit mag tijdens z'n beurt net zo vaak van **richting veranderen** als je wilt.

Voorzichtig: gaten die al zijn bezet en smeltende ijsschotsen (zie 'druppels') mag je niet betreden en ook niet eroverheen springen.

- **Verschijnt op de witte dobbelsteen een ijshouweel?**

Jouw Inuit mag met de punt van de hengel net zoveel gaten openhakken, als het aantal **ogen van beide dobbelstenen** aangeeft. Houd met je andere hand het speelbord goed vast, zodat het niet weg kan glijden.



Gaten hakken



Vissen



Kiezen



Druppel neerleggen

Druppel weghalen

Vaak is het niet mogelijk om het gegooide aantal punten in z'n geheel te benutten, want:

- Je mag alleen die gaten openhakken die **direct naast** jouw Inuit liggen – dat kunnen echter ook gaten zijn die op een andere schots zitten dan degene waarop je Inuit staat.
- Een gat waar al een **Inuit opstaat**, kan niet worden opengehakt.

- **Vertoont de witte dobbelsteen een vis?**

Dan mag jouw Inuit zijn hengel uitwerpen in net zoveel open gaten, als **beide dobbelstenen punten** vertonen. Je mag echter alleen in die gaten vissen, die direct naast het vakje van je Inuit liggen. Natuurlijk mag er ook in gaten worden gevist, die door **andere spelers** zijn opengehakt. Het puntenaantal hoeft niet opgemaakt te worden. De vissen (staalkogels) die je uit het water ophaalt, verzamel je in de houten kuip.

- Je mag niet in gaten hengelen die ...
... al zijn **bezet** door een andere **Inuit**.
... **opnieuw zijn dichtgevroren** (zie 'ijskristal').

- **Laat de witte dobbelsteen het vraagteken zien?**

Dan mag je **kiezen**, welke van bovenstaande handelingen je Inuit moet uitvoeren (**bewegen, hakken, vissen**).

Ook in dit geval mag je het aantal **ogen van beide dobbelstenen** gebruiken.

Je mag de gegooide ogen ook over een **combinatie van drie de handelingen** verdelen.

Onafhankelijk van deze drie verschillende handelingen, kan er een verandering in temperatuur optreden. Of dit het geval is, wordt aangegeven door de **blauwe temperaturobbelsteen**.

- **Vertoont de blauwe dobbelsteen een druppel?**

Een complete **ijsschots** (een ijsschots bevat 4 – 5 gaten en wordt door een lijn begrenst) **begint te ontdooien**. **Leg een blauwe druppel** op een ijsschots naar keuze, maar zorg ervoor dat er geen gat mee wordt bedekt.

Deze ijsschots kan nu door geen enkele Inuit meer worden betreden.

Opgelet: een ijsschots, waarop al een Inuit staat, mag je niet laten smelten. Wel kan vanuit een aangrenzende schots nog steeds gehakt en gevist worden in een dooiende ijsschots.

- In plaats van een ijsschots te laten dooien (= **druppel neerleggen**) kan je ook een dooiende schots weer begaanbaar maken (= **druppel wegnemen**).



Ïskristal
neerleggen

Ïskristal
weghalen

In elke schots een
gat of 15 vissen

Vangst tellen

- **Is er op de blauwe dobbelsteen een ijskristal te zien?**
 - Een gat naar keuze, dat al was opengehakt, **vriest weer dicht. Leg een wit ijskristal** boven op dit gat.
Hier kan nu niet meer worden gehakt of gehengeld. Spelfiguren mogen echter wel over dit gat heen lopen of erop blijven stilstaan. Het gat telt dus als een gewoon gat.
 - In plaats van een gat te laten dichtvriezen (= **ijskristal neerleggen**), kan je ook een al eerder bevroren gat weer vrij maken (= **ijskristal weghalen**).
- **Opgelet: druppels en ijskristallen** beïnvloeden elkaar niet. Zo kan b.v. een gat in een schots opnieuw dichtvriezen, terwijl dezelfde schots in z'n geheel door één druppel aan het smelten is.
- **Laat de blauwe dobbelsteen alleen ogen zien?**
Dan treedt er geen enkele temperatuurverandering op. De ogen van de dobbelsteen worden gewoon bij die van de witte actiedobbelsteen opgeteld.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra in **elke schots tenminste één gat** is opengehakt of zodra een van de kinderen als eerste **15 vissen** (staalkogels) heeft gevangen.

Nu wordt de vangst bij elkaar opgeteld:

Grote vissen (kogels) tellen voor **twee punten**.

Kleine vissen (kogels) tellen voor **één punt**.

Wie de meeste punten heeft opgehaald, heeft gewonnen.

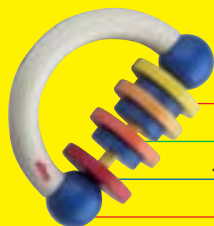


Erfinder für Kinder

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