

KAYANAK

Hra pro 2-4 hráče od 4 do 99 let, včetně varianty pro děti od 6 let.

Délka hry: 10-15 min.

V třesnutém mrazu na severním pólu se lední medvědi věnují své oblíbené činnosti, rybaření na ledě. Každý z nich touží samozřejmě po co největším úlovku, ale zjišťují, že to není tak jednoduché. Požadované množství ryb chytí ve vodě pouze ten, kdo se pohybuje po ledových krách s předvídavostí, rozbije led na správném místě, umí šikovně zacházet s rybářským prutem a také má trochu štěstí. Lední medvěd, který jako první chytil 10 ryb, se stává vítězem hry.

Obsah hry

- Ledová plocha – herní deska složená ze dvou částí, umístěná na dně krabice
- 4 lední medvědi
- 1 magnetický rybářský prut
- 15 velkých a 75 malých ryb (velké a malé ocelové kuličky)
- 4 dřevěné misky
- 1 bílá akční hrací kostka
- 1 modrá kostka ukazující teplotu
- 8 ledových krystalů
- 5 dílků „Zákaz vstupu!“
- 5 listů bílého papíru A4 (ledová vrstva)
- Pravidla hry

Cíl hry: Jako první z hráčů chytit 10 ryb.

Příprava hry

Ke hře se používá dno krabice od hry. Vyjměte z krabice všechny dílky hry kromě modré kartonové podložky s dírami. Vraťte do krabice všechny rybky (ocelové kuličky). Nyní vložte do krabice spodní část hrací desky s dírami. Zkontrolujte, že obrázky na herní desce navazují na obrázky po stranách krabice. Navrch herní desky položte list papíru. Ten představuje ledovou vrstvu, kterou musíte prorazit, abyste mohli chytat ryby. Nakonec navrch umístěte vrchní část herní desky a tím vytvoříte zamrzlé díry v ledu. Nyní nakloňte trochu krabici ze strany na stranu, aby se kuličky rozprostřely do děr na dně krabice. Některé díry mohou zůstat prázdné, zatímco v jiných se může uchytit více kuliček.

Každý hráč si vezme jednu figurku ledního medvěda a dřevěnou misku stejné barvy a umístí si je před sebe. Zbývající lední medvědi a dřevěné misky nebudou ve hře potřeba. Připravte si rybářský prut a bílou akční kostku. Modrá kostka, ledové krystaly a dílky „Zákaz vstupu!“ se používají pouze v pokročilé variantě hry.

Poznámka: Krabicí můžete mírně zatřást, ještě když je otevřená, a teprve poté do ní vložit herní desku. Můžete se tak pokusit zapamatovat si, kde přibližně se rybky nacházejí a kde se vyplatí je lovit.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. První hráč si položí svého ledního medvěda na jakoukoli díru na ledové ploše. Ostatní hráči si také, jeden po druhém, položí lední medvědy na díry v ledu. Nyní první hráč hodí akční kostkou.

Na kostce se objevil symbol:

Tvář ledního medvěda

Posuňte svého ledního medvěda o tolik děr, kolik teček je na kostce u tváře medvěda. Každá tečka znamená posun o jednu díru bez ohledu na to, jestli je v ní led rozbitý nebo ne. Lední medvěd může skončit také na otevřené díře v ledu. Při pohybu medvědem můžete měnit směr.

Pozor: Nesmíte vkročit ani přeskočit obsazené díry!

Krumpáč

Pokud padl na kostce symbol s krumpáčem, můžete s jeho pomocí prorazit do ledu tolik děr, kolik teček je u symbolu krumpáče uvedeno. Jako krumpáč slouží špičatá strana prutu, kterou prorazíte otvor do papíru. Držte přitom krabici, aby vám neklouzala.

Pozor: Díry v ledu můžete dělat pouze v okolí vašeho ledního medvěda, a ne v místě, které je obsazené.

Ryba

Výborně! Pomocí magnetického prutu můžete začít chytat v proražených dírách ryby, ale pouze v okolí vašeho ledního medvěda. Kostka ukazuje, v kolika dírách můžete chytat. Nezáleží na tom, kdo z hráčů díry v ledu udělal! Jakmile chytíte rybku, dejte si jí do své misky.

Pozor: Nesmíte chytat ryby na obsazených dírách v ledu!

Hvězda

Můžete si zvolit, jakou ze tří akcí váš lední medvěd udělá (posun, díra, rybolov). Můžete také, podle počtu teček u hvězdy, kombinovat jednotlivé akce.

Důležité: Pokud nemůžete během vaší akce využít všechny tečky, zbylé tečky propadají.

Poté je na řadě další hráč, který opět hodí kostkou, a hra pokračuje.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden z hráčů nachytal do své misky 10 ryb a stává se tak vítězem hry. Na velikosti ulovených ryb nezáleží. Pokud jsou již otevřeny všechny díry v ledu a žádný hráč dosud nezískal 10 ryb, vítězí hráč s největším počtem ryb. V případě nerozhodného výsledku vítězí více hráčů.

Poznámka: Můžete také pokračovat ve hře, dokud nebudou proraženy všechny díry, a teprve poté spočítat ulovené rybky a určit vítěze.

Varianta hry: Nástrahy počasí (věk 6+)

Pravidla platí stejná jako u základní hry, pouze s následujícími změnami:

- Připravte si navíc kostku ukazující teplotu, dílky s ledovými krystaly ledové a dílky s nápisem „Zákaz vstupu!“.
- Oběma kostkami (kostkou ukazující teplotu a akční kostkou) házíte vždy současně.
- Můžete si zvolit, podle které kostky se budete řídit nejdříve.
- Při akci, kterou vám určila akční kostka, se řídíte počtem teček na obou kostkách.

Význam symbolů na kostce ukazující teplotu:

Symbol „Zákaz vstupu!“:

Je nebezpečné vstupovat na tuto ledovou kru! Položte dílek „Zákaz vstupu!“ na ledovou kru, na které nestojí žádný lední medvěd, aniž byste zakryli díry v ledu. Na celou tuto ledovou kru nyní nesmí vstoupit žádný lední medvěd.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 – Liberec – České Budějovice – Brno Pekařská, Minoritská

Nebo místo umístění dílku „Zákaz vstupu!“ můžete naopak odstranit dílek „Zákaz vstupu!“ z některé z ledových ker.

Pozor: Ze sousední kry do zakázané kry můžete prorazit díru a chytat zde ryby.

Ledové krystaly

Díra v ledu opět zamrzá. Položte ledový krystal na jakoukoliv díru v ledu. Nyní zde není možné kopat díru ani lovit ryby. Lední medvědi však mohou přes tuto díru přecházet nebo zde stát, takže z hlediska pohybu je považována za normální díru.

Místo umístění ledového krystalu můžete také naopak ledový krystal z plochy odstranit.

Pouze tečky

Nedochází ke změně teploty. Tečky se přidají k těm, které padly na akční kostce.

Dílek „Zákaz vstupu!“ a dílek s ledovým krystalem se vzájemně neovlivňují. Například díra může zamrznout, i když ledová kra, ve které díra je, má označení „Zákaz vstupu!“.

Konec hry

Hra končí, jakmile je v každé ledové kře alespoň jedna díra nebo pokud jeden z hráčů ulovil 15 ryb.

Počítání bodů:

Za velkou rybu získáváte 2 body, za malou rybu 1 bod. Hráč, který získal nejvíce bodů, vyhrává. V případě nerozhodného výsledku vítězí více hráčů.