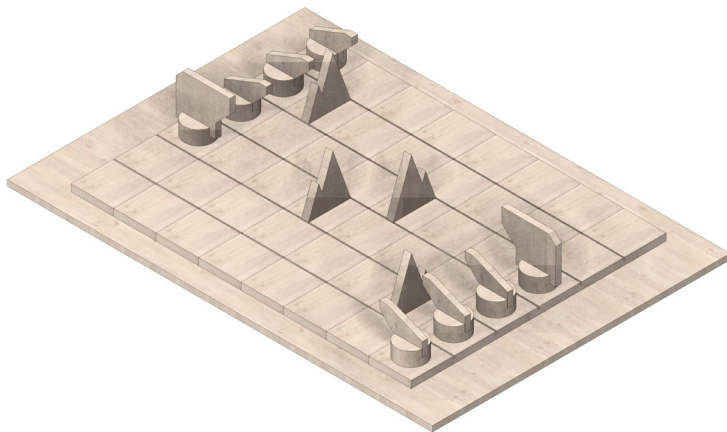
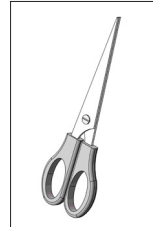


329.522

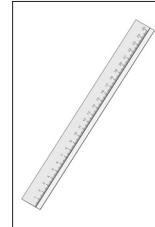
# Jeu de société "Danger au Pôle Nord"



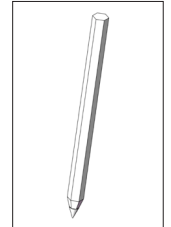
## Outils nécessaires :



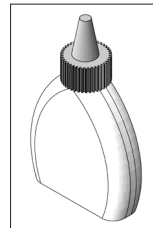
Ciseaux



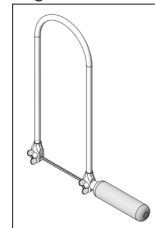
Règle



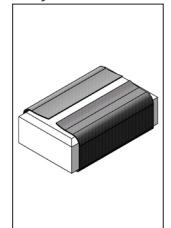
Crayon



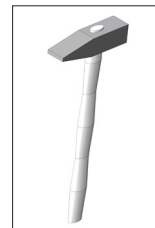
Colle à bois



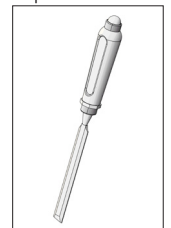
scie à chantourner



Papier-émeri



Marteau

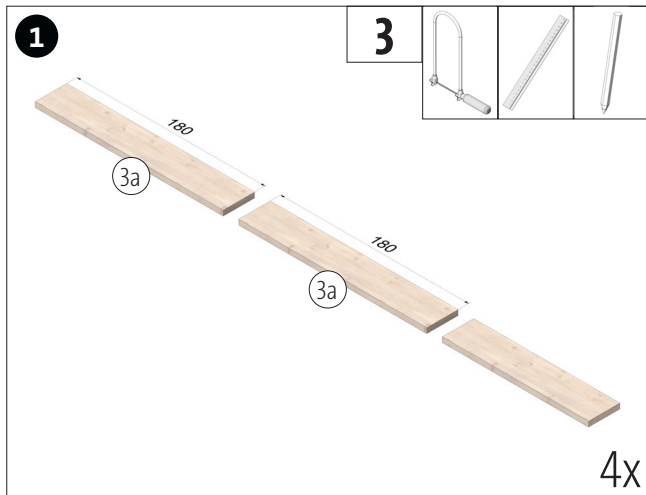


Ciseaux de sculpture sur bois

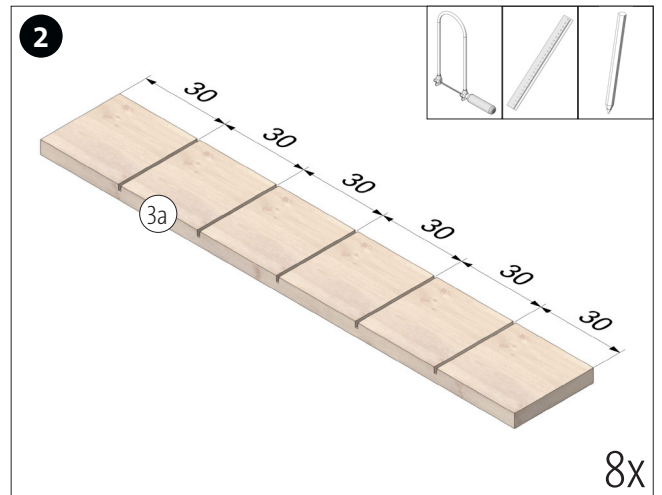
### Remarque

Une fois terminés, les kits de construction OPITEC ne sont pas des articles à caractère de jouet de type généralement commercialisé, mais des outils d'enseignement et d'apprentissage servant de support au travail pédagogique. Ce kit ne peut être construit et utilisé par des enfants et des adolescents que sous la direction et la surveillance d'adultes compétents. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement !

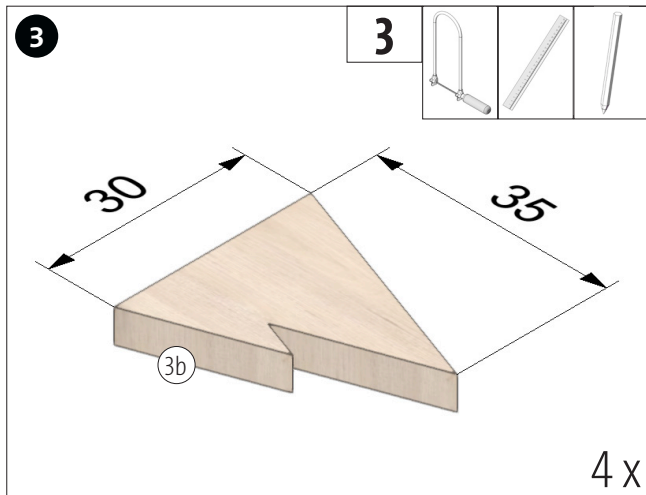
Liste de pièces	Nombre de pièces	Dimensions (mm)	Description	N° pièce
Panneau contreplaqué	1	300x210x4	Socle de l'appareil	1
Panneau contreplaqué	1	115x65x4	Figurine de jeu	2
Latte en bois	4	500x30x5	Terrain de jeu	3
Roue en bois	10	ø20x10	Figurine de jeu	4



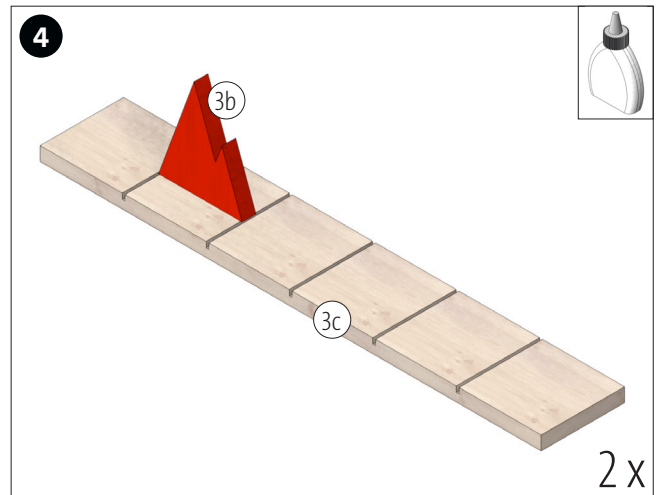
Coupez les lattes de bois (3) à longueur. Coupes de scie nettes.



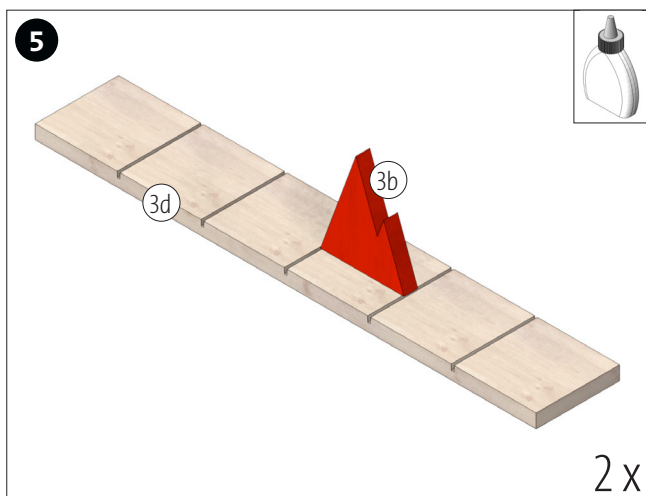
Sciez la bande de bois (3a) à 2 mm de profondeur comme indiqué. Coupes de scie nettes.



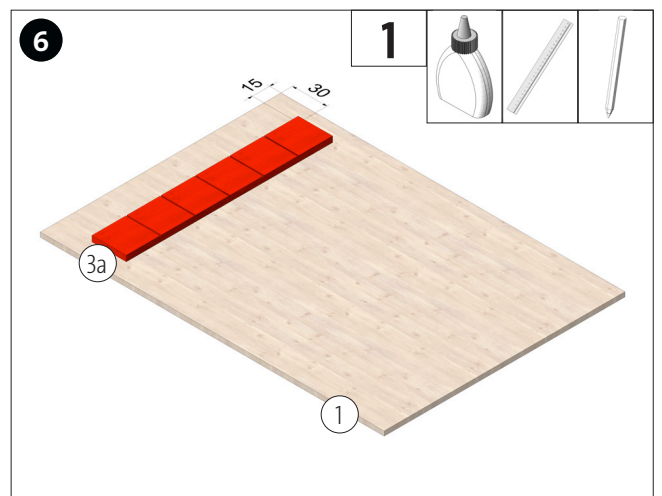
Découpez le chablon (A) et transférez-le sur un morceau restant de la bande de bois (3). Sciez l'iceberg (3b). Coupes de scie nettes.



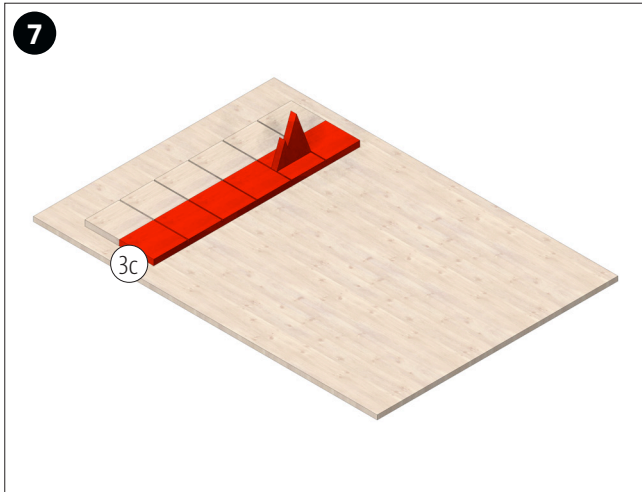
Collez sur l'iceberg (3b) centré.



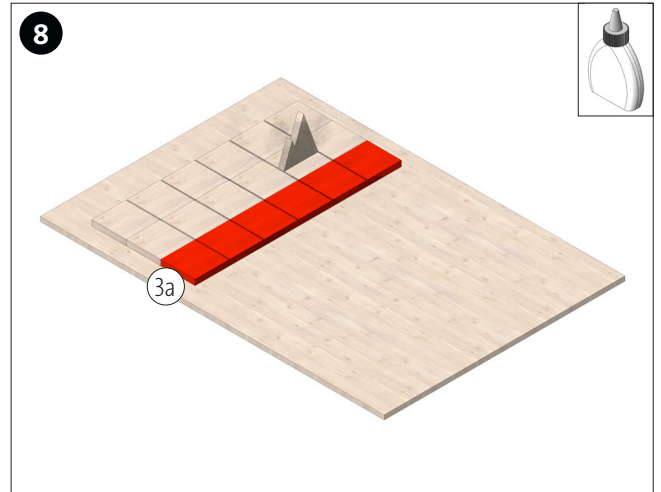
Collez l'iceberg (3b) centré comme indiqué.



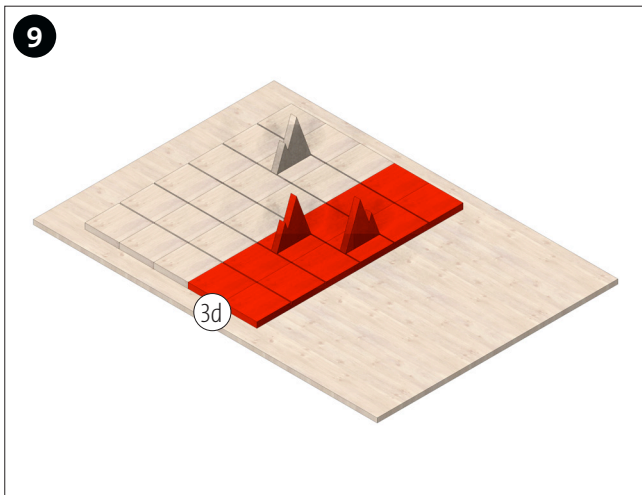
Collez la latte en bois (3a) sur la plaque de base (1).



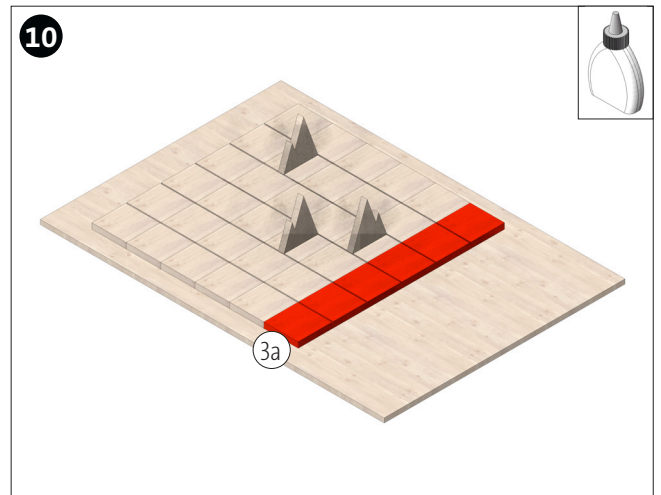
Mettez la latte en bois (3c).  
**AVIS:** Ne pas coller !



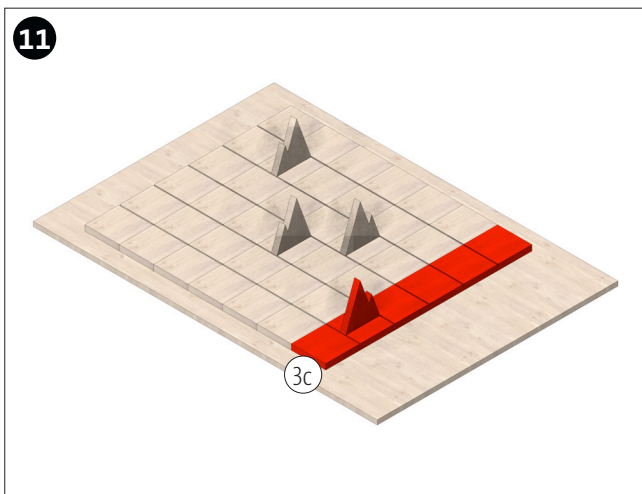
Collez la bande de bois (3a) sur la plaque de base (1).  
**AVIS:** Assurez-vous que la latte en bois (3c) peut bouger librement !



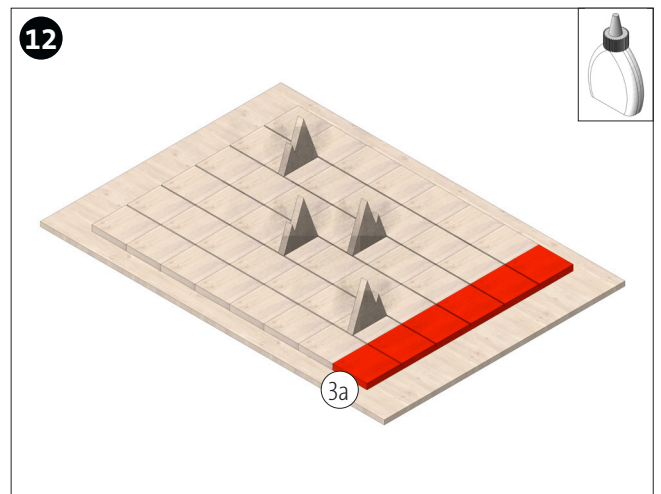
Placez les deux lattes de bois (3d) sur le dessus comme indiqué.  
**AVIS:** Ne pas coller !



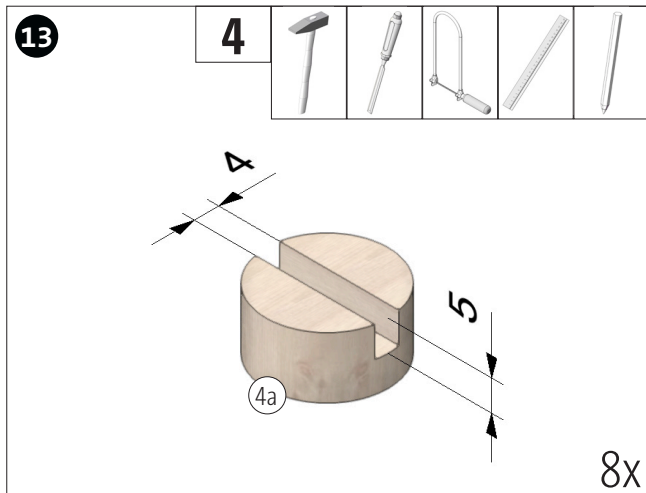
Collez la latte en bois (3a) sur la plaque de base (1).  
**AVIS:** Assurez-vous que la latte en bois (3d) peut bouger librement !



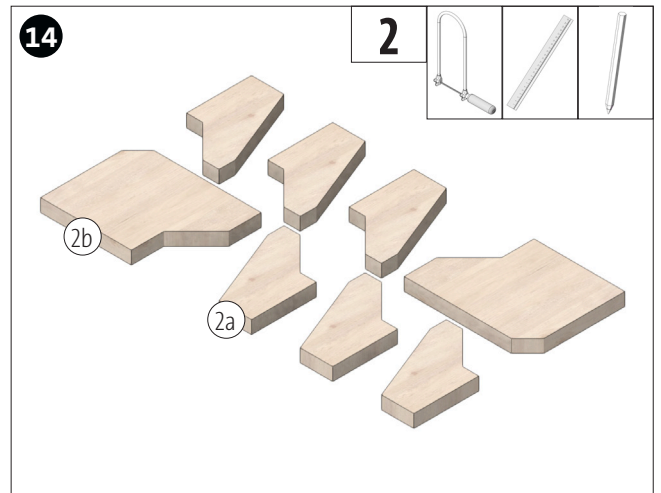
Mettez la latte en bois (3c).  
**AVIS:** Ne pas coller !



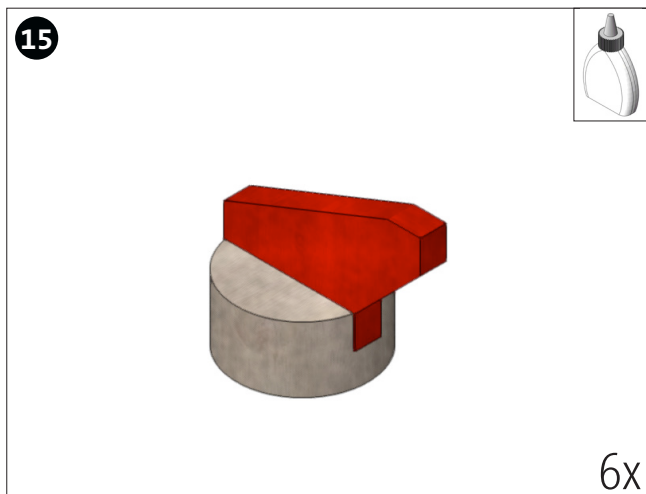
Collez la latte de bois (3a) comme indiqué.  
**AVIS:** Assurez-vous que la latte en bois (3c) peut bouger librement !



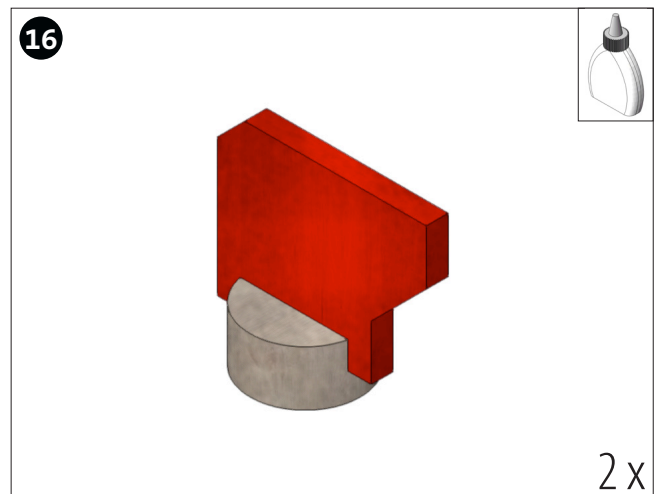
Sciez le disque en bois (4) comme indiqué et découpez la fente.



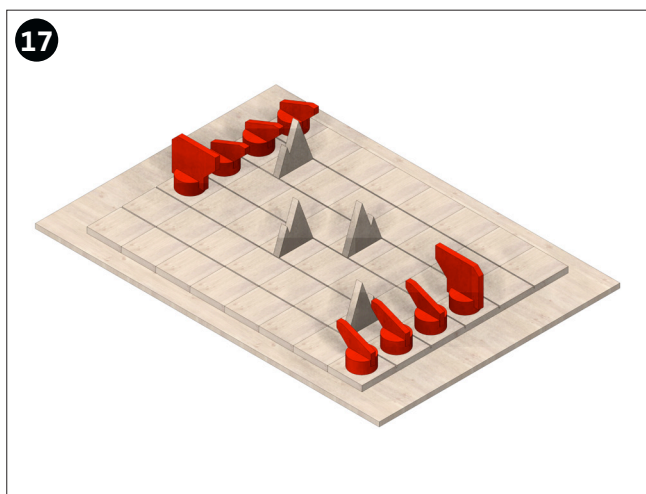
Découpez le chablon (B) et transférez-le sur le contreplaqué (2). Sciez les chiffres et "phoque" et "ours polaire". Coupes de scie nettes



Collez le "phoque" (2a) dans la base (4a).

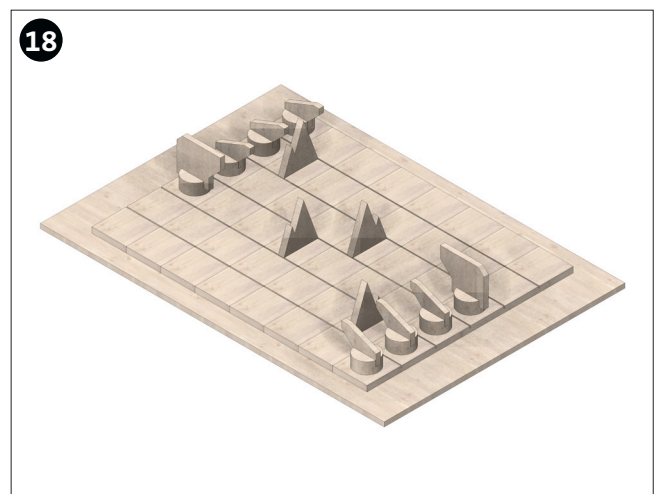


Collez « L'ours polaire » (2b) dans la base (4a).



Placez les figurines sur la planche de jeu.

**Avis:** Afin de pouvoir mieux distinguer les caractères, attribuez un code couleur à trois "phoques" et un "ours polaire" chacun (par exemple, rouge et bleu).



**Fini !**

Le jeu peut commencer.

# Guide de jeu

## Début du jeu :

Le jeu danger au Pôle Nord est un jeu de dés pour deux joueurs. Tout d'abord, les barres coulissantes avec les "icebergs" sont placées sur le terrain de jeu (voir Image 1). Chaque joueur reçoit alors trois figurines « phoque » et une figurine « ours polaire », qui sont placées sur le terrain de jeu en fonction de la position de départ (voir Image 1). Il est lancé avec **un** dé.

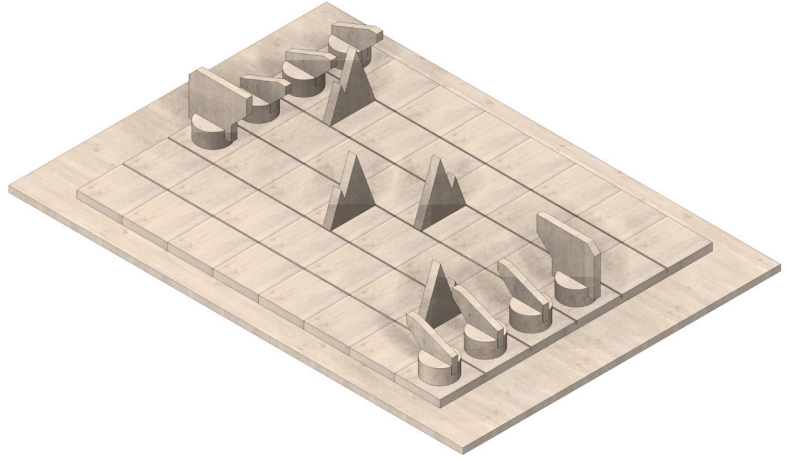


Image 1

## Règles du jeu :

Le joueur avec le plus grand nombre obtenu commence. Ensuite, les dés sont lancés alternativement.

Si le jet de dé est 1 ou 2, le joueur peut déplacer soit un « phoque », soit l'ours polaire. La figurine peut être déplacée vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement du nombre obtenu. Avec un 2, il est également possible de déplacer la figurine dans deux directions (par exemple une case vers l'avant puis une case vers la droite, mais le pion ne peut pas recharger sur la case de départ). Les pièces de jeu ne peuvent **pas** être déplacées en biais ou en diagonale.

Les numéros de dés 3 et 4 ne sont pas pertinents. Le joueur doit manquer un tour et le joueur suivant peut commencer à lancer les dés.

Si le jet de dé est 5 ou 6, l'une des barres coulissantes peut être déplacée **d'une** case vers la gauche ou la droite. Dans l'ensemble, les barres ne doivent pas être complètement sorties et doivent dépasser d'au moins un champ dans le terrain de jeu.

Si une barre est déplacée, un fossé est créé qui ne peut pas être franchi avec une figurine. "L'iceberg" et le fossé sont des obstacles infranchissables et **ne** peuvent être franchis avec une figurine.

L'ours polaire peut frapper le phoque adverse, mais aussi l'ours polaire adverse en étant déplacé sur la case du personnage adverse. Le personnage vaincu est retiré du terrain et ne peut plus être utilisé.

Les phoques ne peuvent pas capturer les pièces adverses.

Une **seule** figurine peut être sur chaque case.

## But du jeu :

Le but du jeu est d'atteindre le côté opposé du terrain de jeu avec vos phoques le plus rapidement possible. Le premier joueur à atterrir sur la dernière barre de l'autre côté du terrain avec **un sceau** remporte la partie.