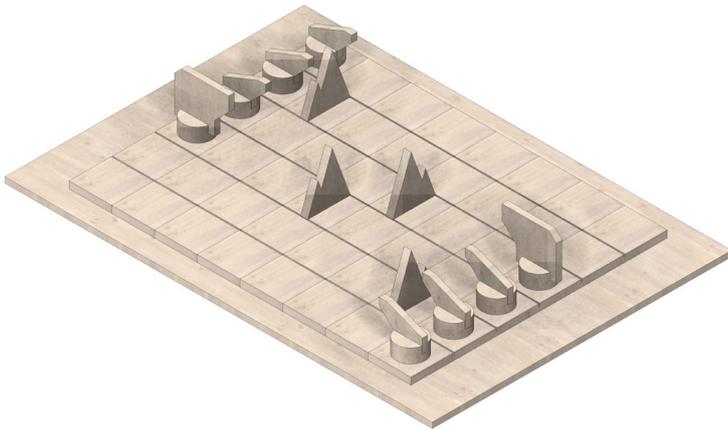
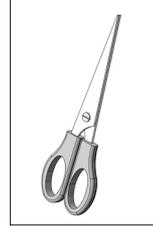


329.522

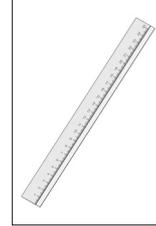
# Brettspiel „Gefahr am Nordpol“



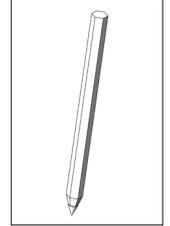
## Benötigtes Werkzeug:



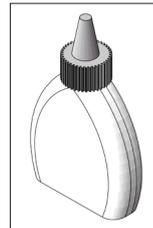
Schere



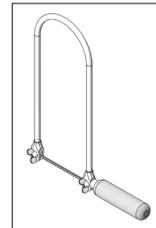
Lineal



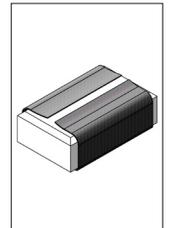
Bleistift



Holzleim



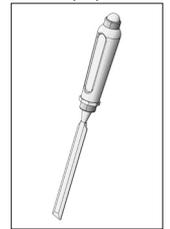
Laubsäge



Schleifpapier



Hammer

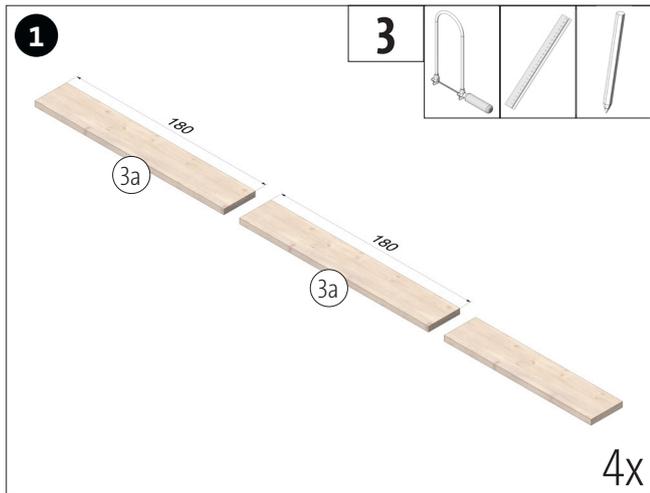


Stechbeitel

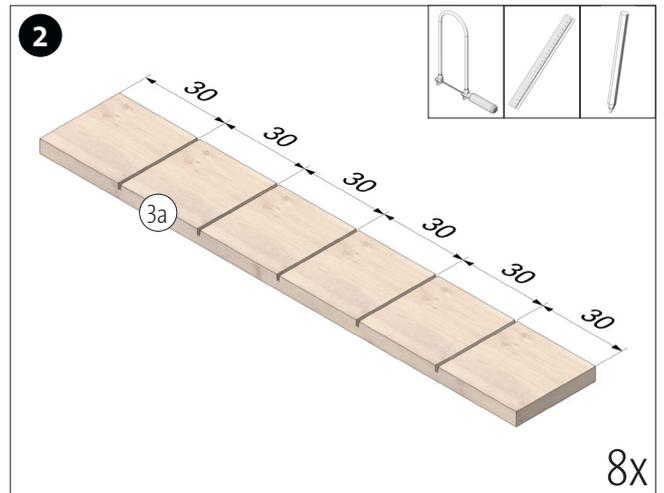
### Hinweis

Bei den OPITEC Werkpackungen handelt es sich nach Fertigstellung nicht um Artikel mit Spielzeugcharakter allgemein handelsüblicher Art, sondern um Lehr- und Lernmittel als Unterstützung der pädagogischen Arbeit. Dieser Bausatz darf von Kindern und Jugendlichen nur unter Anleitung und Aufsicht von sachkundigen Erwachsenen gebaut und betrieben werden. Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr!

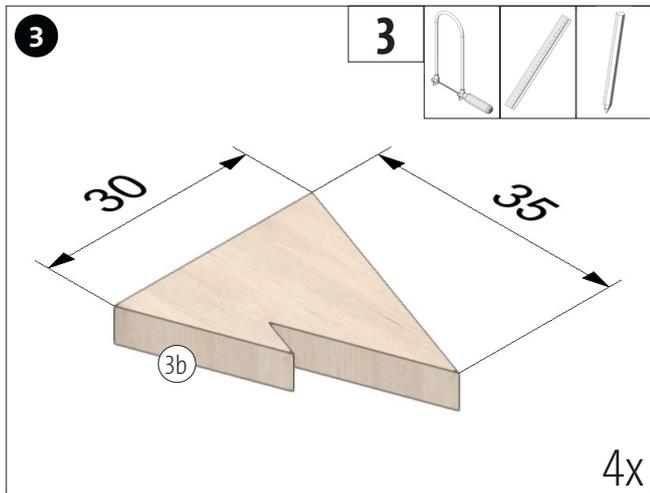
Stückliste	Stückzahl	Maße (mm)	Bezeichnung	Teile-Nr.
Sperrholzplatte	1	300x210x4	Grundplatte	1
Sperrholzplatte	1	115x65x4	Spielfigur	2
Holzleiste	4	500x30x5	Spielfeld	3
Holzrad	10	ø20x10	Spielfigur	4



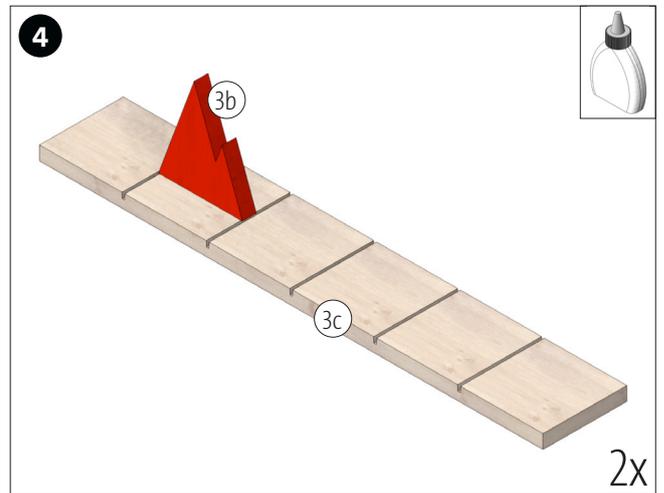
Die Holzleisten (3) ablängen. Sägeschnitte säubern.



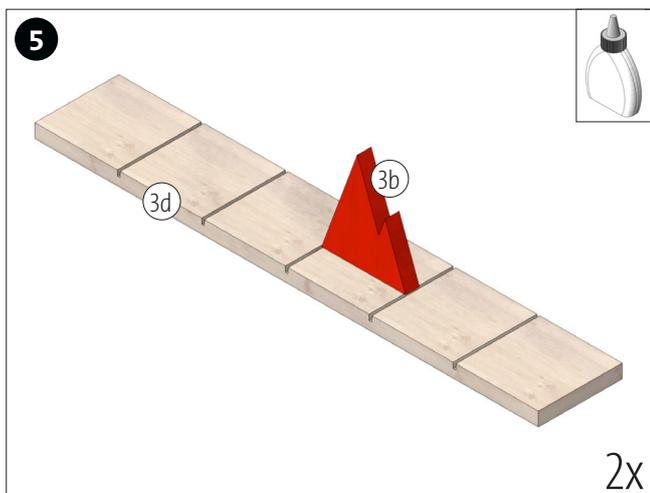
Die Holzleiste (3a), wie abgebildet, 2 mm tief einsägen. Sägeschnitte säubern.



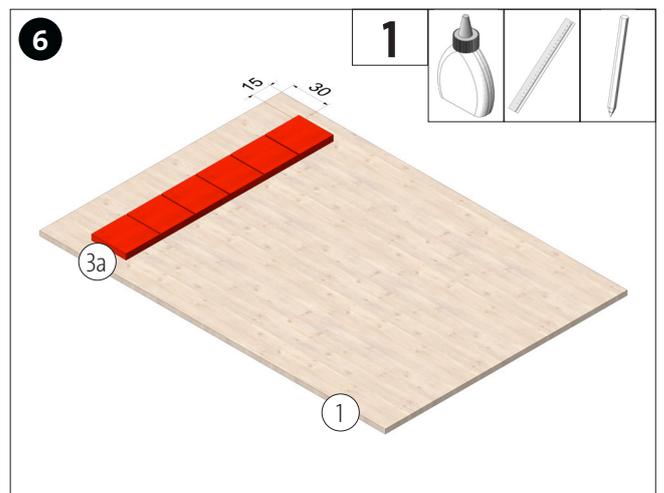
Schablone (A) ausschneiden und auf ein Reststück der Holzleiste (3) übertragen. Den Eisberg (3b) aussägen. Sägeschnitte säubern.



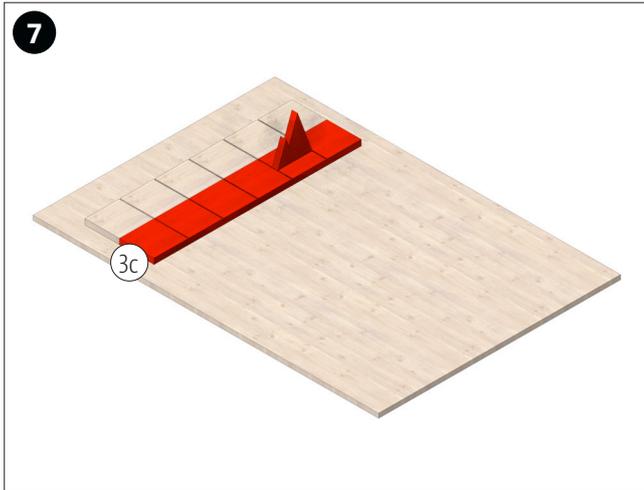
Eisberg (3b) ausgemittelt aufleimen.



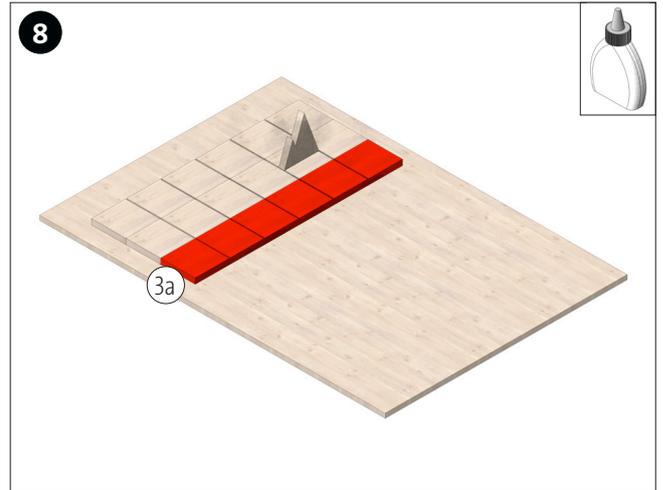
Den Eisberg (3b) ausgemittelt, wie abgebildet, aufleimen.



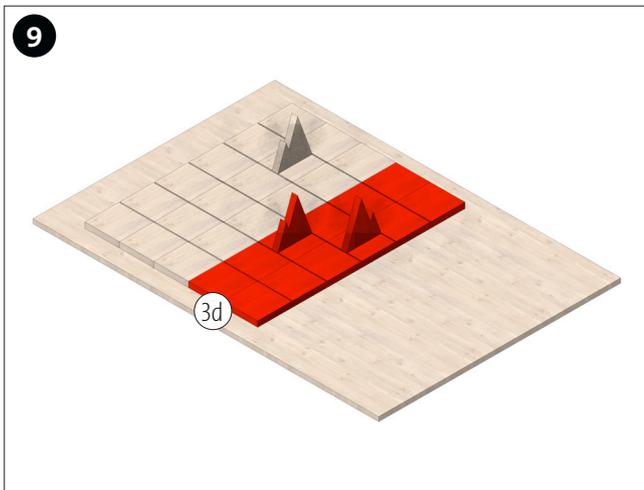
Die Holzleiste (3a) auf die Grundplatte (1) aufleimen.



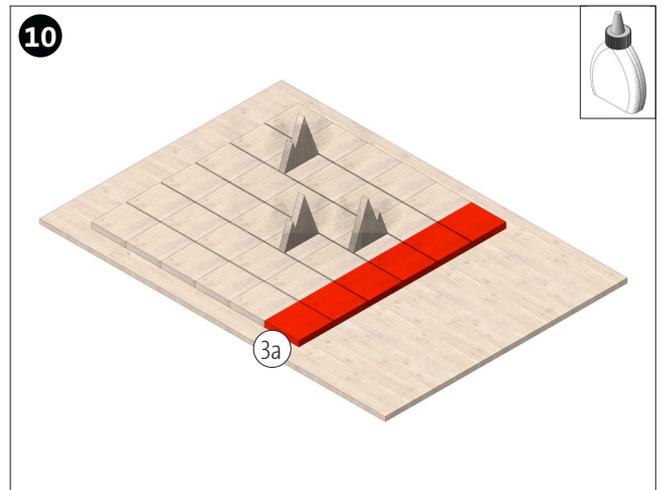
Holzleiste (3c) auflegen.  
**HINWEIS:** Nicht festleimen!



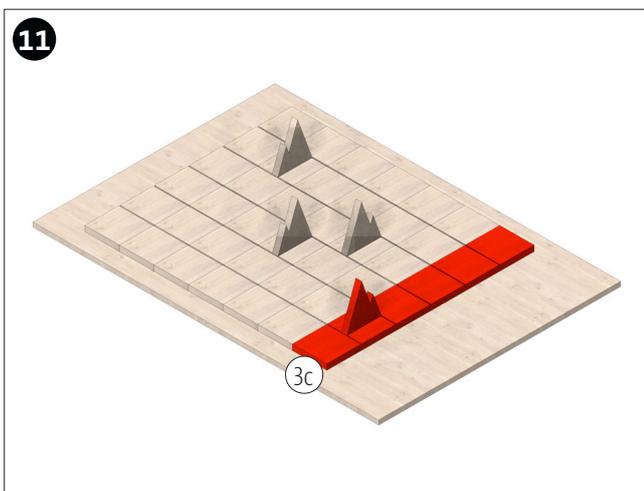
Holzleiste (3a) auf die Grundplatte (1) aufleimen.  
**HINWEIS:** Darauf achten, dass die Holzleiste (3c) frei beweglich bleibt!



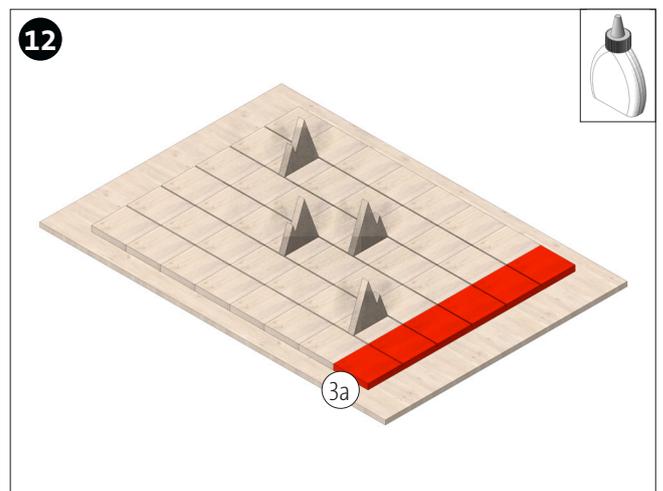
Die beiden Holzleisten (3d), wie gezeigt, auflegen.  
**HINWEIS:** Nicht festleimen!



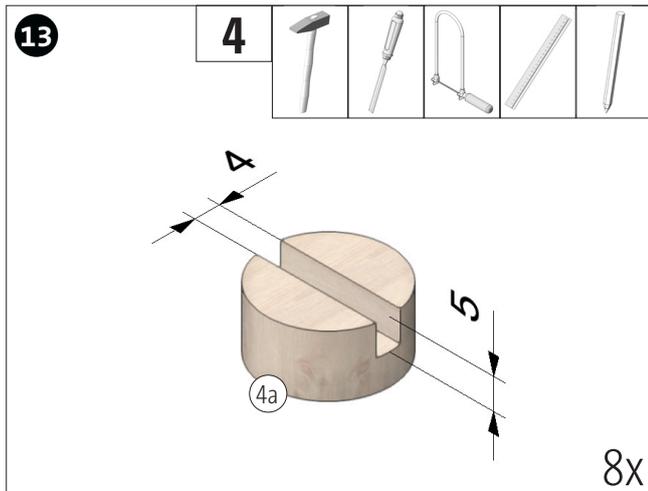
Die Holzleiste (3a) auf die Grundplatte (1) aufleimen.  
**HINWEIS:** Darauf achten, dass die Holzleiste (3d) frei beweglich bleibt!



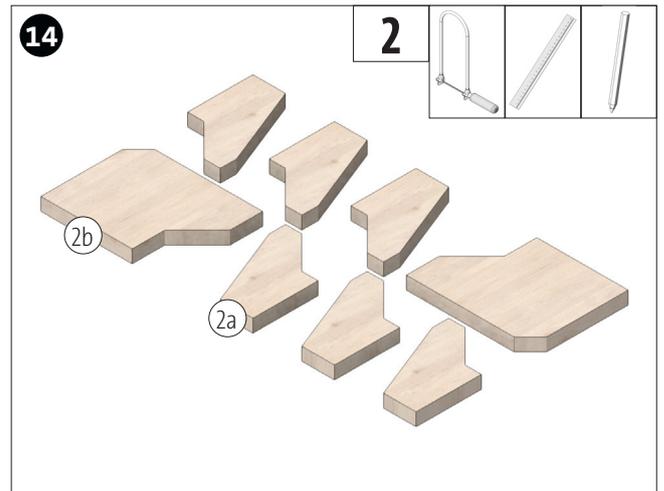
Holzleiste (3c) auflegen.  
**HINWEIS:** Nicht festleimen!



Die Holzleiste (3a), wie abgebildet, aufleimen.  
**HINWEIS:** Darauf achten, dass die Holzleiste (3c) frei beweglich bleibt!



Holzscheibe (4), wie gezeigt, einsägen und den Schlitz herausarbeiten.



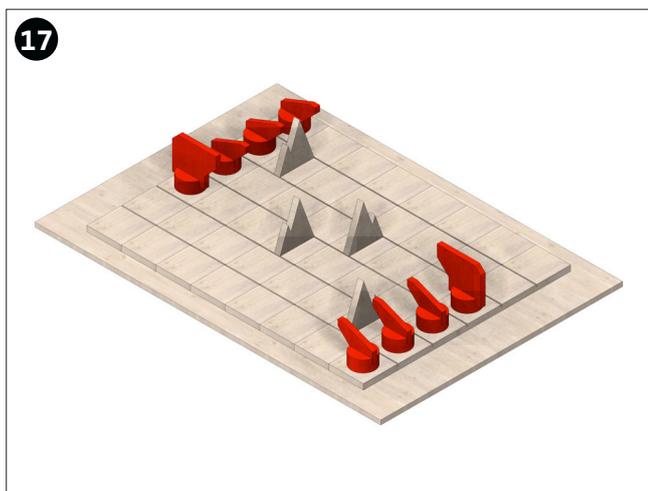
Schablone (B) ausschneiden und auf das Sperrholz (2) übertragen. Die Figuren und „Robbe“ und „Eisbär“ aussägen. Sägeschnitte säubern



Die „Robbe“ (2a) in den Standfuß (4a) leimen.

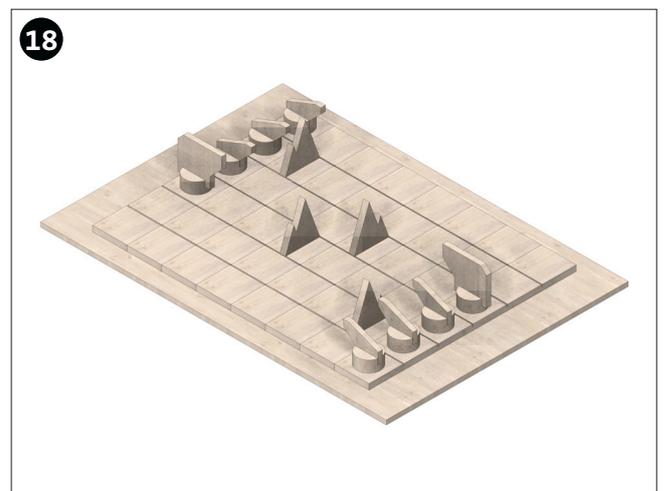


Den „Eisbär“ (2b) in den Standfuß (4a) leimen.



Die Figuren auf das Spielbrett stellen.

**Hinweis:** Um die Spielfiguren besser unterscheiden zu können je drei „Robben“ und je einen „Eisbär“ farblich kennzeichnen (z.B. rot und blau).



**FERTIG!**

Das Spiel kann beginnen.

# Spielanleitung

## Spielbeginn:

Das Würfelspiel „Gefahr am Nordpol“ ist ein Würfelspiel für zwei Personen. Zunächst werden die verschiebbaren Leisten mit den „Eisbergen“ auf das Spielfeld gelegt (siehe Abbildung 1). Anschließend erhält jeder Spieler drei Spielfiguren „Robbe“ und eine Spielfigur „Eisbär“, welche gemäß Startaufstellung (siehe Abbildung 1) auf das Spielfeld gestellt werden. Gewürfelt wird mit **einem** Würfel.

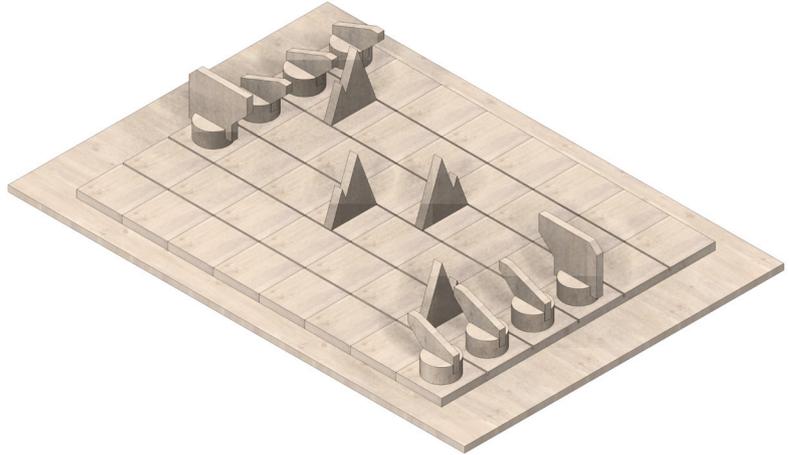


Abbildung 1

## Spielregeln:

Der Spieler mit der höchsten gewürfelten Zahl beginnt. Anschließend wird abwechselnd gewürfelt.

Bei den Würfelzahlen 1 und 2 darf der Spieler entweder mit einer „Robbe“ oder dem Eisbären ziehen. Die Spielfigur darf dabei um die gewürfelte Zahl nach vorne, hinten oder seitlich bewegt werden. Bei einer 2 ist es zudem möglich die Spielfigur in zwei Richtungen zu bewegen (z.B. ein Feld nach vorne und anschließend ein Feld nach rechts, die Spielfigur darf jedoch nicht wieder auf dem Ausgangsfeld landen). Die Spielfiguren dürfen **nicht** schräg bzw. diagonal bewegt werden.

Die Würfelzahlen 3 und 4 sind ohne Bedeutung. Der Spieler muss eine Runde aussetzen und der nächste Spieler darf mit dem Würfeln beginnen.

Bei den Würfelzahlen 5 und 6 darf eine der verschiebbaren Leisten um **ein** Feld nach links oder rechts verschoben werden. Insgesamt dürfen die Leisten nicht ganz herausgeschoben werden und müssen mindestens mit einem Feld ins Spielfeld ragen.

Wird eine Leiste verschoben, so entsteht ein Graben, welcher nicht mit einer Spielfigur überwunden werden kann. Der „Eisberg“ sowie der Graben sind unüberwindbare Hindernisse und dürfen **nicht** mit einer Spielfigur übersprungen werden.

Der Eisbär darf die gegnerische Robbe, aber auch den gegnerischen Eisbären schlagen, indem er auf das Feld der gegnerischen Spielfigur gezogen wird. Die geschlagene Spielfigur wird vom Spielfeld genommen und darf nicht mehr benutzt werden.

Die Robben können gegnerische Spielfiguren nicht schlagen.

Auf jedem Feld darf immer nur **eine** Spielfigur stehen.

## Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, mit seinen Robben, möglichst schnell, auf die gegenüberliegende Seite des Spielfeldes zu gelangen. Wer als erster Spieler, mit **einer Robbe**, auf einem Feld der letzten Leiste auf der anderen Seite des Spielfeldes angekommen ist, hat das Spiel gewonnen.