



# 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 (Packedis)
- 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

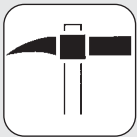
## blauer Würfel

## 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.

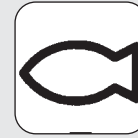
Es ist nicht von Bedeutung, ob ein Loch bereits aufgebrochen ist oder nicht. Eine Spielfigur darf auch auf einem offenen Loch zum Stehen kommen.

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

Habermas 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.

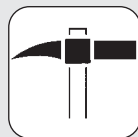
It does not matter if a hole has already been opened. A game counter can also stand on an open hole.

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

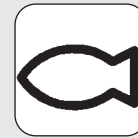
**Attention:** You may not step on or jump over **occupied holes and melting ice floes** (see "drops")

#### • 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 Habermaaß N° 4164

## Kayanak

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

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

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

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

#### Contenu du jeu :

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

Résumé des  
règles :

#### But du jeu :

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

#### Préparation du jeu :

On joue **dans la boîte de jeu**.

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

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

placer les billes  
dans la boîte



grand plateau de jeu,  
papier

petit plateau de jeu

figurine de jeu,  
seaux en bois

préparer le matériel

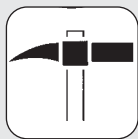
dé blanc  
dé bleu

Inuit sur trou de glace

lancer les dés



avancer



creuser des trous

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

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

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

Il y a **deux dés différents** :

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

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

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

**Déroulement de la partie :**

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

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

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

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

Lancez les deux dés.

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

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

Chaque trou vaut un point.

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

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

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

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

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



pêcher



choisir



poser une goutte

enlever la goutte



poser un cristal

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

retirer le cristal

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

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

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

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

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

### Fin de partie :

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

### On compte ensuite les prises :

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

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

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



toute la glace a été creusée ou bien 15 poissons

compter les prises

Habermäß-spiel Nr. 4164

## Kayanak

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

**Spelidee:** Peter-Paul Joopen

**Vormgeving:** Anja Dreier-Brückner

**Speelduur:** ca. 20 minuten

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

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

### Spelinhoud:

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

### Korte inleiding:

### Doel van het spel:

Wie verzamelt de meeste punten bij het vissen?

### Spelvoorbereiding:

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

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

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

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

**Kogels in de doos doen**

**Grote speelbord**

**Papier**



## 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.

## Benodigdheden 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.

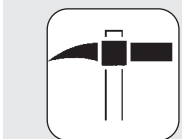
Het is niet van belang of een gat al of niet is opengehakt. Een speelfiguurtje mag dan ook boven op een opengebroken gat tot stilstand komen.

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.

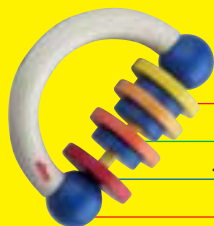


# **Erfinder für Kinder**

*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



Instrucciones de juego • Istruzioni per il gioco •  
Instrução de jogo • Spillevejledning

4164

# KAYANAK



Juego Habermaaß Núm. 4164

# Kayanak

Un juego de dado y de pesca para 2 - 4 niños a partir de 6 años.

**Concepto del Juego:** Peter-Paul Joopen

**Ilustraciones:** Anja Dreier-Brückner

**Duración del Juego:** unos 20 minutos

Los Inuits son indígenas que viven muy arriba, en el norte del globo terrestre. Se alimentan de la caza y la pesca. Pescar en el hielo no es nada fácil, ya que primero tienen que picar un agujero en la gruesa capa de hielo.

*“Inuit” significa “ser humano” – así es como se autodenominan los habitantes del ártico. El nombre “esquimal” les fue dado por otro pueblo indígena. El término “esquimal” significa: “los que comen carne cruda”. Es un nombre ofensivo para los Inuits.*

## Contenido del Juego:

- 1 tablero con varias partes (placas de hielo)
- 4 figuras de juego (Inuits)
- 1 caña de pescar magnética
- 15 peces grandes (bolas de acero grandes)
- 75 peces pequeños (bolas de acero pequeñas)
- 4 cubas de madera
- 1 dado blanco para las acciones
- 1 dado azul de temperaturas
- 8 cristales de hielo blancos
- 5 gotas azules
- 5 hojas de papel DIN A4 (capas de hielo)

## Objetivo del Juego:

¿Quién conseguirá reunir el mayor número de puntos pescando?

## Preparación del Juego:

Se jugará en la caja.

Sacad todos los accesorios del juego de la caja – excepto la bandeja de cartón agujereada situada en la parte más inferior.

Poned los **peces** (bolas de acero) en la caja y removed bien la caja: Así se esparcirán los **peces en los agujeros**. Algunos agujeros pueden quedar vacíos y otros pueden tener varias bolas.

Ahora las aguas se congelarán: Colocad la **placa grande de hielo** (la parte inferior del tablero) encima de la caja. Por encima de los agujeros se pondrá una **hoja de papel** – ésta es la capa de hielo, en la que más tarde tendréis que hacer agujeros, para pescar los peces. Encima el papel se colocará la **placa más pequeña de hielo** (parte superior del tablero).

Instrucciones  
breves:

poner bolas en  
caja

tablero grande

papel

tablero pequeño

ficha,  
cuba de madera

preparar los  
accesorios

dado blanco

dado azul

Inuít en agujero  
de hielo

tirar los dados



seguir avanzando



picar agujeros

Cada niño coge un **Inuít (figura de juego)** junto con la **cuba de madera** de su color para guardar lo que ha pescado.

La **caña de pescar, cristales de hielo, gotas y dados** se dejan al lado de la caja.

Hay **dos dados diferentes**:

El **dado blanco es de acciones** y muestra los tres tipos de acciones que tu Inuit puede realizar.

El **dado azul de temperatura** indica como y si se cambia la temperatura. **Atención:** En ambos dados hay puntos que determinan el número de acciones que las figuras pueden realizar.

**Desarrollo del Juego:**

¿Quién ha ido alguna vez de pesca? Tú puedes empezar. Si no hay nadie que haya ido nunca de pesca, empezará el niño más pequeño.

Coloca tu **Inuít en un agujero** de cualquier placa de hielo.

**Consejo:** Los agujeros del centro del tablero, son los mejores puntos de partida.

Uno tras otro en el sentido de las agujas del reloj situarán los demás niños sus figuras de juego en agujeros de otras placas.

Tira con los dos dados a la vez.

• **¿Ha salido la cara del Inuít en el dado blanco?**

Tu Inuít avanza tantas casillas (agujeros) como puntos muestran ambos dados.

Cada agujero cuenta por un punto.

No importas si los agujeros están ya abiertos o no. Una figura podrá estar en un agujero abierto.

Tu Inuít puede **cambiar la dirección** del movimiento tantas veces como quiera.

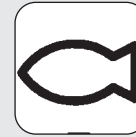
**¡Cuidado! Agujeros ocupados o placas de hielo que se están derritiendo** (ver „gota“) no podrán ser transitados ni saltados.

• **¿Ha salido el pico de hielo en el dado blanco?**

Tu Inuít podrá picar con la punta de la caña tantos agujeros, como indique la suma de los **puntos de ambos dados**. Sujeta el tablero con la otra mano para que no se mueva.

A veces no te será posible utilizar todos los puntos, ya que:

- Solamente está permitido picar los agujeros **de alrededor** del Inuít – incluyendo las placas de hielo distintas.
- No podrás abrir un agujero que ya esté **ocupado** por un Inuít.



pescar



escoger



poner gota

quitar gota



poner cristal de  
hielo

• **¿Ha salido un pez en el dado blanco?**

Tu Inuít podrá pescar en tantos agujeros vecinos con él como indique la suma de los **puntos** de los dos dados. Naturalmente, se puede pescar en agujeros que hayan sido abiertos **por otros** anteriormente, no estás obligado a usar todos los puntos. Los peces (bolas de acero) capturados, los podrás reunir en la cuba de madera.

- No podrás pescar en agujeros, ...  
... en los que hay otro **Inuít** en **este** momento.  
... que se ha vuelto a **congelar** (ver “cristal de hielo”).

• **¿Ha salido el símbolo de interrogación en el dado blanco?**

Tú podrás **escoger** cuál de las tres acciones va a realizar tu Inuít (**avanzar, abrir un agujero, pescar**).

Puedes utilizar todos los puntos que muestran los dos **dados**.

También puedes utilizar todos los puntos combinando las **tres acciones**.

Independientemente de estas tres posibilidades de acciones del dado blanco puede venir un cambio de temperatura. El **dado azul te indica**:

• **¿Ha salido la gota en el dado azul?**

• Una **placa completa se derrite** (una placa consta de 4 ó 5 agujeros y está demarcada por una línea). **Coloca una gota azul** en la placa de hielo de tu elección, sin que tapes ningún agujero.

**Esta placa de hielo no podrá ser transitada por ningún Inuít.**

**Atención:** Una placa en la que se encuentra un Inuít no podrá derretirse. Sin embargo, puedes pescar en una placa de hielo derritiéndose, desde una placa vecina.

- En lugar de derretir una placa (= **poner una gota**) también puedes hacer que una placa de hielo se congele otra vez y puedan volver a pisarlo los Inuits (= **quitar una gota**).

• **¿Ha salido un cristal de hielo en el dado azul?**

• Cualquier agujero picado se **vuelve a congelar**. **Coloca un cristal blanco** sobre este agujero.

**Aquí ya no se podrá pescar ni picar más.** Las figuras podrán transitar o permanecer en él: es decir, el agujero cuenta como una casilla normal.



quitar cristal de hielo

- En lugar de congelar un agujero (= **poner un cristal**) también podrás descongelar uno que ya se había congelado (= **quitar un cristal**).
- **Atención: las gotas y los cristales** no interfieren en las acciones de cada uno: así por ejemplo, será posible que un agujero se esté congelando a pesar de que la placa de hielo en su conjunto se esté derritiendo, pues tiene la gota azul.
- **¿Te ha salido un número en el dado azul?**  
No hay cambio de temperatura. Los puntos se suman a los puntos del dado blanco.

un agujero de cada placa de hielo o 15 peces

contar la pesca

### Fin del Juego:

El juego termina, cuando al menos **un agujero de cada placa** de hielo se ha abierto, o cuando un jugador consigue pescar **15 peces** (bolas de acero).

### Ahora cuenta la pesca:

Los **peces grandes** (bolas) valen **2 puntos**.

Los **peces pequeños** (bolas) valen **1 punto**.

El jugador que pesque más puntos gana el juego.



Juego Habermäß n. 4164

## Kayanak

Un juego de pesca e dei dadi per **2 – 4 bambini a partire da 6 anni**.

**Ideatore del gioco:** Peter-Paul Joopen

**Illustrazione:** Anja Dreier-Brückner

**Durata del gioco:** 20 minuti circa

Gli Inuit sono indiani che abitano all'estremo nord del globo terrestre. Vivono di caccia e pesca. La pesca nel ghiaccio non è facile poiché prima si deve forarne lo spesso strato.

*"Inuit" – significa "Uomo" – così si chiamano gli abitanti dell'Artide. Il nome "Eschimesi" è stato dato loro da un altro popolo indiano. "Eschimese" significa: "Coloro che mangiano carne cruda". Gli Inuit considerano questo nome un'offesa.*

### Componenti del gioco:

- 1 tavola da gioco composta di più pezzi (pack)
- 1 pedina da gioco (Inuit)
- 1 canna da pesca magnetica
- 15 pesci grandi (grandi sfere d'acciaio)
- 75 pesci piccoli (piccole sfere d'acciaio)
- 4 tinozze di legno
- 1 dado dell'azione bianco
- 1 dado della temperatura blu
- 8 cristalli di ghiaccio bianchi
- 5 gocce blu
- 5 fogli di carta DIN A4 (strato di ghiaccio)

### Istruzioni in breve

### Obiettivo del gioco:

Chi raccoglie il maggior numero di punti durante la pesca?

### versare le sfere nella scatola

### Preparazione del gioco:

Si gioca **nella scatola**.

Togliete dalla scatola tutti i componenti - eccetto l'inserito perforato di cartone inferiore.

Versate i **pesci** (sfere d'acciaio) nella scatola e muovendola qua e là distribuite i **pesci nei buchi**. Possono rimanere fuori liberi o esserci più sfere in un foro.

### tavola da gioco grande

Ora fate ghiacciare l'acqua. Posate la **lastra di pack** (la parte inferiore più grande della tavola da gioco) sul bordo superiore dell'inserito di cartone. Sopra i fori viene messo un **foglio di carta** – che rappresenta lo strato di ghiaccio che più tardi dovete rompere per pescare i pesci. Sul foglio di carta posate la **lastra più piccola** del pack (parte superiore della tavola da gioco).

### tavola da gioco piccola

pedina di gioco,  
tinozza di legno

tenere pronti gli  
accessori

dado bianco

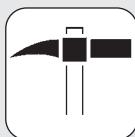
dado blu

Inuit sul buco nel  
ghiaccio

tirare i dadi



andare avanti



praticare  
aperture

Per la pesca, ogni bambino si prende un **Inuit (pedina di gioco)** e la **tinozza di legno** del colore adatto.

**Canna da pesca, cristalli di ghiaccio, gocce e dadi** vengono tenuti pronti accanto alla scatola.

**Ci sono due dadi diversi:**

Il **dado dell'azione bianco** indica quale delle tre possibili azioni può essere eseguita dal tuo Inuit.

Il **dado blu della temperatura** indica se e come si modifica la temperatura.

**Attenzione:** su entrambi i dadi si possono vedere punti il cui numero influisce sulle azioni delle pedine.

**Svolgimento del gioco:**

Chi ha già pescato una volta può iniziare. Se nessuno ha mai pescato, inizia il bambino più piccolo.

Metti il tuo **Inuit su un foro** di un qualsiasi lastrone di ghiaccio.

**Consiglio:** buoni punti di partenza sono i fori al centro della tavola da gioco.

Uno dopo l'altro, in senso orario, i bambini mettono le loro pedine su un foro di un altro lastrone di ghiaccio.

**Tira entrambi i dadi.**

• **Il dado bianco mostra la faccia dell'Inuit?**

Il tuo Inuit si sposta di tante caselle (= fori) quanti sono i **punti di entrambi i dadi**.

Ogni foro conta un punto.

Non importa se un buco è già stato aperto oppure no. Una pedina può fermarsi anche su un buco aperto.

Durante lo spostamento, il tuo Inuit può **cambiare direzione** tutte le volte che vuole.

**Attenzione!** Non ci si può fermare sui o saltare i **fori occupati e sui lastroni di ghiaccio che si stanno sciogliendo** (vedi "gocce").

• **Il dado bianco mostra la piccozza?**

Con la punta della canna da pesca il tuo Inuit può praticare un numero di aperture corrispondente al **punteggio indicato dai due dadi**. Con l'altra mano tieni ferma la tavola da gioco in modo che non si sposti.

A volte non è possibile utilizzare tutti i punti usciti, poiché

- puoi praticare le aperture solo nelle **immediate vicinanze** del tuo Inuit – possono naturalmente essere anche su un altro lastrone di ghiaccio che non sia quello dove sosta la tua pedina da gioco;
- un foro occupato da un **Inuit** non può essere aperto.



pescare



scegliere



mettere goccia

togliere goccia



mettere cristallo  
di ghiaccio

togliere cristallo  
di ghiaccio

• **Il dado bianco mostra un pesce?**

Il tuo Inuit può pescare in un numero di buchi aperti nelle sue immediate vicinanze corrispondente al **punteggio indicato dai due dadi**. Naturalmente si può anche pescare in fori aperti precedentemente da **altri Inuit**. Il punteggio può non essere utilizzato per intero. I pesci (sfere d'acciaio) che estrai dall'acqua devono essere messi nella tua tinozza.

- Non puoi pescare in buchi ...  
... già occupati da un **altro Inuit**  
... che si sono di **nuovo ghiacciati** (vedi "Cristallo di ghiaccio").

• **Il dado bianco mostra un punto interrogativo?**

Puoi **scegliere** quali delle tre azioni deve essere eseguita dal tuo Inuit (**muovere, rompere il ghiaccio, pescare**).

A questo scopo hai ancora a disposizione la somma dei **punti dei due dadi**.

Puoi anche suddividere il punteggio dei dadi su una **combinazione delle tre azioni**.

Indipendentemente da queste tre possibilità di azione del dado bianco può verificarsi un cambiamento di temperatura, cosa che viene indicata dal **dado blu della temperatura**:

• **Il dado blu mostra la goccia?**

Un intero **lastrone di ghiaccio** (un lastrone comprende 4 – 5 fori ed è circondato da una linea) si sta **sciogliendo**. **Metti una goccia blu** su un lastrone di ghiaccio di tua scelta senza coprire alcun foro.

**Questo lastrone di ghiaccio ora non può più essere occupato dagli Inuit.**

**Attenzione!** Un lastrone di ghiaccio occupato da un Inuit non può essere fatto sciogliere. Su un lastrone di ghiaccio sciolto è tuttavia possibile continuare a praticare fori e pescare da un lastrone attiguo.

- Invece di fare sciogliere un lastrone (= **mettere la goccia**) puoi anche rendere nuovamente accessibile un lastrone sciolto (= **togliere la goccia**).

• **Il dado blu mostra il cristallo di ghiaccio?**

Un buco a scelta già praticato **si ricongela**. **Metti un cristallo di ghiaccio bianco** su questo foro.

**Ora qui non si può più rompere il ghiaccio e pescare.** Le pedine possono tuttavia passare o occupare questo foro. In caso di passaggio, questo foro conta come una casella normale.

- Invece di far ghiacciare un foro (= **mettere il cristallo di ghiaccio**), puoi liberarne uno già ghiacciato (= **togliere il cristallo di ghiaccio**).

tutti i lastroni  
rotti o 15 pesci

contare il pescato

- **Attenzione! Goccia e cristallo di ghiaccio** non si influenzano reciprocamente. Così, p. es., un foro in un lastrone di ghiaccio può ghiacciarsi nuovamente nonostante tutto il lastrone si stia sciogliendo a causa di una goccia.

- **Il dado blu mostra solo il punteggio?**

Non si verificano cambiamenti di temperatura. Il punteggio viene addizionato ai punti dell'azione del dado bianco.

**Fine del gioco:**

Il gioco termina non appena in **ogni lastrone** è stato praticato **almeno un foro** o non appena un bambino ha pescato **15 pesci** (sfere d'acciaio).

**Ora viene dato un punteggio al pescato:**

I **pesci grandi** (sfere grandi) valgono **2 punti**.

I **pesci piccoli** (sfere piccole) valgono **1 punto**.

Vince chi ha più punti.



Habermaab, jogo no. 4164

## Kayanak

Um jogo de pesca e dados para **2 a 4 crianças a partir de 6 anos**.

**Criador do jogo :** Peter-Paul Joopen

**Ilustração :** Anja Dreier-Brückner

**Duração do jogo :** aprox. 20 minutos

Os Inuit são índios que habitam bem no alto a norte do globo terrestre. Eles vivem da caça e da pesca. A pesca no gelo não é uma tarefa fácil, pois primeiramente devem ser picados buracos na espessa camada de gelo.

*"Inuit" significa "Gente", assim se denominam os habitantes do continente Ártico. O nome "Esquimó" lhes foi dado por uma outra tribo de índios. "Esquimó" significa : "Aquele que come peixe cru". Os Inuit acham este nome um insulto.*

**Conteúdo do jogo :**

- 1 plano de jogo de várias peças (placa de gelo)
- 4 figuras de jogo (Inuit)
- 1 cana de pesca magnética
- 15 peixes grandes (esferas de aço grandes)
- 75 peixes pequenos (esferas de aço pequenas)
- 4 tinas de madeira
- 1 dado branco de acção
- 1 dado azul de temperatura
- 8 cristais brancos de gelo
- 5 gotas azuis
- 5 folhas de papel de formato DIN A4 (camada de gelo)

**Instrução resumida :**

**despejar as esferas na caixa do jogo**

**plano de jogo grande papel plano de jogo pequeno**

**Objectivo do jogo :**

Quem coleciona mais pontos na pesca de peixe ?

**Preparação para o jogo :**

Joga-se **na caixa do jogo**.

Retirem todos os acessórios, menos a inserção de cartonagem inferior perfurada, da caixa do jogo.

Despejem os **peixes** (esferas de aço) na caixa do jogo e basculem a caixa de um lado para outro. Assim, os **peixes** serão distribuídos **nos furos**. Nesta ocasião, também podem ficar livres alguns furos ou diversas esferas num mesmo furo.

Deixem, então, a água congelar : Coloquem a **grande placa de gelo** (a parte grande, inferior do plano de jogo) sobre o canto superior da inserção de cartonagem. Sobre os furos vem uma **folha de papel**, é o banco de gelo que deverá ser picada mais tarde para pescar os peixes. Sobre o papel é colocada a **placa pequena de gelo** (parte superior do plano de jogo).

figura do jogo,  
tina de madeira

aprontar os  
acessórios

dado branco

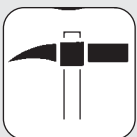
dado azul

Inuit no buraco  
no gelo

jogar os dados



continuar o jogo



picar buracos no  
gelo

Cada criança pega para si um **Inuit (figura do jogo)** e a **tina de madeira** na cor correspondente para a pesca.

A **cana de pesca**, **cristais de gelo**, **gotas** e **dados** são colocados ao lado da caixa do jogo.

Existem **dois dados distintos** ;

O **dado branco de acção** diz qual das três possíveis acções o teu Inuit pode realizar.

O **dado azul de temperatura** indica se e como a temperatura é alterada.  
**Atenção** : Nos dois dados podem ser vistos pontos, cuja quantidade influencia nas acções das figuras do jogo.

**Decurso do jogo :**

Quem já pescou alguma vez ? Tu deves iniciar. Se ainda ninguém pescou, a criança mais jovem inicia.

Coloca o **teu Inuit sobre um buraco** num banco de gelo flutuante.

**Conselho** : Os bons pontos de início são os buracos no gelo no sector central do plano de jogo.

Um após o outro, no sentido dos ponteiros do relógio, as outras crianças colocam as suas figuras de jogo sobre um buraco num outro banco de gelo.

**Lançar com os dois dados.**

• **Apresenta, o dado branco, o rosto do Inuit ?**

O teu Inuit pula tantos campos (=buracos) para a frente quanto é o **número de pontos** fornecido por ambos os dados.

Cada buraco conta um ponto.

Não tem importância se um buraco já está perfurado ou não. Uma figura de jogo pode chegar também sobre um buraco já aberto.

O teu Inuit pode **modificar** o quanto frequentemente quiser a  **direcção** durante uma jogada.

**Cuidado** : **Buracos ocupados ou bancos de gelo descongelados** (vide "Gota") não devem ser pisados ou pulados por cima.

• **Apresenta o dado branco uma picareta de gelo ?**

O teu Inuit pode picar tantos buracos com a ponta do caniço, conforme o fornecido pela quantidade de **pontos dos dois dados**. Segura bem, com a outra mão, no plano de jogo para que ele não escorregue.

Às vezes não é possível utilizar a quantidade de pontos tirada nos dados !

• Tu deves **somente** picar **directamente** nos buracos vizinhos ao teu Inuit, eles podem, entretanto, também estar num outro banco de gelo do que a tua figura de jogo.

• Um buraco, sobre o qual se encontra **um Inuit**, não deverá ser picado.



pescar



escolher



colocar gotas

retirar a gota



colocar cristal de  
gelo

• **Apresenta o dado branco um peixe ?**

O teu Inuit pode pescar em tantos buracos abertos, directamente vizinhos ao teu ponto de permanência, quantos forem a quantidade de **pontos fornecidos por ambos os dados**. Naturalmente poderá ser pescado também em buracos que foram picados no gelo **por outro** Inuit. A quantidade de pontos não necessita ser completamente usada. Os peixes (esferas de aço), que tirares da água, são recolhidos na tua tina de madeira.

- Não deverás pescar em buracos, ....  
... no qual **se encontra**, no momento, um outro **Inuit**.  
... que está **novamente congelado** (vide "Cristal de gelo").

• **Apresenta o dado branco o ponto de interrogação ?**

Deverás **escolher** qual das três acções o teu Inuit deve executar (**andar**, **picar**, **pescar**).

Para isso, está novamente à tua disposição, a quantidade de **pontos de ambos os dados**.

Poderás distribuir também os pontos dos dados numa **combinação das três acções**.

Independentemente destas três possibilidades de acções do dado branco, pode ocorrer uma modificação de temperatura. Se este for o caso, o **dado azul da temperatura** indica :

• **Apresenta o dado azul a gota ?**

• Um **banco de gelo** completo (um banco de gelo flutuante compreende 4 a 5 buracos e está delimitado por uma linha), é **descongelado**. **Coloca uma gota azul** sobre um banco de gelo de tua escolha. Nesta ocasião, não deverás cobrir nenhum buraco.

**Este banco de gelo flutuante não poderá ser mais adentrado por nenhum Inuit**.

**Atenção** : Um banco de gelo, no qual se encontra, no momento, um Inuit, não deverá ser descongelado. Mas num banco de gelo descongelado poderá sempre ainda ser picado um buraco e pescado a partir de um banco de gelo vizinho.

- Ao invés de descongelar um banco de gelo (=depositar uma gota), poderás fazer um banco de gelo descongelado ser novamente transitável (= retirar a gota).

• **Apresenta o cubo azul um cristal de gelo ?**

• Um buraco arbitrário picado no gelo **congela novamente**. **Deposita um cristal de gelo branco** sobre este buraco.

**Aqui não poderá mais ser picado ou pescado**. As figuras do jogo poderão, entretanto, passar por cima deste buraco ou permanecer parados sobre ele. Quando da passagem ele conta como um campo normal.

retirar cristal de gelo

- Ao invés de congelar um buraco (= depositar um cristal de gelo), poderás novamente livrar um buraco recém congelado (= retirar o cristal de gelo).

- **Atenção :** As gotas e os cristais de gelo não se influenciam opostamente. Assim, p.ex., um buraco sobre um banco de gelo pode congelar novamente, apesar de que o banco de gelo, como um todo, foi descongelado por uma gota.

- **Apresenta o dado azul somente pontos do dado ?**  
Não ocorre nenhuma modificação de temperatura. Os pontos do dado serão somados aos pontos de acção do dado branco.

#### Final do jogo :

O jogo termina logo que em **todos os bancos de gelo** tiverem sido picados, **no mínimo, um buraco** ou logo que a primeira criança tenha pescado **15 peixes** (esferas de aço).

A seguir, a pesca será avaliada :

**Peixes grandes** (esferas) contam **2 pontos**.

**Peixes pequenos** (esferas) contam **1 ponto**.

Aquele que tiver o maior número de pontos ganha o jogo.



todos os bancos de gelo com um buraco picado ou 15 peixes

contar a pescaria

Habermäß spil nr. 4164

## Kayanak

Et fiske- og terningspil for 2 - 4 børn fra 6 år.

**Spilidé:** Peter-Paul Joopen

**Illustration:** Anja Dreier-Brückner

**Spillevarighed:** ca. 20 minutter

Inuitter er indianere, der bor meget højt oppe nordpå. De lever af jagt og fiskefangst. Det er ikke nemt at fiske i isen, derfor skal der først laves huller i det tykke islag.

*"Inuit" - det betyder "menneske" - og det kalder Arktis' beboere sig selv. Navnet "eskimo" har andre indianerstammer givet dem. "Eskimo" betyder: "Dem, der æder rå kød". Dette navn anser inuitterne dog for en fornærmelse.*

#### Indhold:

- 1 spillebræt i flere dele (pakis)
- 4 spillefigurer (inuit)
- 1 magnetisk fiskestang
- 15 store fisk (store stålkugler)
- 75 små fisk (små stålkugler)
- 4 træbaljer
- 1 hvid aktionsterning
- 1 blå temperaturterning
- 8 hvide iskrystaller
- 5 blå dråber
- 5 ark DIN A4-papir (islag)

#### Spillets formål:

Hvem samler fleste point under fiskefangsten?

#### Kort vejledning:

#### Forberedelse af spillet:

Æsken er spillebrættet.

Alt tilbehør - undtagen den nederste hullede del af kartonen - tages ud af æsken.

kuglerne hældes i æsken

stort spillebræt

papir,  
lille spillebræt

**Fiskene** (stålkuglerne) hældes i æsken og æsken vippes frem og tilbage: Således fordeles **fiskene i hullerne**. Herved må der gerne blive tomme huller tilbage eller være flere kugler i et hul på en gang.

Nu skal du sørge for at vandet fryser til is. Det gøres ved, at den **store pakisplade** (spillebrættets større og nederste del) lægges på kartondelens overkant. Over hullerne anbringes et **ark papir** - det er islaget. Dette skal senere hen hakkes itu for at kunne fiske. På papiret lægges en **mindre pakisplade** (spillebrættets øverste del).

spillefigur,  
træbalje

klargøring af  
tilbehør

hvid terning

blå terning

inuit på ishul

terningkast



flytning



hakke huller



fiske

Hvert barn vælger en **inuit (spillefigur)** og den tilsvarende **træbalje** i den passende farve til fangsten.

**Fiskestang, iskrystaller, dråber og terninger** lægges parat ved siden af æsken.

Der findes **to forskellige terninger**:

Den **hvide aktionsterning** angiver, hvilken af de tre aktioner inuitten kan udføre.

Den **blå terning** angiver, om og hvordan temperaturen ændrer sig.

**Bemærk:** På begge terninger kan man se øjne, der påvirker antallet af spillefigurerens aktioner.

**Spillets forløb:**

Hvem har prøvet at fiske? Det barn må starte. Hvis ingen har prøvet at fiske, starter det yngste barn.

**Inuitten stilles på et hul** på en vilkårlig isflage.

**Tip:** Gode startpunkter er ishuller på spillebrættets midterste område.

Med uret stiller de andre børn deres spillefigurer på en anden flages hul.

**Begge terninger kastes.**

• **Viser den hvide terning inuitansigtet?**

Spillerens inuit flyttes så mange felter (= huller), som der er **øjne på begge terninger**.

Hvert hul er et øje.

Det er dog ikke af betydning, om et hul allerede er åbent eller ej. En spillefigur må også placeres på et åbent hul.

Under flytningen må inuitten **ændre retningen** så tit han eller hun vil.

**Bemærk:** Man må ikke træde på de **smeltede isflager** (se "dråber") eller springe over huller, der er optaget.

• **Viser den hvide terning ishakken?**

Inuitten må hakke så mange huller med fiskestangens spids, som der er **øjne på begge terninger**. Hold godt fast i spillebrættet, så det ikke glider væk.

Af og til er det ikke muligt at anvende alle terningøjnene, fordi:

- man kun må hakke huller op **direkte** ved inuitten - disse kan dog også være på andre isflager end den, hvor ens egen spillefigur er;
- et hul, som er **optaget** af en **inuit**, ikke må hakkes op.

• **Viser den hvide terning en fisk?**

Inuitten må kun fiske i så mange åbne huller, som der er **øjne på begge terninger**. Hullerne skal dog være direkte i nærheden af den isflage, som han eller hun står på. Selvfølgelig må der også fiskes i huller, som **andre inuitter** allerede har hakket op. Man behøver ikke at anvende alle terningøjne. Fiskene (stålkugler), der fanges, samles i træbaljen.



vælge



placere dråbe

fjerne dråbe,



pacere iskrystal

fjerne iskrystal

hver isflage  
hakket op eller  
15 fisk

- Man må ikke fiske i huller, ...  
... hvor der netop er en anden **inuit**.  
... som er **frosset** til igen (se "skrytal").

• **Viser terningen et spørgsmålstegn?**

Man må **vælge**, hvilken af de tre aktioner inuitten må udføre (**flytte, hakke, fiske**).

Hertil er **øjenantallet på begge terninger** igen til rådighed.

Terningøjnene kan også anvendes til en **kombination af de tre aktioner**.

Uafhængigt af den hvide ternings tre aktionsmuligheder kan der ske en temperaturændring. Om dette er tilfældet, viser den blå temperaturterning:

• **Viser den blå terning dråben?**

• En komplet **isflage** (en isflage omfatter 4 – 5 huller og er indrammet af en linje) **optøs**. Hertil **lægges en blå dråbe** på en isflage efter eget valg. Huller må ikke tildækkes.

**Denne isflage kan inuitterne nu ikke mere betræde.**

**Bemærk:** Isflager, hvor der netop befinder sig en inuit, må ikke optøs. I en optøet isflage må der stadigvæk hakkes og fiskes fra en naboflage.

- I stedet for at optø en isflage (= **placere dråber**), kan man også fryse en optøet isflage til igen (= **fjerne dråben**).

• **Viser den blå terning iskrystallen?**

• Et vilkårligt, allerede åbnet hul **fryser til igen ved at lægge en hvid iskrystal** på det.

**Her kan der nu ikke mere hakkes og fiskes.** Spillefigurerne må dog flyttes over dette hul eller blive stående på det: Når der flyttes, tæller det således som et normalt felt.

- I stedet for at fryse et hul til (= **placere iskrystallen**), kan man også åbne et tilfrosset hul (= **fjerne iskrystallen**).

- **Bemærk: Dråben og iskrystallen** har ingen indflydelse på hinanden. Derfor kan f.eks. et hul i en isflage igen fryse til, selvom isflagen er optøet gennem en dråbe.

• **Viser den blå terning kun terningøjne?**

Der sker ingen temperaturændring. Terningøjnene lægges sammen med den hvide ternings aktionsøjne.

**Spillets afslutning:**

Spillet slutter, så snart **mindst 1 hul** er hakket op i **hver isflage** eller så snart det første barn har fanget **15 fisk** (stålkugler).



Nu tælles fangsten:

**Store fisk (kugler) tæller 2 point.**

**Små fisk (kugler) tæller 1 point.**

Den med de fleste point vinder spillet.



# Erfinder für Kinder

*Inventori per bambini* *Inventor para los niños*  
*Criativo para crianças*  
*Opfinder for børn*



*Bebé y niño pequeño*  
*Bebè & bambino piccolo*  
*Baby & criança pequena*  
*Baby & småbørn*



*Regalos*  
*Regali*  
*Presente*  
*Gaver*





*Joyería infantil*  
*Bigiotteria per bambini*  
*Jóias para crianças*  
*Børnesmykker*





*Decoración habitación*  
*Camera dei bambini*  
*Quarto de criança*  
*Børneværelser*



 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

 **As crianças percebem o mundo brincando.** A HABA acompanha-as com jogos e brinquedos que despertam a sua curiosidade, com móveis plenos de fantasia, acessórios para se sentirem bem, jóias, presentes e muito mais. Pois pequenos aventureiros necessitam grandes idéias.

 **Børn forstår verden gennem leg.** HABA hjælper dem til det med spil og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantasifulde møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.

**HABA**<sup>®</sup>

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