



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

KAYANAK

Angeln, Eis & Abenteuer



KAYANAK

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

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

Kayanak

Angeln, Eis & Abenteuer

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

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



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

*Spielziel:
als Erster 10 Fische angeln*

Spielinhalt

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



*Spielmaterial
herausnehmen,
alle Fische in gelochten
Kartoneinsatz schütten*

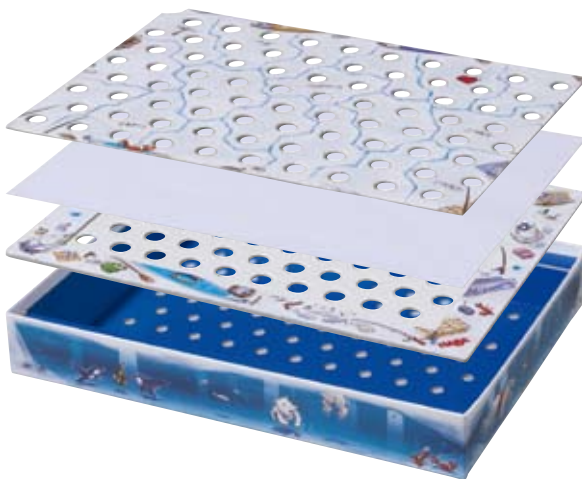
*Spielplan mit
Papier hineinlegen,
Schachtel hin und
her kippen*

*Eisbären und
Holzeimer verteilen;
Angel und
Aktionswürfel bereit*



Spielvorbereitung

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



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

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

Tipp:

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

Spielablauf

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

Was zeigt der Würfel?

- **Das Eisbären Gesicht**

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

Achtung:

Besetzte Löcher dürfen nicht betreten oder übersprungen werden!

- **Die Spitzhacke**

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

Achtung:

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

- **Den Fisch**

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

Achtung:

In besetzten Löchern darfst du nicht angeln!

*Eisbären auf
Spielplan stellen*

Aktionswürfel würfeln

Eisbären gesicht



weiterziehen

Spitzhacke



Löcher aufhacken

Fisch



angeln



Stern



auswählen

nächster Spieler

10 Fische im Holzeimer =
Spielende und Sieg

• Den Stern

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

Wichtig:

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

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

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

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

Tipp:

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

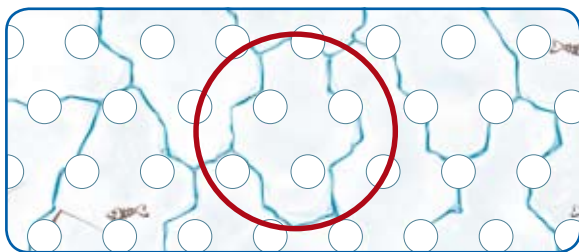


Variante: Verflixtes Wetter! (ab 6 Jahren)

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

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

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



Der Temperaturwürfel wird immer zusammen mit dem Aktionswürfel gewürfelt.

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

Beim Ausführen des Aktionswürfels zählen die Punkte beider Würfel.

Die Bedeutung der Symbole des Temperaturwürfels:

- **Das „Betreten verboten!“-Schild**

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

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

Achtung:

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

Variante ab 6
zusätzlich:

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

*Eisbären auf Löcher
verschiedener Eisschollen
stellen*

*mit beiden Würfel
würfeln*

*„Betreten verboten!“-
Schild*



*Plättchen auf Eisscholle
legen oder von Eisscholle
wegnehmen*

*Eiskristall*

*Eiskristall auf Eisloch
legen oder von Eisloch
wegnehmen*

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

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

- **Den Eiskristall**

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

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

- **Nur Würfelpunkte**

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

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

Spielende

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

Euer Fang wird folgendermaßen ausgewertet:

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

