

7146 Каянак

Невероятная игра о рыбалке белых медведей для 2х-4х игроков от 4х до 99 лет. Включает вариант для игроков постарше (6+).

Автор: Питер-Пол Юпен

Иллюстрации: Фройденрайх

Продолжительность игры: 10-15 минут



В скрипучий мороз Арктики полярные медведи полностью заняты своим любимым делом: подледной рыбалкой. Конечно же, каждый из них хочет отхватить самый большой улов; однако они узнают, что это не так уж легко. Только тот медведь, который будет продумывать, как переходить через льдинки, пробивать лунки в нужных местах, умело направлять свои удочки, притягивать немножко удачи, сможет наловить больше всех рыбки! Первый медвежонок, наудивший 10 рыбок, выигрывает игру.

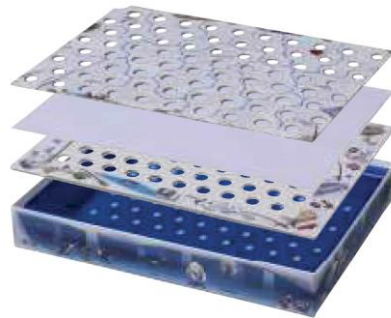


Содержимое

- 1 полярный ландшафт (игровое поле, состоящее из двух частей, вставленное в нижнюю часть коробки),
- 4 полярных медведя,
- 1 удочка с магнитиком, 15 больших и 75 маленьких рыбок (большие и маленькие стальные шарики),
- 4 деревянных ванночки, 1 белый кубик действий, 1 лазурный температурный кубик, 8 снежинок, 5 знаков «проход запрещен»,
- 5 листовок формата А4 белой бумаги (ледовый слой), инструкция к игре.

Подготовка к игре

Играем в игру в коробке. Выньте из коробки аксессуары, выпустите в море рыбку (высыпьте стальные шарики на дно), накройте сверху нижней картонной вставкой с лунками, убедитесь, что картинки на боковой части коробки и картинки на игровом поле подходят. Положите листик бумаги сверху на лунки – листик будет изображать слой льда, который вам нужно будет пробивать, чтобы раздобыть рыбку. И наконец, накройте сверху верхней частью вставки с лунками. Поставьте коробку на твердый стол, на котором будете играть. Подвигайте коробку из стороны в сторону, чтобы распределить рыбку по дну. Теперь под некоторыми лунками есть рыбка, а под некоторыми нет.



Каждый игрок получает полярного медведя и ванночку соответствующего цвета, кладет обоих перед собой.

Оставшиеся медведи и ванночки откладываются в сторону. Возьмите удочку и белый кубик действия,

приготовьте их к игре. Лазурный кубик температуры, карточки «проход запрещен» и снежинки понадобятся для более сложного варианта игры.

Подсказка: Если хотите, перемешать рыбку вы можете, не накрывая море сверху льдом. Так вы можете постараться запомнить, в какой части есть рыбка, а в какой нет, чтобы знать, где рыбачить.

Как играть

Играйте по часовой стрелке. Игрок, который последним из всех был на рыбалке, начинает и ставит своего мишку на любую лунку на игровом поле. По одному, остальные игроки тоже ставят своих медведей на лунки. Первый игрок берет кубик действия и бросает.

Что выпало на кубике?



- *Мордочка белого медведя*

Переставьте своего мишку на столько лунок, сколько точек изображено рядом с мордочкой медведя. Каждая лунка за одну точку, в независимости от того, пробита лунка или нет. Ход вашего медведя может закончиться на открытой лунке. Передвигая своего медведя, можете менять направление.



- *Кирка*

Когда выпадает символ кирки, обратным заостренным концом удочки пробейте столько лунок, сколько точек изображено возле кирки. Придерживайте при этом игровое поле другой рукой, чтобы оно не дергалось.



Внимание: Вы можете пробивать лунки, только примыкающие к вашему медведю; запрещено пробивать занятые лунки.

- *Рыбка*

Прекрасно! Вы можете поудить рыбку из такого количества лунок, примыкающих к вашему медведю, сколько точек изображено возле рыбки. Не важно, кто дырочки пробивал! Если вам удастся поймать рыбку, складывайте ее в вашу ванночку.

Внимание: удить рыбку из занятых лунок нельзя!



- *Звезда*

С таким знаком на кубике, вы можете выбрать, какое из трех действий будет совершать ваш медвежонок (ходить, пробивать или удить). Вы также можете распределить ваши действия согласно количеству точек на вашей звезде и комбинировать несколько действий.

Внимание: если вы не можете совершить столько действий, сколько указано точек, оставшиеся действия утрачиваются.

Наступает очередь следующего игрока.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков наудит 10 рыбок, выигрывая, таким образом, эту игру. Размер рыбки не имеет значения. Если были пробиты все лунки, но никто из игроков так и не наловил 10 рыбок, тогда выигрывает тот игрок, который наловил больше всех рыбок. В случае ничьей, в игре несколько победителей.

Подсказка: если вы очень уж увлеклись рыбалкой, можете продолжать, пока не откроете все лунки. Игрок с наибольшим уловом выигрывает.



ВАРИАЦИЯ: Сложная погода (для игроков 6+)

Действуют правила основной игры со следующими изменениями:

- В дополнение возьмите кубик температуры, снежинки и карточки «проход запрещен».

Изначально поставьте своих медведей на отверстия разных льдин. На каждой льдинке размещается от 4х до 5ти лунок. Границы льдины помечены линией.

Температурный кубик бросается вместе с кубиком действия. Вы можете выбрать, какой кубик бросать первым. Когда вы бросаете кубик действия, используйте точки с обоих кубиков.



Значения символов кубика температуры:

- *Знак «проход запрещен»:*

На лед выходить опасно! Положите карточку «проход запрещен» на льдину, на которой нет медведя, убедитесь, что вы не накрываете никакую лунку. На эту льдину теперь ни одному медведю заходить нельзя. Или же с этим знаком на кубике вы можете решить



убрать какой-то знак «проход запрещен» с какой-то льдины.

Внимание: Вы все еще можете пробивать лунку на закрытой для прохода льдине, стоя на соседней.

- *Снежинка*

Открытая лунка замерзает. Положите карточку снежинки на лунку. Теперь здесь нельзя пробивать или удить. Однако, медведи могут проходить через эту лунку, или же останавливаться на ней. Так что, для хода, эта лунка считается, как нормальная.

Также, вместо того, чтобы накладывать лед, вы можете убрать карточку снежинки с какой-то лунки.

- *Только точки*

Температура не меняется. Точки добавляются к точкам, которые выпадают на кубике действия.

Карточки «Снежинка» и «проход запрещен» не пересекаются друг с другом. Например, лунка может замерзнуть, даже если соответствующая льдина отмечена знаком «проход запрещен».

Окончание игры

Игра заканчивается, как только как минимум одна лунка открыта в каждой льдинке, или кто-то из игроков наудил 15 рыбок.

Подсчет вашего улова:

Большая рыбка дает два очка, маленькая рыбка одно очко. У кого больше очков, выигрывает. В случае ничьей, в игре несколько победителей.

