

KAYANAK

Hra pre 2 – 4 hráčov od 4 do 99 rokov, vrátane variantu pre deti od 6 rokov.

Dĺžka hry: 10 – 15 min.

V treskúcom mraze na severnom póle sa ľadové medvede venujú svojej obľúbenej činnosti, rybárčeniu na ľade. Každý z nich túži, samozrejme, po čo najväčšom úlovku, ale zisťujú, že to nie je tak jednoduché. Požadované množstvo rýb chytí vo vode iba ten, kto sa pohybuje po ľadových kryhách s predvídavosťou, rozbije ľad na správnom mieste, vie šikovne zaobchádzať s rybárskym prútom a tiež má trochu šťastia. Ľadový medveď, ktorý ako prvý chytil 10 rýb, sa stáva víťazom hry.

Obsah hry

- Ľadová plocha – herná doska zložená z dvoch častí, umiestnená na dne škatule
- 4 ľadové medvede
- 1 magnetický rybársky prút
- 15 veľkých a 75 malých rýb (veľké a malé oceľové guľôčky)
- 4 drevené misky
- 1 biela akčná hracia kocka
- 1 modrá kocka ukazujúca teplotu
- 8 ľadových kryštálov
- 5 dielikov „Zákaz vstupu!“
- 5 listov bieleho papiera A4 (ľadová vrstva)
- Pravidlá hry

Cieľ hry: Ako prvý z hráčov chytiť 10 rýb.

Príprava hry

Ku hre sa používa dno škatule od hry. Vyberte zo škatule všetky dieliky hry okrem modrej kartónovej podložky s dierami. Vráťte do škatule všetky rybky (oceľové guľôčky). Teraz vložte do škatule spodnú časť hracej dosky s dierami. Skontrolujte, že obrázky na hernej doske nadväzujú na obrázky po stranách škatule. Navrch hernej dosky položte list papiera. Ten predstavuje ľadovú vrstvu, ktorú musíte preraziť, aby ste mohli chytať ryby. Nakoniec navrch umiestnite vrchnú časť hernej dosky, a tým vytvoríte zamrznuté diery v ľade. Teraz nakloňte trochu škatuľu zo strany na stranu, aby sa guľôčky rozprestrelí do dier na dne škatule. Niektoré diery môžu zostať prázdne, zatiaľ čo v iných sa môže uchytiť viac guľôčok.

Každý hráč si vezme jednu figúrku ľadového medveďa a drevenú misku rovnakej farby a umiestni si ich pred seba. Zvyšné ľadové medvede a drevené misky nebudú v hre potrebné. Pripravte si rybársky prút a bielu akčnú kocku. Modrá kocka, ľadové kryštály a dieliky „Zákaz vstupu!“ sa používajú iba v pokročilom variante hry.

Poznámka: Škatuľou môžete mierne zatriasť, ešte keď je otvorená, a až potom do nej vložiť hernú dosku. Môžete sa tak pokúsiť zapamätať si, kde približne sa rybky nachádzajú a kde sa vyplatí ich loviť.

Priebeh hry

Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč si položí svojho ľadového medveďa na akúkoľvek diery na ľadovej ploche. Ostatní hráči si tiež, jeden po druhom, položia ľadové medvede na diery v ľade. Teraz prvý hráč hodí akčnou kockou.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

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

Na kocke sa objavil symbol:

Tvár ľadového medveďa

Posuňte svojho ľadového medveďa o toľko dier, koľko bodiek je na kocke pri tvári medveďa. Každá bodka znamená posun o jednu diery bez ohľadu na to, či je v nej ľad rozbitý alebo nie. Ľadový medveď môže skončiť tiež na otvorenej diere v ľade. Pri pohybe medveďom môžete meniť smer.

Pozor: Nesmiete vkročiť ani preskočiť obsadené diery!

Krompáč

Pokiaľ padol na kocke symbol s krompáčom, môžete s jeho pomocou preraziť do ľadu toľko dier, koľko bodiek je pri symbole krompáča uvedené. Ako krompáč slúži špicatá strana prútu, ktorou prerazíte otvor do papiera. Držte pritom škatuľu, aby sa vám nešmýkala.

Pozor: Diery v ľade môžete robiť iba v okolí vášho ľadového medveďa, a nie v mieste, ktoré je obsadené.

Ryba

Výborne! Pomocou magnetického prútu môžete začať chytať v prerazených dierach ryby, ale iba v okolí vášho ľadového medveďa. Kocka ukazuje, v koľkých dierach môžete chytať. Nezáleží na tom, kto z hráčov diery v ľade urobil! Hneď ako chytnete ryбку, dajte si ju do svojej misky.

Pozor: Nesmiete chytať ryby na obsadených dierach v ľade!

Hviezda

Môžete si zvoliť, akú z troch akcií váš ľadový medveď urobí (posun, diery, rybolov). Môžete tiež, podľa počtu bodiek pri hviezde, kombinovať jednotlivé akcie.

Dôležité: Pokiaľ nemôžete počas vašej akcie využiť všetky bodky, zvyšné bodky prepadajú. Potom je na rade ďalší hráč, ktorý opäť hodí kockou, a hra pokračuje.

Koniec hry

Hra končí, hneď ako jeden z hráčov nachytal do svojej misky 10 rýb a stáva sa tak víťazom hry. Na veľkosti ulovených rýb nezáleží. Pokiaľ sú už otvorené všetky diery v ľade a žiadny hráč doteraz nezískal 10 rýb, víťazí hráč s najväčším počtom rýb. V prípade nerozhodného výsledku víťazí viac hráčov.

Poznámka: Môžete tiež pokračovať v hre, dokiaľ nebudú prerazené všetky diery, a až potom spočítať ulovené ryby a určiť víťaza.

Variant hry: Nástrahy počasia (vek 6+)

Pravidlá platia rovnaké ako pri základnej hre, iba s nasledujúcimi zmenami:

- Pripravte si navyše kocku ukazujúcu teplotu, dieliky s ľadovými kryštálmi a dieliky s nápisom „Zákaz vstupu!“.
- Oboja kockami (kockou ukazujúcu teplotu a akčnou kockou) hádzate vždy súčasne.
- Môžete si zvoliť, podľa ktorej kocky sa budete riadiť najskôr.
- Pri akcii, ktorú vám určila akčná kocka, sa riadite počtom bodiek na oboch kockách.

Význam symbolov na kocke ukazujúcej teplotu: Symbol „Zákaz vstupu!“:

Je nebezpečné vstupovať na túto ľadovú kryhu! Položte dielik „Zákaz vstupu!“ na ľadovú kryhu, na ktorej nestojí žiadny ľadový medveď, bez toho, aby ste zakryli diery v ľade. Na celú túto ľadovú kryhu teraz nesmie vstúpiť žiadny ľadový medveď.

Alebo namiesto umiestnenia dielika „Zákaz vstupu!“ môžete naopak odstrániť dielik „Zákaz vstupu!“ z niektorej z ľadových kryh.

Pozor: Zo susednej kryhy do zakázanej kryhy môžete preraziť diery a chytať tu ryby.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

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

Ľadové kryštály

Diera v ľade opäť zamrzá. Položte ľadový kryštál na akúkoľvek dieru v ľade. Teraz tu nie je možné kopať dieru ani loviť ryby. Ľadové medvede však môžu cez túto dieru prechádzať alebo tu stáť, takže z hľadiska pohybu je považovaná za normálnu dieru.

Namiesto umiestnenia ľadového kryštálu môžete tiež naopak ľadový kryštál z plochy odstrániť.

Iba bodky

Nedochádza k zmene teploty. Bodky sa pridajú k tým, ktoré padli na akčnej kocke.

Dielik „Zákaz vstupu!“ a dielik s ľadovým kryštálom sa vzájomne neovplyvňujú. Napríklad diera môže zamrznúť, i keď ľadová kryha, v ktorej diera je, má označenie „Zákaz vstupu!“.

Koniec hry

Hra končí, hneď ako je v každej ľadovej kryhe aspoň jedna diera alebo pokiaľ jeden z hráčov ulovil 15 rýb.

Počítanie bodov:

Za veľkú rybu získavate 2 body, za malú rybu 1 bod. Hráč, ktorý získal najviac bodov, vyhráva. V prípade nerozhodného výsledku víťazí viac hráčov.