



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



KAYANAK

Angeln, Eis & Abenteuer



KAYANAK

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

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

Kayanak

Aventure sur la banquise

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

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



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

*But du jeu : pêcher
10 poissons en premier*

Contenu du jeu

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



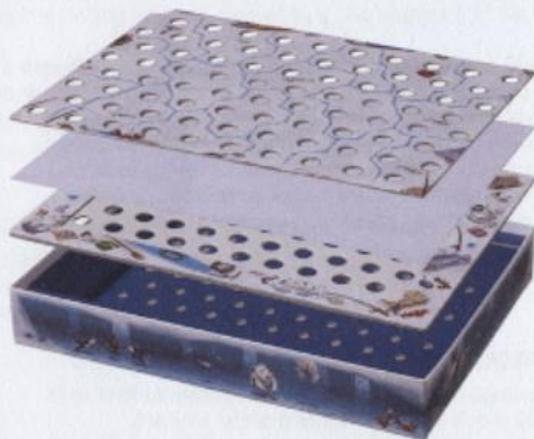
FRANÇAIS

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

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

Préparatifs

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



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



Chaque joueur prend un ours polaire et le seau de la couleur correspondante et les pose devant soi. Les ours et les seaux en trop ne sont pas nécessaires. Préparer la canne à pêche et le dé d'action de couleur blanche. Le dé de température de couleur turquoise, les cristaux de glace et les plaquettes « Entrée interdite ! » seront seulement utilisés pour la variante.

Conseil :

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

Déroulement de la partie

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

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

Qu'indique le dé ?

• La tête d'ours

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

Attention :

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

• Le pic à glace

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

Attention :

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

• Le poisson

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

Attention :

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

Poser les ours polaires sur le plateau de jeu

Lancer le dé d'action

La tête d'ours



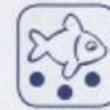
avancer

Le pic à glace



creuser des trous

Le poisson



pêcher

L'étoile



choisir

Joueur suivant

10 poissons dans le seau
= fin de la partie et victoire

- **L'étoile**

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

N. B. :

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

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

Fin de la partie

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

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

Conseil :

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

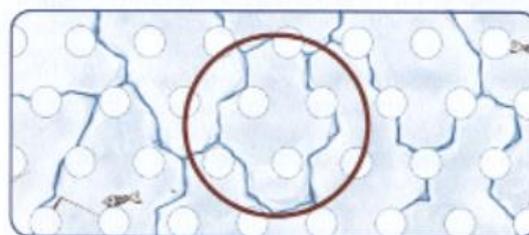


Variante: Température arctique ! (à partir de 6 ans)

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

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

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



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

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

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

Signification des symboles du dé de température :

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

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

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

Attention :

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

Variante à partir de 6 ans
En plus :

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

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

Lancer les deux dés

Le panneau « Entrée interdite ! »



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

Le cristal de glace



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

- **Le cristal de glace**

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

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

- **Seulement des points du dé**

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

La plaquette « Entrée interdite 1 » et le cristal de glace ne s'influencent pas réciproquement. Ainsi, par ex., un trou sur un banc de glace peut geler bien qu'une plaquette « Entrée interdite » soit posée sur le banc de glace.

Fin de la partie

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

Votre prise est évaluée comme suit :

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



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

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