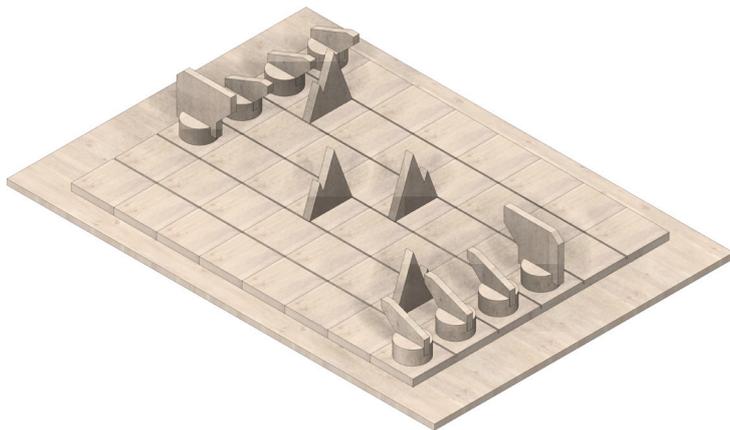
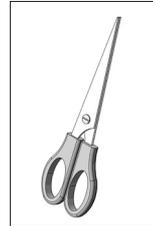


329.522

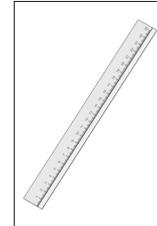
# Gioco da tavolo „Pericolo al Polo Nord“



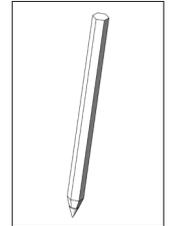
## Utensili necessari:



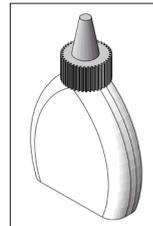
Forbici



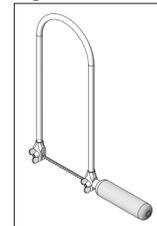
Righello



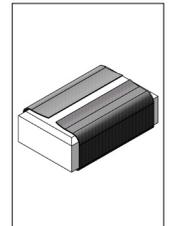
Matita



Colla per legno



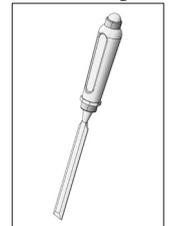
Seghetto da traforo



Carta smeriglio



Martello

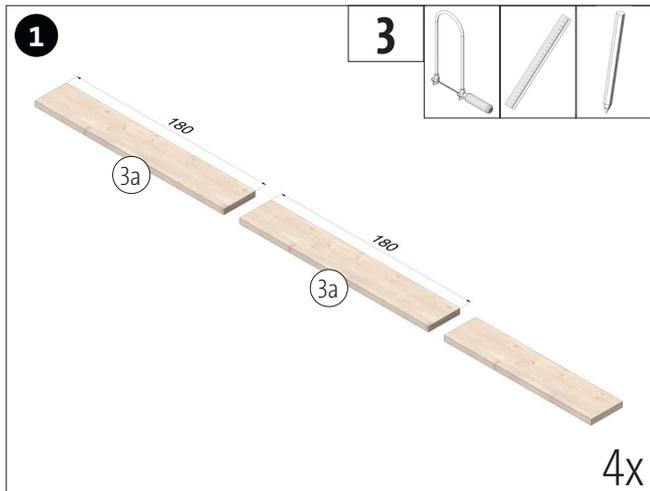


Sgorbia

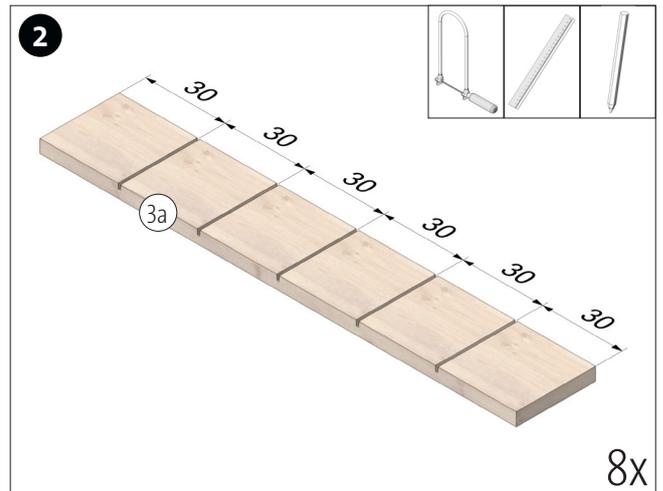
### Nota

I kit della OPITEC non sono oggetti a carattere ludico che normalmente si trovano in commercio, ma sussidi didattici atti a sostenere l'insegnamento e l'apprendimento. Questi kit possono essere costruiti ed utilizzati solo da bambini e ragazzi sotto la guida e la supervisione di adulti esperti. Non adatto per bambini sotto i 36 mesi. Pericolo di soffocamento!

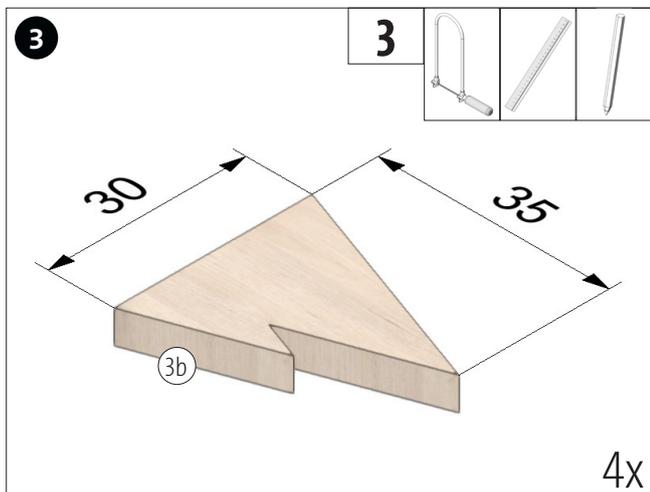
Lista pezzi	Quantità	Misure (mm)	Descrizione	Parte Nr.
Pannello di compensato	1	300x210x4	Piano di base	1
Pannello di compensato	1	115x65x4	pezzo di gioco	2
Listello di legno	4	500x30x5	Spielfeld	3
Holzrad	10	ø20x10	Campo da gioco	4



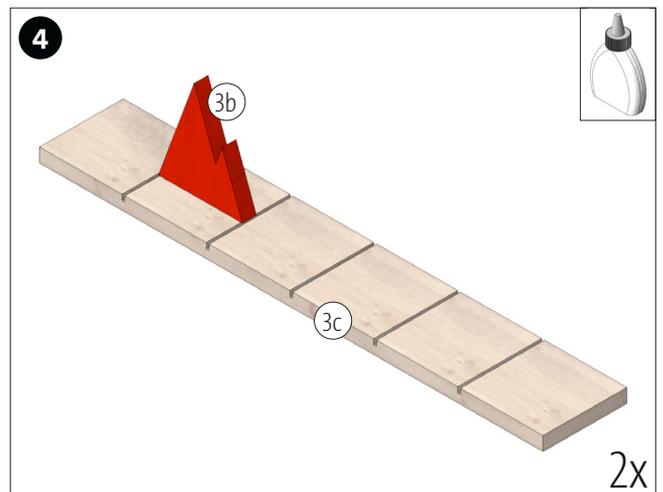
Tagliare a misura le strisce di legno (3). Tagli di sega puliti.



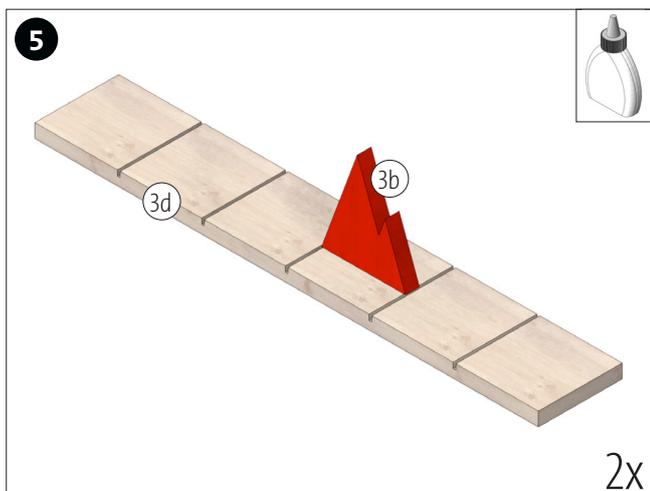
Segare la striscia di legno (3a) profonda 2 mm come mostrato. Tagli di sega puliti.



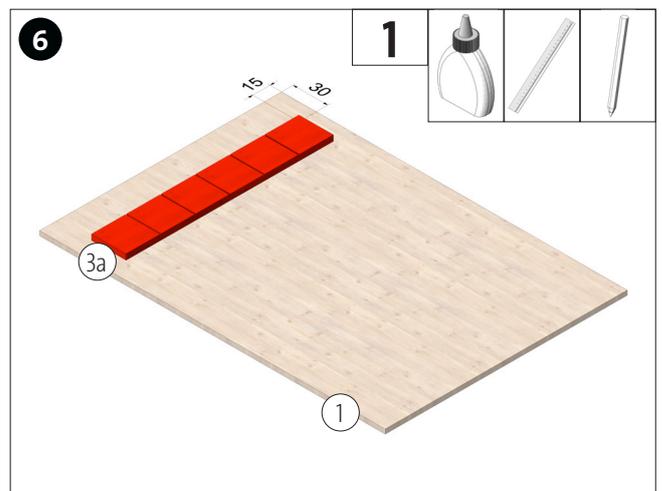
Ritaglia il modello (A) e trasferiscilo su un pezzo avanzato della striscia di legno (3). Ho visto l'iceberg (3b). Tagli di sega puliti.



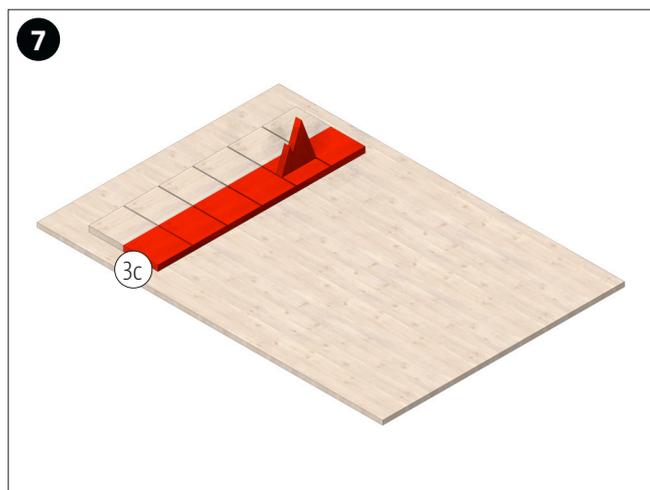
Colla sull'iceberg (3b) centrato.



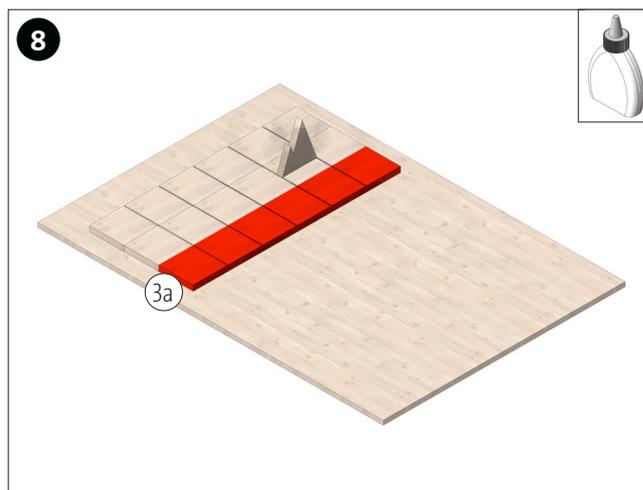
Colla sull'iceberg (3b) centrato come mostrato.



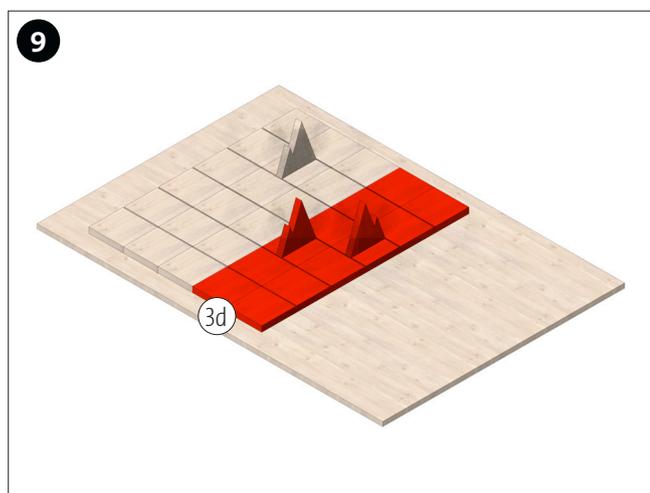
Incollare la striscia di legno (3a) sulla piastra di base (1).



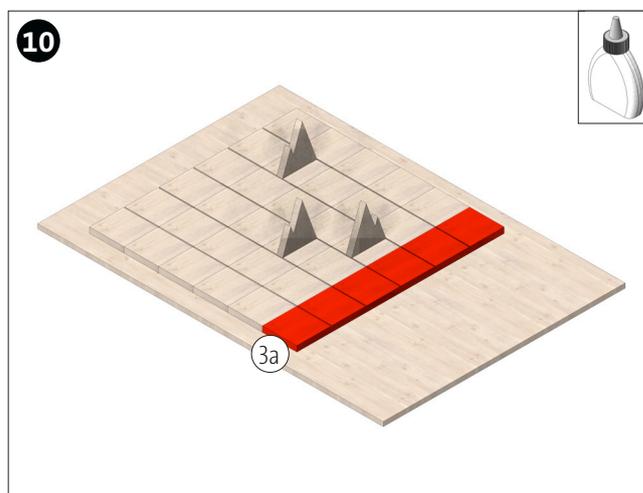
Metti la striscia di legno (3c).  
**UN AVVISO: Non incollare!**



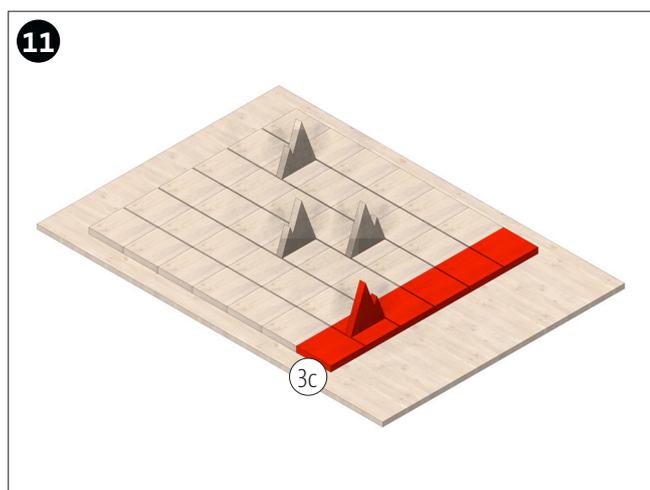
Incollare la striscia di legno (3a) sulla piastra di base (1).  
**UN AVVISO: Assicurarsi che la striscia di legno (3c) possa muoversi liberamente!**



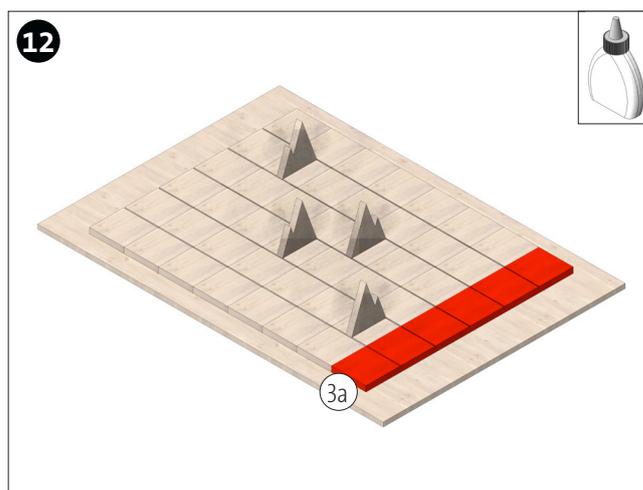
Posiziona le due strisce di legno (3d) sopra come mostrato.  
**UN AVVISO: Non incollare!**



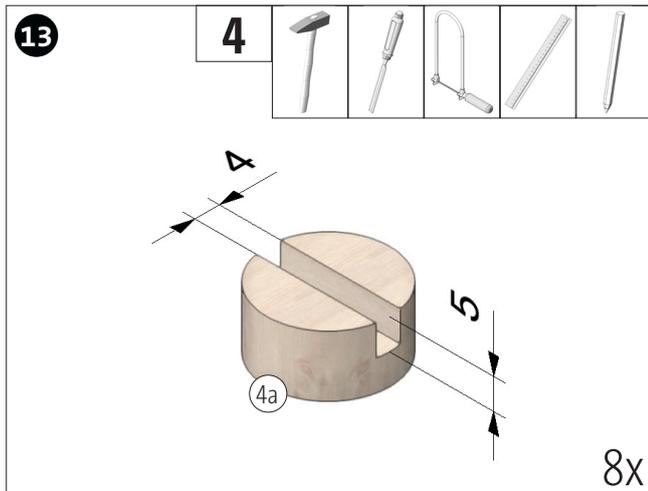
Incollare la striscia di legno (3a) sulla piastra di base (1).  
**UN AVVISO: Assicurati che la striscia di legno (3d) possa muoversi liberamente!**



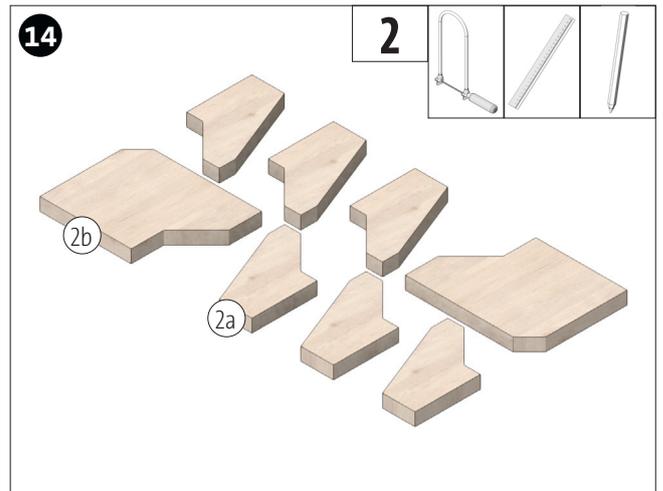
Metti la striscia di legno (3c).  
**UN AVVISO: Non incollare!**



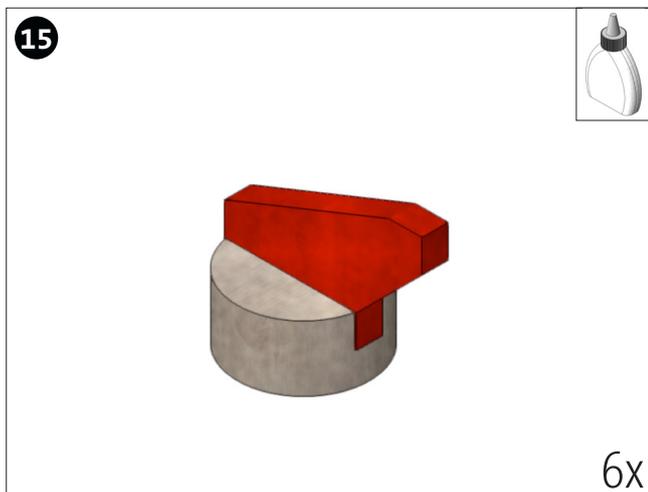
Incollare la striscia di legno (3a) come mostrato.  
**UN AVVISO: Assicurarsi che la striscia di legno (3c) possa muoversi liberamente!**



Segare il disco di legno (4) come mostrato e ritagliare la fessura.



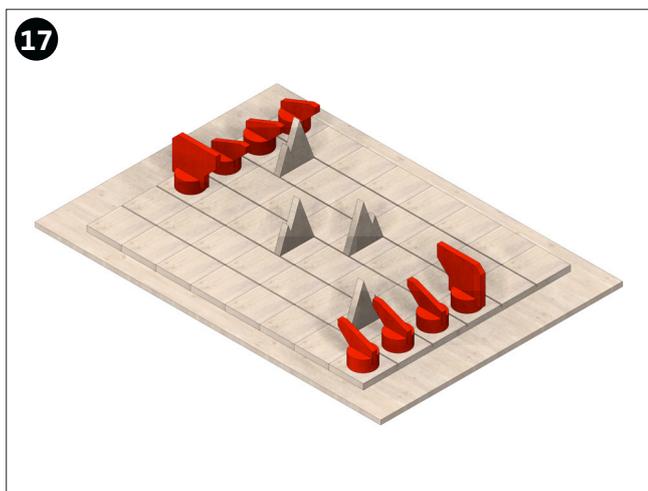
Ritaglia la sagoma (B) e trasferiscila sul compensato (2). Ho visto le figure e „sigillo“ e „orso polare“. Tagli di sega puliti



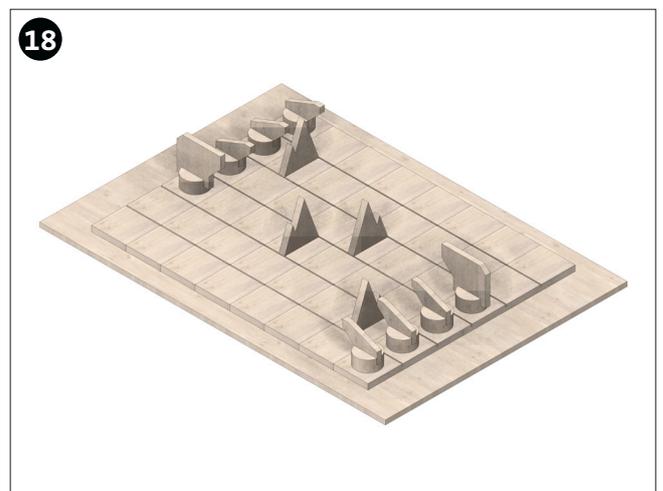
Incollare il „sigillo“ (2a) nella base (4a).



Incollate l'„orso polare“ (2b) nella base (4a).



Posiziona le figure sul letto da gioco  
**Un avviso: Per poter distinguere meglio i caratteri, codifica a colori tre „sigilli“ e un „orso polare“ ciascuno (ad es. rosso e blu)**



**FINITO!!**  
 Il gioco può iniziare.

# guida al gioco

## Inizio del gioco:

Il gioco di dadi „Pericolo al Polo Nord“ è un gioco di dadi per due persone. Per prima cosa vengono posizionate sul campo di gioco le barre scorrevoli con gli „iceberg“ (vedi figura 1). Ogni giocatore riceve quindi tre figure „sigillo“ e una figura „orso polare“, che vengono posizionate sul campo di gioco in base alla posizione di partenza (vedi Figura 1). Si lancia con 1 un dado.

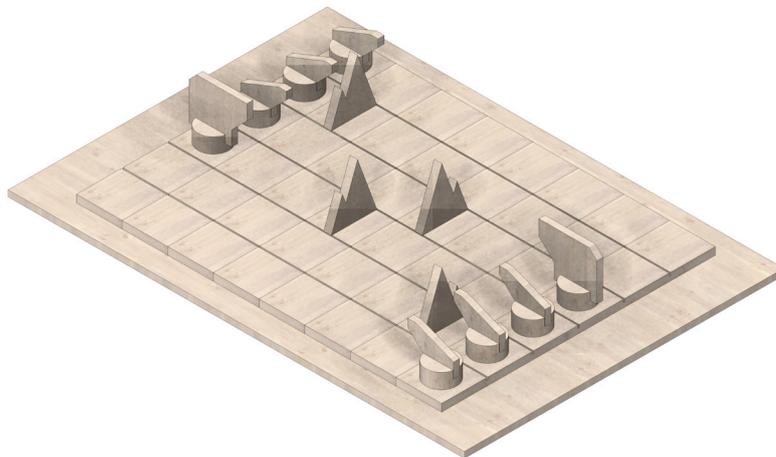


Figura 1

## Regole del gioco:

Inizia il giocatore con il numero più alto ottenuto. Quindi i dadi vengono lanciati alternativamente.

Se il risultato del dado è 1 o 2, il giocatore può muovere un „sigillo“ o l’orso polare. Il pedone può essere spostato avanti, indietro o lateralmente dal numero lanciato. Con un 2 è anche possibile muovere il pedone in due direzioni (es. uno spazio in avanti e poi uno spazio a destra, ma il pedone potrebbe non ricaricarsi sullo spazio di partenza). I pezzi del gioco non possono essere spostati ad angolo o in diagonale.

I numeri dei dadi 3 e 4 sono irrilevanti. Il giocatore deve perdere un round e il giocatore successivo può iniziare a tirare i dadi..

Se il risultato del dado è 5 o 6, una delle barre scorrevoli può essere spostata di uno spazio a sinistra oa destra. Nel complesso, le barre non devono essere espulse completamente e devono sporgere di almeno un campo nel campo di gioco.

L’orso polare può colpire la foca avversaria, ma anche l’orso polare avversario spostandosi nello spazio del personaggio avversario. Il personaggio sconfitto viene rimosso dal campo e non può più essere utilizzato.

I sigilli non possono catturare pezzi opposti.

Su ogni casella può esserci solo una pedina..

## Scopo del gioco::

Lo scopo del gioco è raggiungere il lato opposto del campo di gioco con i tuoi sigilli il più rapidamente possibile. Il primo giocatore che atterra sull’ultima barra dall’altra parte del campo con un sigillo vince la partita.