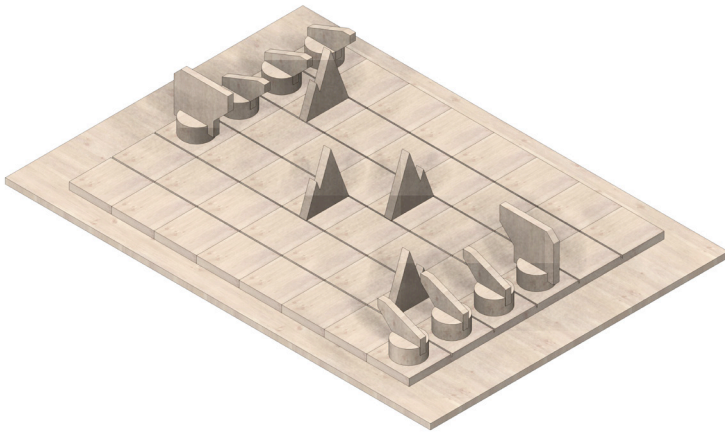
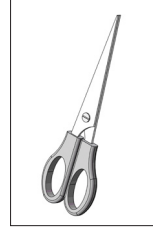


329522

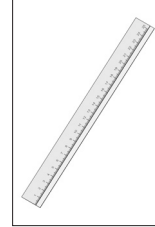
# Bordspel - Gevaar op de Noordpool



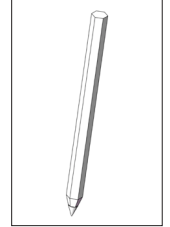
## Benodigd gereedschap:



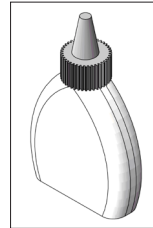
Schaar



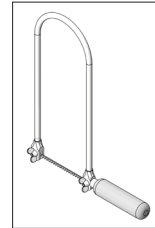
Liniaal



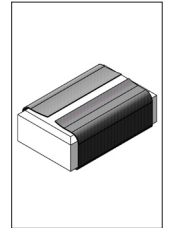
Schrijf/tekenpotlood



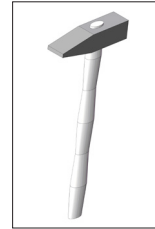
Houtlijm



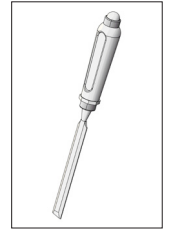
Figuurzaag



Schuurpapier



Hamer

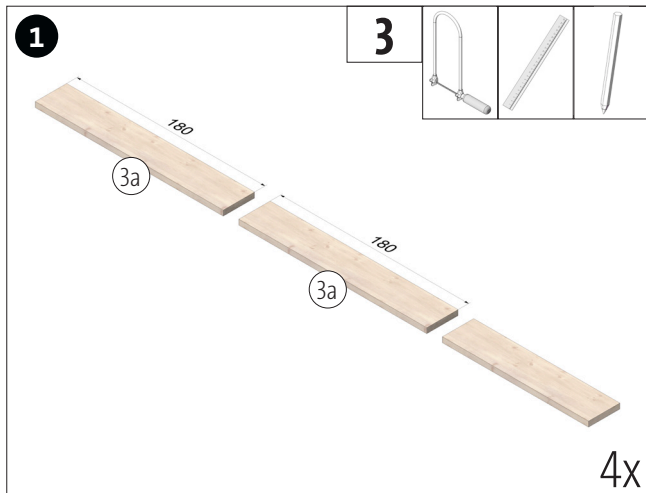


Steekbeitel

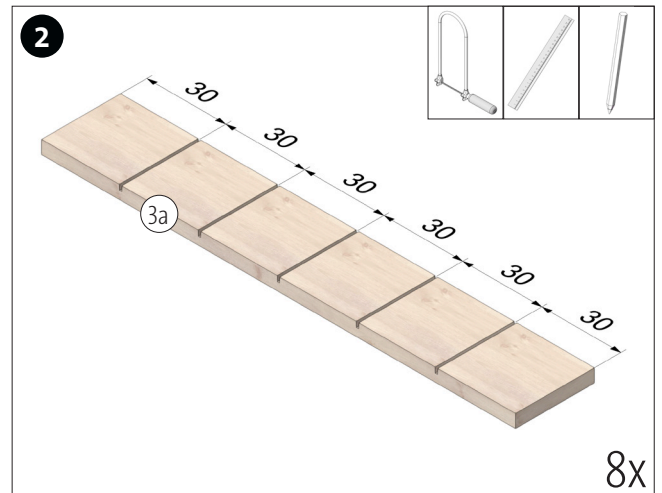
### Let op!

Opitec bouwpakketten zijn na afbouw geen speelgoed, maar leermiddelen als ondersteuning in het onderwijs. Dit bouwpakket mag door kinderen en jongeren alleen onder toezicht van een volwassene worden gebouwd en gebruikt. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar!

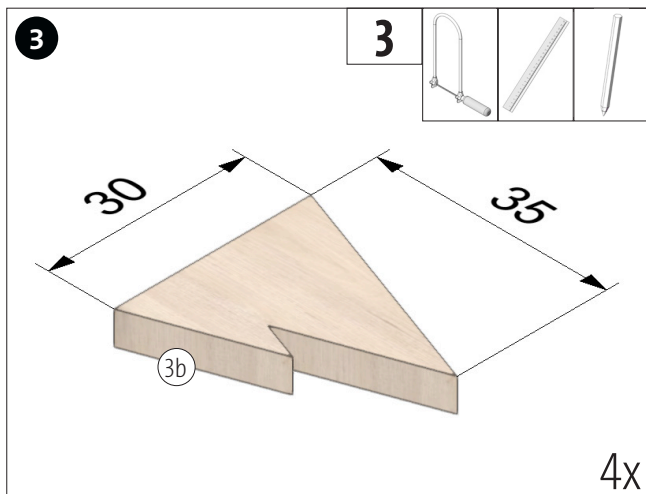
Stuklijst	Aantal	Afm. (mm)	Omschrijving	Nr.
Triplex plaat	1	300x210x4	Grondplaat	1
Triplex plaat	1	115x65x4	Speelstuk	2
Houten lat	4	500x30x5	Speelveld	3
Houten wiel	10	ø20x10	Speelstuk	4



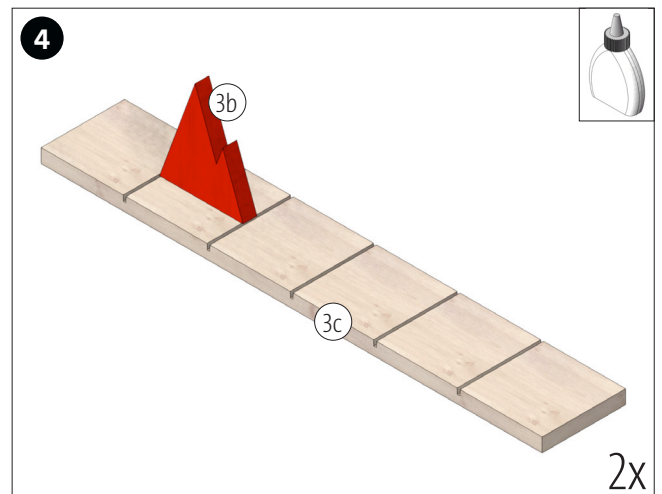
De houten latten (3) op lengte zagen. Zaagkanten schuren.



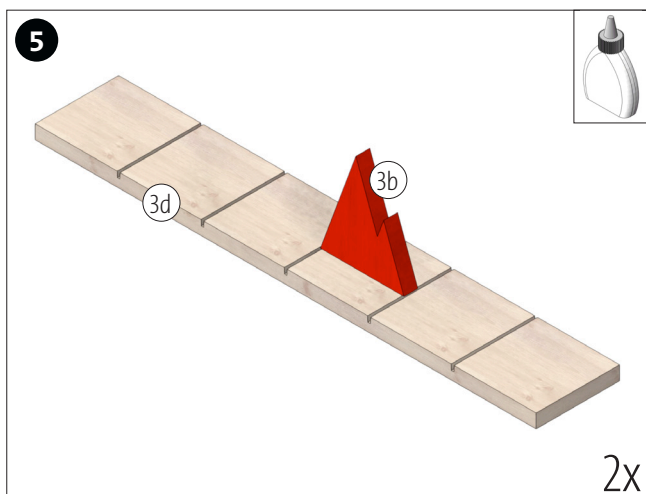
De houten latten (3a), zoals afgebeeld, 2 mm diep inzagen. Zaagkanten schuren.



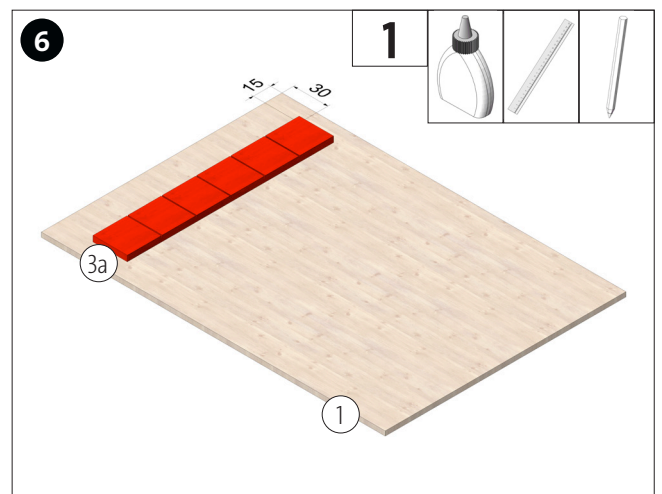
Sjabloon (A) uitknippen en op een rest stuk van de houten lat (3) overnemen. De ijsberg (3b) uitzagen. Zaagkanten schuren.



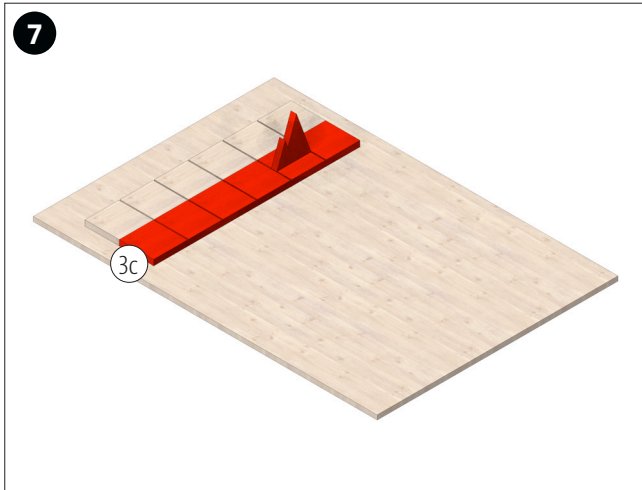
De ijsberg (3b) gecentreerd vastlijmen.



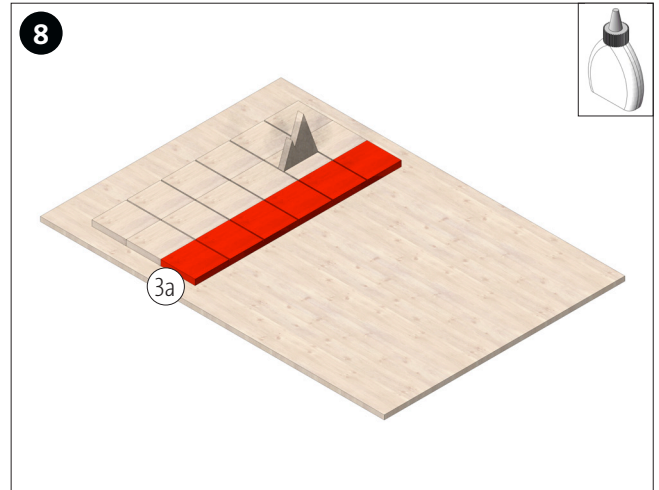
De ijsberg (3b) gecentreerd, zoals afgebeeld, vastlijmen.



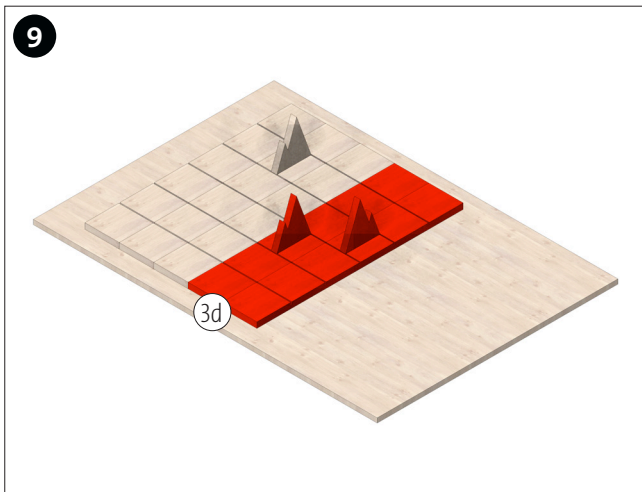
De houten lat (3a) op de grondplaat (1) lijmen.



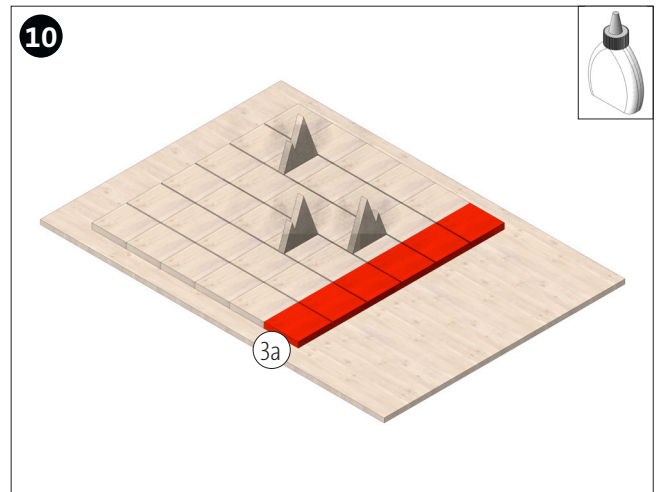
De houten lat (3c) plaatsen.  
**Opmerking:** Niet vastlijmen!



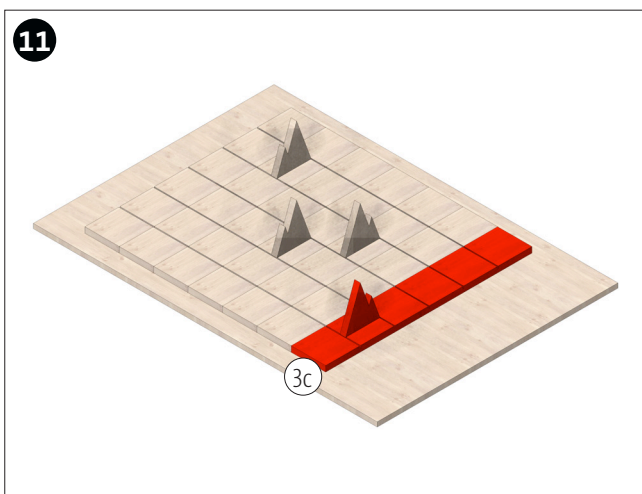
De houten lat (3a) op de grondplaat (1) lijmen.  
**Opmerking:** Zorg ervoor, dat de houten lat (3c) vrij kan bewegen.



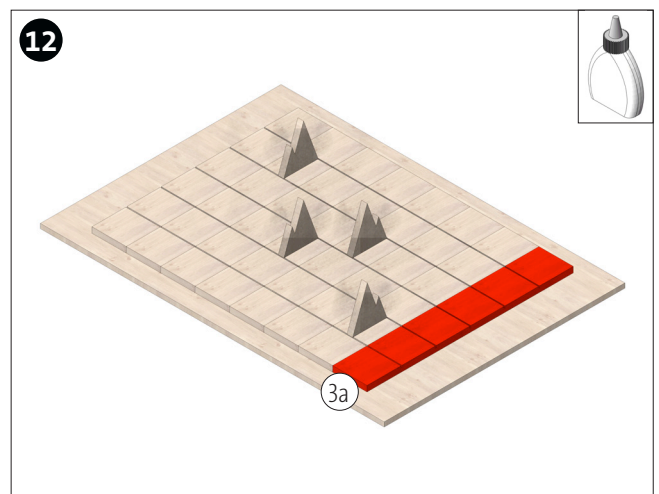
De beide houten latten (3d), zoals afgebeeld, plaatsen.  
**Opmerking:** Niet vastlijmen!



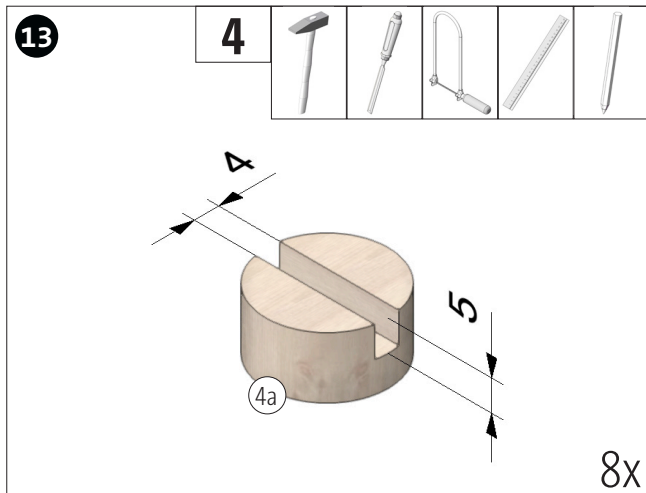
De houten lat (3a) op de grondplaat (1) lijmen.  
**Opmerking:** Zorg ervoor, dat de houten lat (3c) vrij kan bewegen.



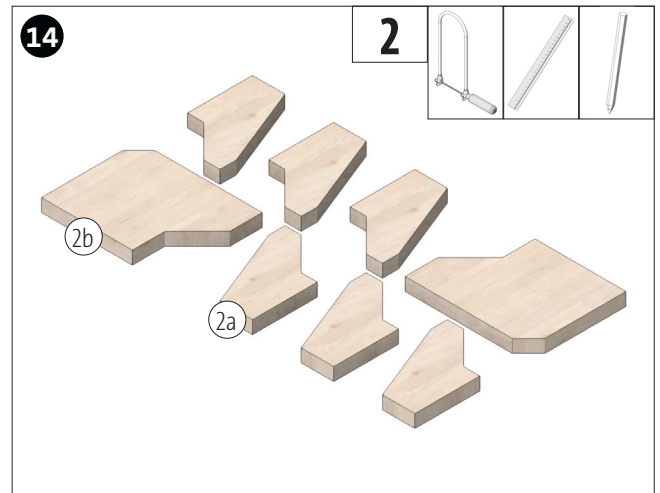
De houten lat (3c) plaatsen.  
**Opmerking:** Niet vastlijmen!



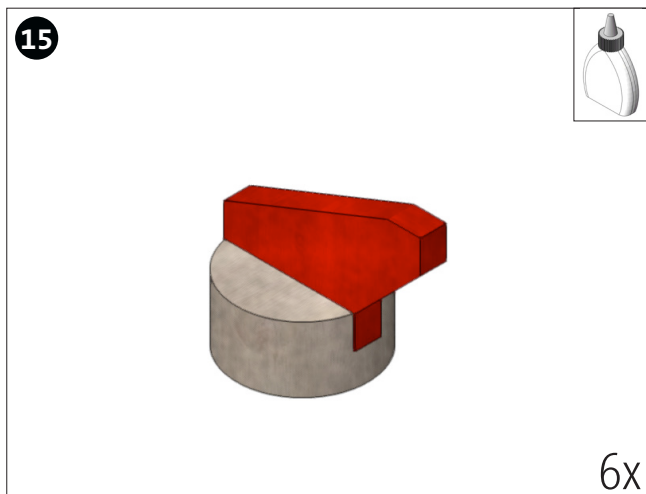
De houten lat (3a), zoals afgebeeld, vastlijmen.  
**Opmerking:** Zorg ervoor, dat de houten lat (3c) vrij kan bewegen.



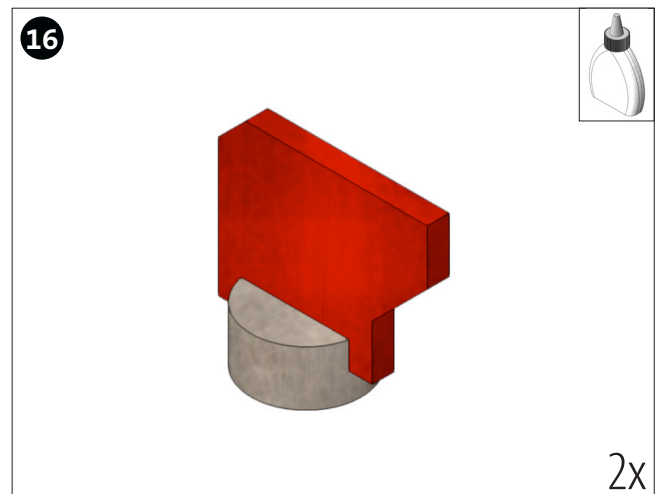
De houten schijf (4), zoals afgebeeld, inzagen en de sleuf bewerken.



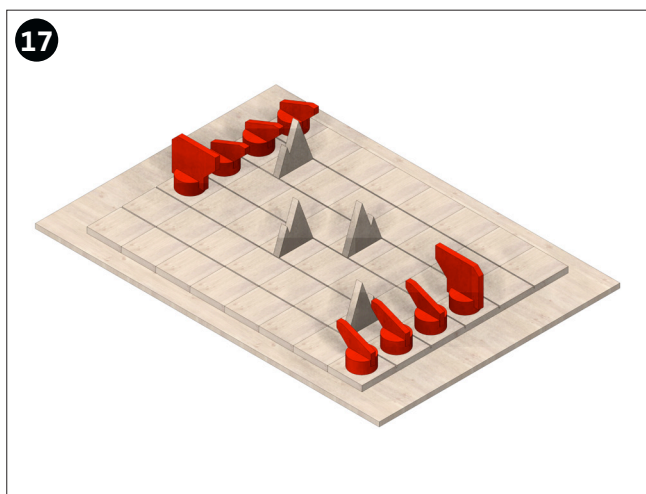
Sjabloon (B) uitknippen en op het triplex (2) overnemen. De 'zeehonden' en 'ijsberen' uitzagen. Zaagkanten schuren.



De 'zeehonden' (2a) in de voet (4a) lijmen.

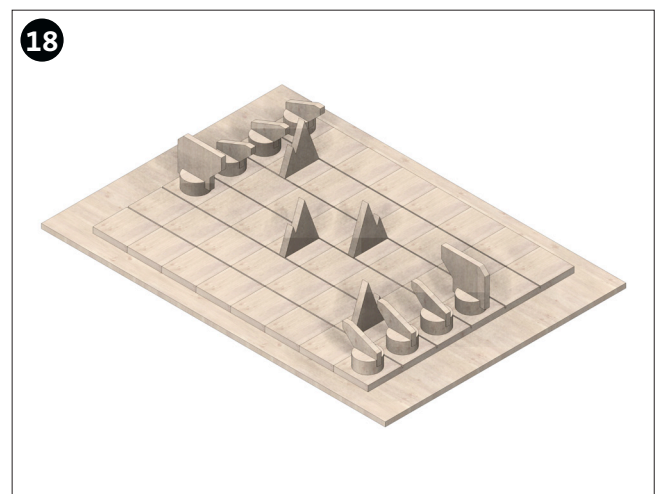


De 'ijsberen' (2b) in de voet (4a) lijmen.



Plaats de pionnen (=speelstukken) op het speelveld.

**Opmerking:** Om de pionnen beter van elkaar te onderscheiden, kun je drie 'zeehonden' en een 'ijsbeer' een andere kleur geven (bijv. rood en blauw).



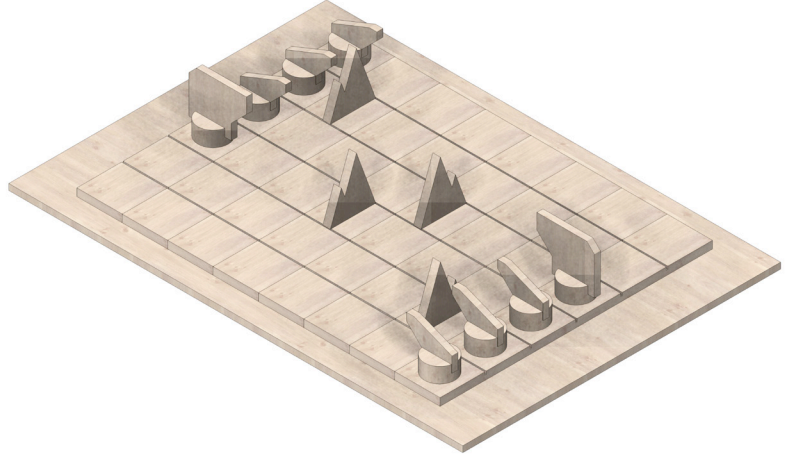
**Klaar!**

Het spel kan beginnen.

# Speluitleg

## Begin van het spel:

Het spel 'Gevaar op de Noordpool' is een dobbelspel voor 2 personen. Eerst worden de verschuifbare latten met de 'ijsbergen' op het speelveld geplaatst (zie afb. 1). Elke speler krijgt 3 zeehonden en 1 ijsbeer die volgens de startpositie op het speelveld worden geplaatst (zie afb. 1). Er wordt gegooid met **één** dobbelsteen.



Afbeelding 1

## Spelregels:

De speler met het hoogst aantal gegooiden ogen begint. Daarna wordt afwisselend met de dobbelsteen gegooid.

Als de worp met de dobbelsteen 1 of 2 is, mag de speler ofwel een zeehond of de ijsbeer verplaatsen. De pion kan naar voren, naar achteren of opzij worden bewogen door het gegooiden getal. Met een 2 is het ook mogelijk om de pion in twee richtingen te verplaatsen (bijv. een vakje naar voren en dan een vakje naar rechts, maar de pion mag niet terug naar de startvakje). De pionnen mogen **niet** schuin/diagonaal worden verplaatst.

De dobbelstenen nummers 3 en 4 zijn niet relevant. De speler moet een ronde uitzitten. De andere speler is weer aan de beurt.

Als de dobbelsteenworp 5 of 6 is, kan een van de schuiflatten **een** plaats naar links of rechts worden verschoven. De latten mogen niet volledig naar buiten worden geduwd. Er moet minimaal één vakje in het speelveld blijven.

Als een lat wordt verschoven, ontstaat er een wak. Een ijsberg en een wak zijn onoverkomelijke obstakels en er mag **niet** met een pion overheen gesprongen worden.

De ijsbeer mag de zeehond van de tegenstander, maar ook de ijsbeer van de tegenstander slaan, door het te verplaatsen naar het vakje waar de pion van de tegenstander op staat. De verslagen pion wordt van het speelveld verwijderd en mag niet meer worden gebruikt.

De zeehonden kunnen niet slaan.

Er kan slechts **een** pion op elk vakje staan.

## Doel van het spel:

Het doel van het spel is om met je zeehonden zo snel mogelijk aan de andere kant van het speelveld te komen. De eerste speler die met **een zeehond** op de laatste lat aan de andere kant van het bord is aangekomen, wint het spel.