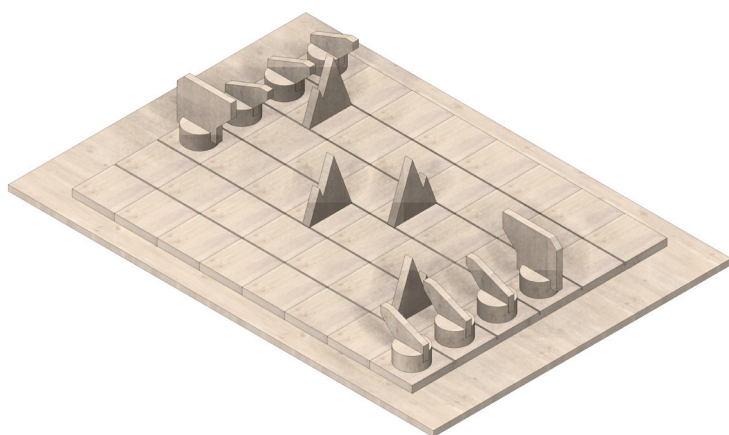
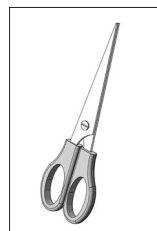


329.522

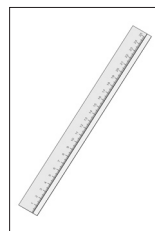
Juego de mesa "Peligro en el Ártico"



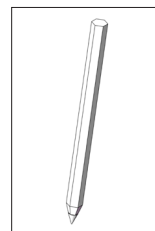
Herramientas necesarias:



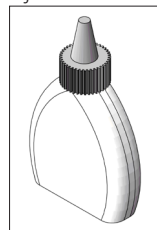
Tijeras



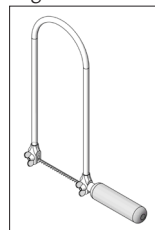
Regla



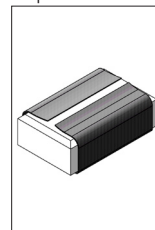
Lápiz



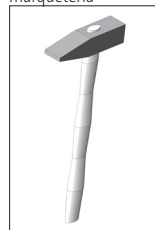
Cola blanca



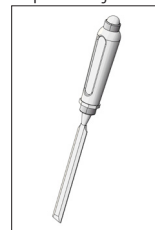
Segueta o sierra de marquetería



Papel de lija



Martillo

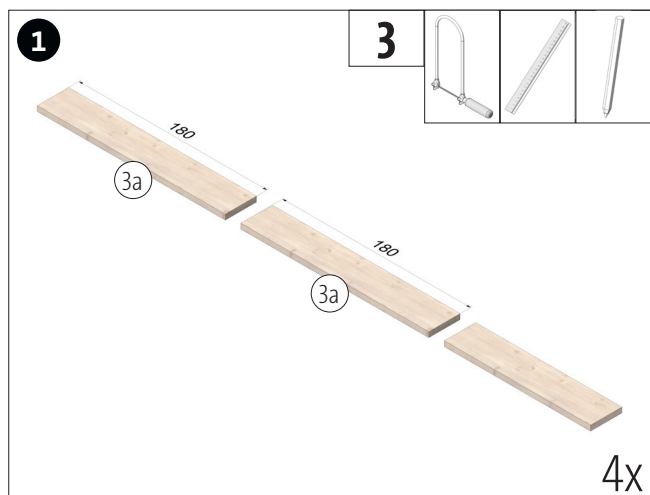


Formón

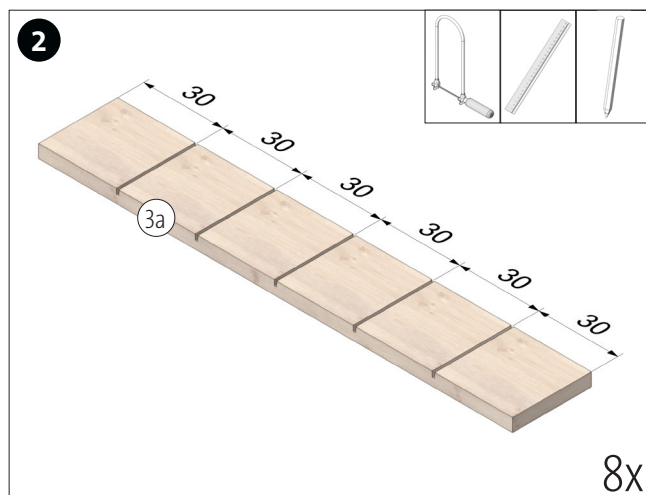
Importante:

Las maquetas de OPITEC, una vez terminadas, no deberían ser consideradas como juguetes en el sentido comercial del término. De hecho, se trata de material pedagógico adecuado para un uso didáctico. Es imprescindible la supervisión de un adulto. Kit no adecuado para niños menores de 3 años, dado que existe riesgo de asfixia por piezas pequeñas.

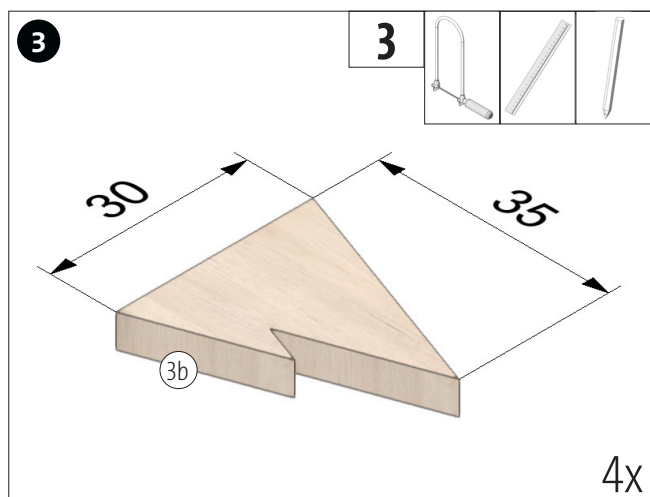
Material suministrado:	Cantidad	Medidas (mm)	Aplicación	Pieza nº
Plancha de contrachapado	1	300x210x4	Placa base	1
Plancha de contrachapado	1	115x65x4	Ficha de juego	2
Listones de madera	4	500x30x5	Tablero de juego	3
Rueda de madera	10	ø20x10	Ficha de juego	4



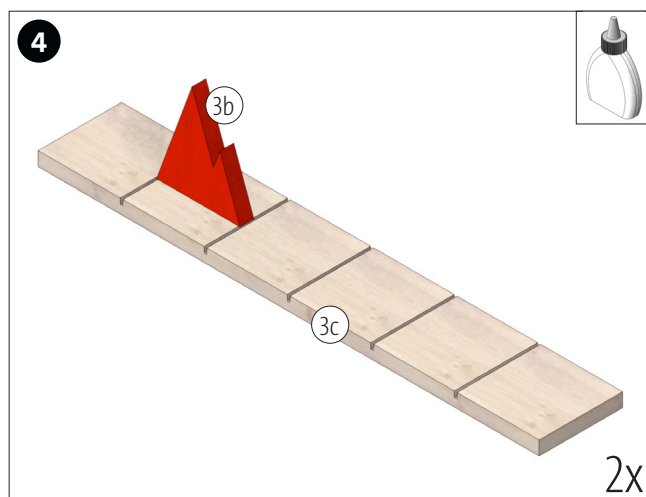
Cortar los listones de madera (3) a la medida. Lijar los laterales de corte.



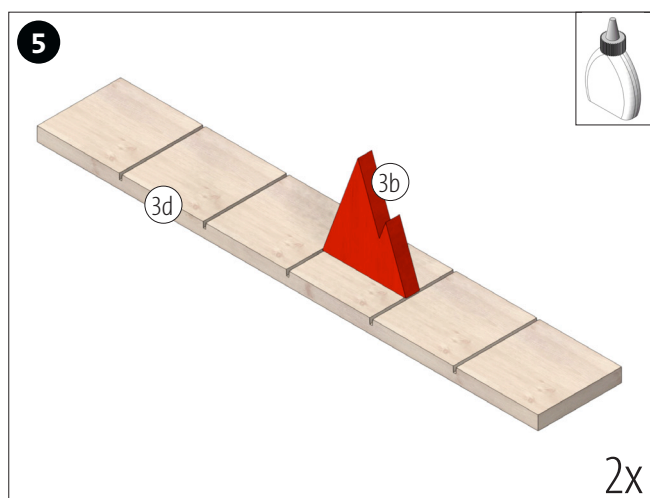
Practicar unos cortes de 2 mm de profundidad en el listón (3a). Lijar los laterales de corte.



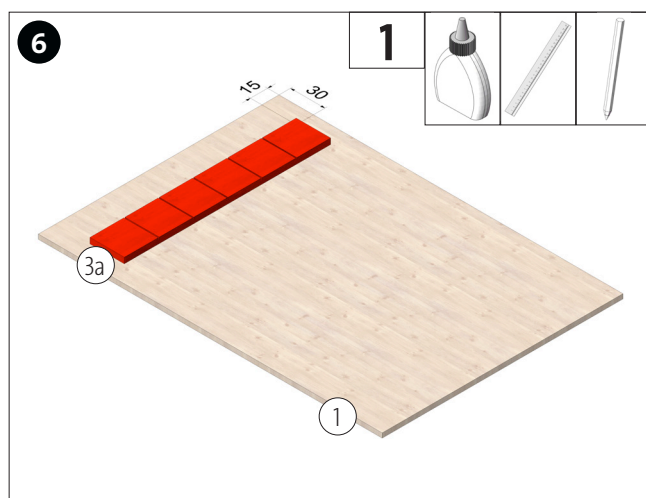
Recortar la plantilla (A) y transportar sobre un trozo sobrante del listón de madera (3). Serrar el iceberg (3b) y lijar los laterales de corte.



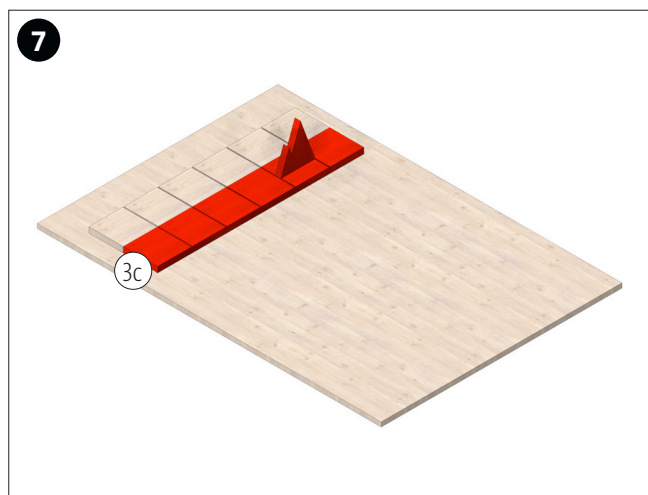
Encolar el iceberg (3b) en el medio del listón.



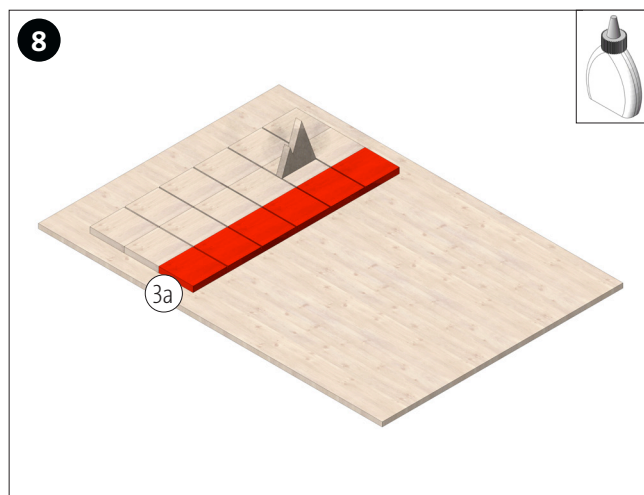
Encolar el iceberg (3b) en el medio del listón.



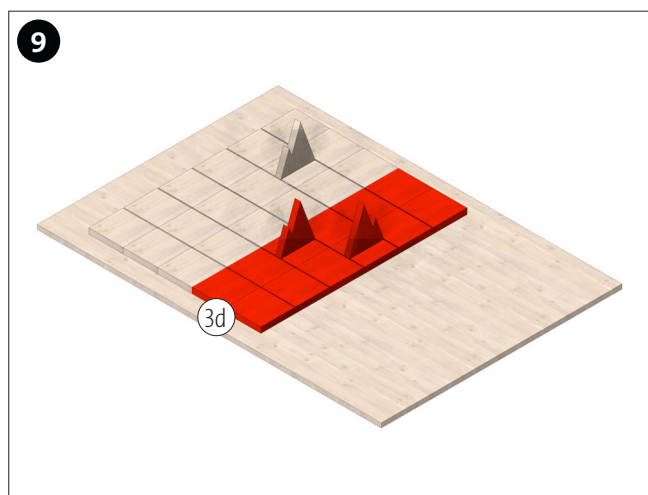
Encolar el listón (3a) sobre la plancha base (1).



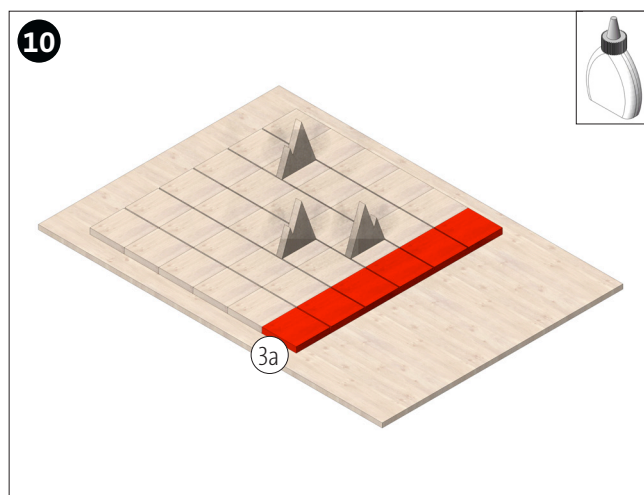
Colocar el listón (3c) a continuación.
OJO: ¡No se debe encolar el listón!



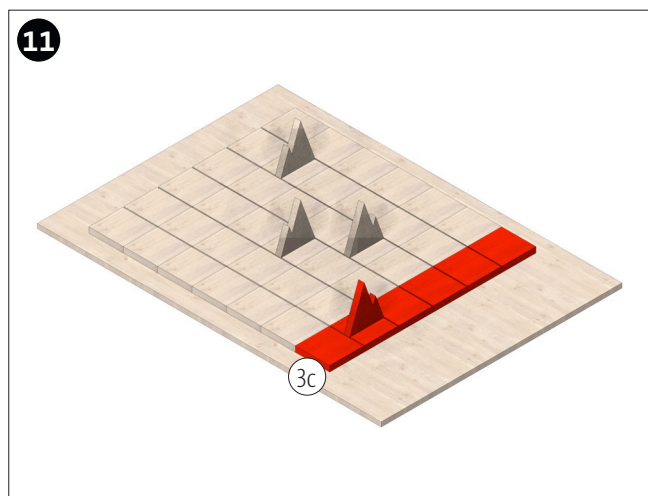
Encolar el listón (3a) sobre la plancha base (1).
OJO: Asegurarse de que el listón (3c) quede suelto.



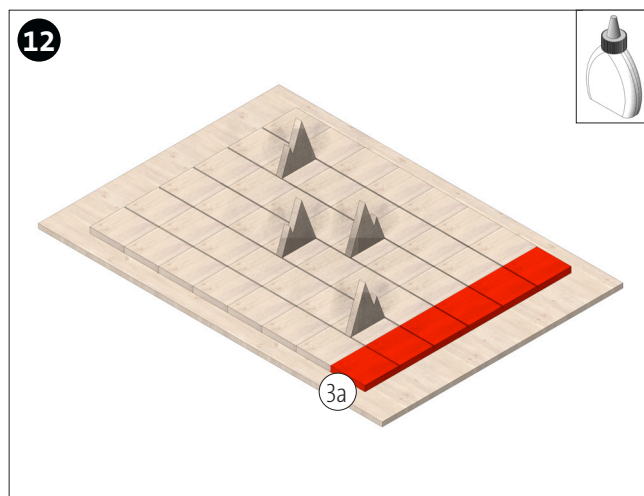
Colocar los listones de madera (3d) como se muestra en la imagen.
OJO: ¡No se deben encolar los listones!



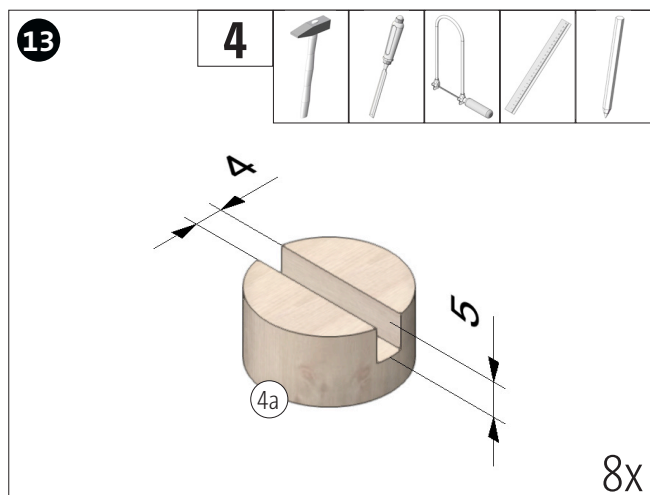
Encolar el listón (3a) sobre la plancha base (1).
OJO: Asegurarse de que el listón (3d) quede suelto.



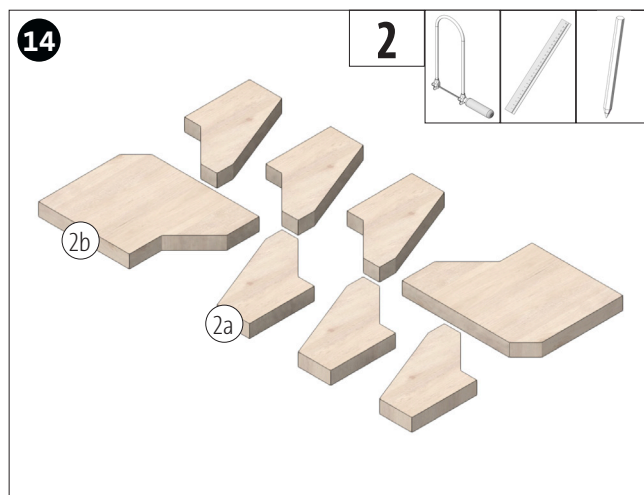
Colocar el listón (3c) a continuación.
OJO: ¡No se debe encolar el listón!



Encolar los listones (3a) como se muestra en la imagen.
OJO: Asegurarse de que el listón (3c) quede suelto.



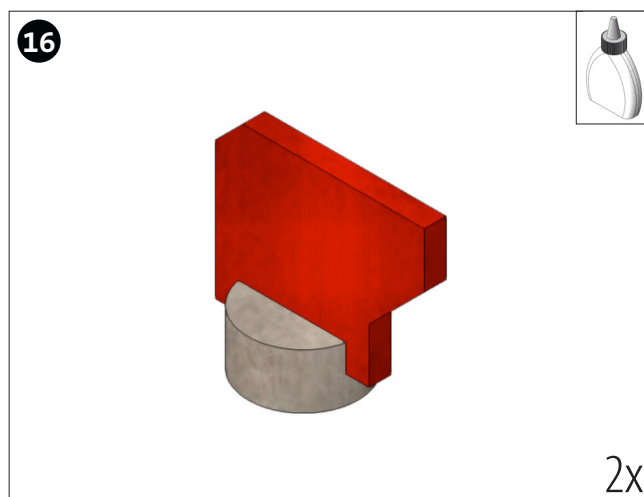
Serrar el disco de madera (4) hasta conseguir una ranura de las medidas indicadas en la imagen.



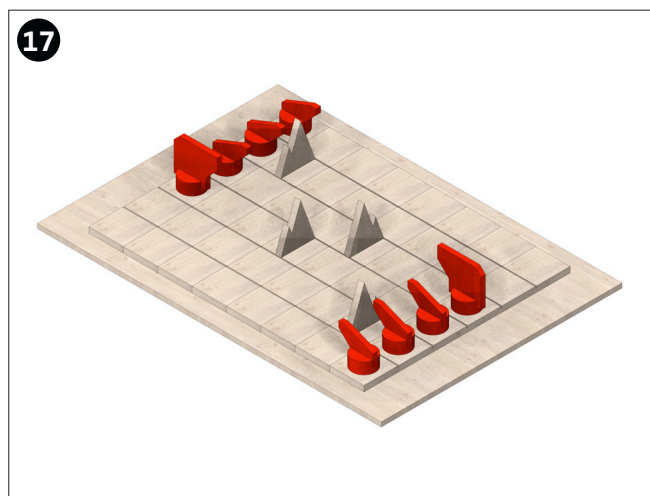
Recortar la plantilla (B) y transportar sobre el contrachapado (2). Cortar las fichas en forma de "foca" y "oso polar".



Encolar la silueta de la "foca" (2a) en la base (4a).

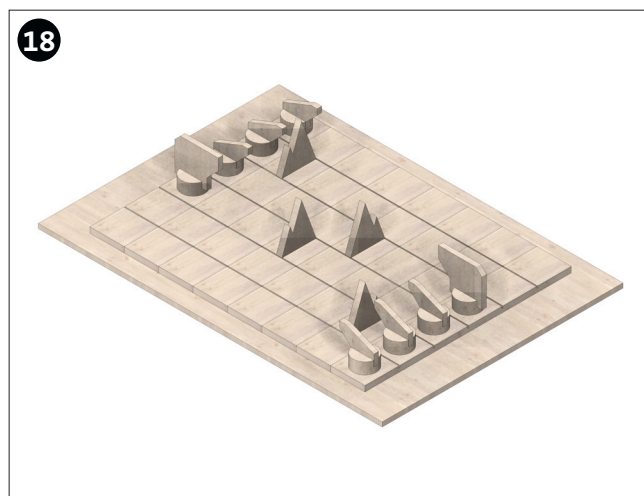


Encolar la silueta del "oso polar" (2b) en la base.



Colocar las figuras sobre el tablero.

NOTA: Para distinguir las piezas de cada jugador, pintar tres focas y un oso polar de un color y los restantes de otro (por ejemplo, rojo y azul).



¡LISTO!

¡Ya está listo para empezar a jugar!

Instrucciones de juego

Antes de empezar:

El juego de mesa "Peligro en el Ártico" es un juego de dados para dos personas. Para empezar, se colocan los listones con los icebergs sobre el tablero (ver imagen 1). Se reparten 3 focas y un oso polar a cada jugador (ver imagen 1) y se disponen sobre el tablero. Se lanza **un solo** dado.

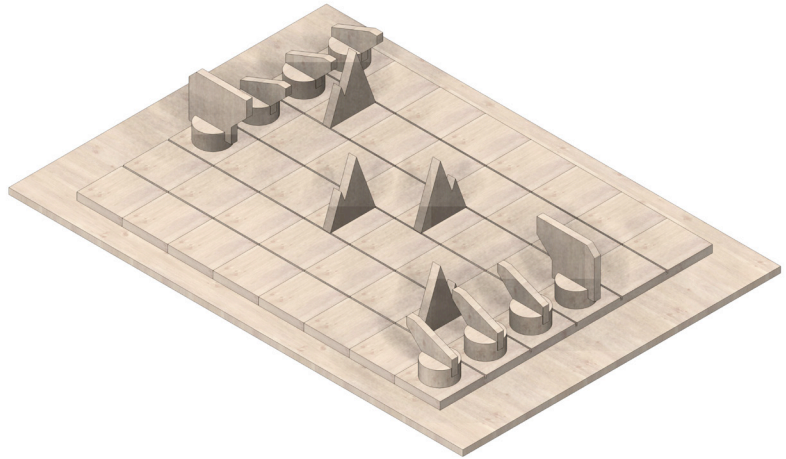


Imagen 1

Reglas del juego:

El jugador que saca el número más alto abre la partida. Después se van alternando los turnos.

Si la tirada de dados es 1 o 2, el jugador puede mover una foca o el oso polar. La ficha se puede mover hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados según el número obtenido. Con un 2 también es posible mover la ficha en dos direcciones (por ejemplo, un espacio hacia adelante y luego un espacio hacia la derecha, pero no puede volver a instalarse el espacio inicial). Las piezas del juego **no** se pueden mover en ángulo ni en diagonal.

Los números de dados 3 y 4 son irrelevantes. El jugador tiene que saltar una ronda y el siguiente jugador puede empezar a tirar los dados.

Si la tirada de dados es 5 o 6, una de las barras deslizantes se puede mover **un** espacio hacia la izquierda o hacia la derecha. En general, las barras no deben salir completamente y deben sobresalir al menos un campo en el campo de juego.

Si se mueve una barra, se crea una zanja que no se puede cruzar con una ficha. El "iceberg" y la zanja son obstáculos insuperables y **no** se pueden saltar con una ficha.

El oso polar puede tumbar la foca del contrincante y también el otro oso polar. La ficha tumada queda eliminada y no se puede volver a utilizar.

Las focas no pueden tumbar ninguna ficha del jugador contrario.

Solo puede haber **una** ficha en cada casilla.

Objetivo del juego:

El objetivo del juego es llegar al lado opuesto del tablero con tus focas lo más rápido posible. El primer jugador que llega a la última barra del otro lado del campo con **una foca** gana la partida.