



¡La pesca en el polo es una actividad muy arriesgada! Además de conseguir pescar los peces para la cena, tendrás que esquivar a un oso hambriento y tener suerte con el tiempo para que no te atrape ninguna ventisca. Sólo los más rápidos y hábiles serán capaces de volver a tiempo a su iglú cargados de pescado. ¿Estáis listos para descubrir si seréis vosotros?



EL JUEGO CONTIENE

1 tablero de juego - 4 fichas de esquimales con peanas - 1 ficha de oso polar con peana - 16 peces - 1 dado de movimiento (marrón) - 1 dado de oso (blanco) - 1 dado de pesca (azul).
(Antes de la primera partida deben engancharse en cada dado los adhesivos de su color)



¿CÓMO SE JUEGA?

Objetivo del juego

Ser el primer jugador en conseguir pescar y llevar hasta su iglú 3 peces.

Preparación del juego

Se coloca el tablero encima de la mesa y cada jugador escoge un esquimal para jugar con él. A continuación, cada esquimal se pone en el iglú con la bandera del mismo color de los adornos de su ropa y se pone el oso en su cueva y los peces repartidos sobre los dos agujeros en el hielo.

El jugador de menor edad empieza la partida.

Turno de juego

En su turno, el jugador tira el dado de movimiento (marrón) y mueve su ficha por el hielo tantas casillas como indique en la dirección que quiera. Dos esquimales no pueden estar en la misma casilla ni tampoco pueden pasar por una casilla ocupada.

Si en el dado sale un 3, marcado con una cabeza de oso, el oso se despierta y después de mover su esquimal, el jugador tira el dado del oso (blanco) para moverlo.

El jugador moverá el oso tantas casillas como pisadas obtenga en el dado hacia el jugador más cercano (incluso si es él mismo). Si el oso llega a una casilla ocupada por un esquimal, éste pierde todo el pescado que tuviera porque se lo come el oso y el esquimal vuelve directamente a su iglú huyendo de él a toda prisa.



Si en el dado del oso sale una ventisca, el oso y el esquimal del jugador que tiró el dado se colocan de nuevo en sus casas respectivas para refugiarse de ella. Si el esquimal llevaba algún pez, lo pierde y se devuelve a un agujero en el hielo.

Cuando un esquimal llega hasta un agujero en el hielo, se queda a su lado si quiere y en su próximo turno podrá tirar el dado de pesca (azul) en vez de moverse. No es necesario llegar con una tirada exacta y puede quedarse pescando sin moverse hasta que quiera o hasta que consiga dos peces. Los efectos del dado de pesca son:



Si sale agua no pesca nada.



Si sale un pez el esquimal pesca uno y se lo coloca debajo del brazo. Como máximo puede llevar dos peces al mismo tiempo, uno bajo cada brazo.



Si salen dos peces el esquimal coge dos (o uno si ya tenía un brazo ocupado) y a continuación el jugador tira el dado del oso.



Si mientras está pescando sale una foca y el esquimal tenía algún pez, se lo come la foca y lo pierde.

Cuando un esquimal decide volver a su iglú con la pesca, se mueve hasta él tirando el dado de movimiento en su turno. Al llegar, si no se ha encontrado con el oso o con una ventisca, deja el pescado en su iglú y, en caso de que aún no tenga los tres que necesita, vuelve a ir hasta el agujero en el hielo para intentar pescar.

Se juega de esta manera hasta que un jugador o jugadora consigue pescar y llevar tres peces a su iglú.

Fin de la partida

El juego finaliza cuando un jugador entra en su iglú con el tercer pez y gana así la partida. ¡Buena pesca!



FRANÇAIS

Au pôle nord, la pêche est une activité très risquée ! Non seulement tu devras attraper du poisson pour le dîner, mais tu devras également éviter un ours affamé et avoir de la chance avec la météo pour ne pas être pris dans une tempête de neige.

Seuls les plus rapides et les plus habiles pourront regagner leur igloo à temps, chargés de poissons.

Es-tu prêt à savoir si ce sera toi ?



LE JEU CONTIENT

1 plateau de jeu - 4 pions Esquimau avec socle - 1 pion ours polaire avec socle - 16 poissons - 1 dé mouvement (marron) - 1 dé ours (blanc) - 1 dé de pêche (bleu). (Avant la première partie, coller les autocollants sur les dés selon leur couleur).



COMMENT JOUE-T-ON ?

But de jeu

Sois le premier joueur à pêcher et rapporter 3 poissons à ton igloo.

Mise en place du jeu

On place le plateau de jeu sur la table et chaque joueur choisit un Esquimau avec lequel jouer. Ensuite, on place chaque Esquimau sur l'igloo dont le drapeau correspond à la couleur des ornements de ses vêtements, puis on place l'ours sur sa grotte et on partage les poissons entre les deux trous dans la glace.

Le joueur le plus jeune commence la partie.

Tour de jeu

À son tour, le joueur lance le dé de mouvement (marron) et déplace son pion sur la glace dans la direction de son choix d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Deux Esquimaux ne peuvent pas se trouver sur la même case, et on ne peut pas traverser une case occupée.

Si le dé indique 3, marqué d'une tête d'ours, l'ours se réveille et après avoir déplacé son Esquimau, le joueur lance le dé ours (blanc) pour le déplacer.

Le joueur déplacera l'ours d'autant de cases qu'il y a d'empreintes de pas sur le dé en direction du personnage le plus proche (même si c'est le sien). Si l'ours atteint une case occupée par un Esquimau, celui-ci perd tout le poisson qu'il transportait parce que l'ours le mange et, fuyant précipitamment, il revient directement à son igloo.



Si le dé ours indique une tempête de neige, l'ours et l'Esquimau du joueur qui a lancé le dé retournent immédiatement à leur point de départ respectifs pour s'y réfugier. Si l'Esquimau transportait du poisson, il le perd et celui-ci est remplacé dans un des trous dans la glace.

Lorsqu'un Esquimau atteint un trou dans la glace, il reste à côté s'il le souhaite et lors de son prochain tour, il pourra lancer le dé de pêche (bleu) au lieu de se déplacer. Il n'est pas nécessaire d'arriver avec un lancer exact et on peut continuer à pêcher sans bouger aussi longtemps qu'on le souhaite ou jusqu'à ce qu'on ait pêché deux poissons. Les effets du dé de pêche sont :



S'il indique de l'eau, on ne pêche rien.



S'il indique un poisson, l'Esquimau en attrape un et le place sous un bras. On peut transporter un maximum de deux poissons en même temps, un sous chaque bras.



S'il indique deux poissons, l'Esquimau en prend deux (ou un seul s'il avait déjà un bras occupé) puis le joueur lance le dé ours.



S'il indique un phoque et que l'Esquimau avait un poisson, le phoque le mange et le poisson est perdu.

Lorsqu'un Esquimau décide de retourner dans son igloo avec sa pêche, il se déplace en lançant le dé de mouvement à son tour de jeu. À son arrivée, s'il n'a rencontré ni ours ni tempête de neige, il dépose le poisson dans son igloo et, s'il n'a pas encore les trois dont il a besoin, il retourne au trou dans la glace pour aller pêcher.

On joue de cette manière jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à pêcher et à ramener trois poissons à son igloo.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur retourne à son igloo avec son troisième poisson et remporte ainsi la victoire.

Bonne pêche !



ENGLISH

Polar fishing is a very risky activity! As well as catching fish for dinner, you'll have to dodge a hungry bear and be lucky with the weather so you don't get caught in a blizzard.

Only the fastest and most skilled players will be able to get their fish back to their igloo in time.

Are you ready to find out if you are one of them?



THE GAME CONTAINS

1 game board - 4 Eskimo pieces with bases - 1 polar bear piece with base - 16 fish - 1 movement die (brown) - 1 bear die (white) - 1 fishing die (blue). (Before the first game you have to stick the corresponding coloured stickers on each die)



HOW TO PLAY

Aim of the game

Be the first player to catch fish and take 3 back to your igloo.

Preparing the game

Place the board on the table and let each player choose an Eskimo. Next, each Eskimo goes into the igloo that has the same colour flag as the decorations on their clothes. Put the bear in its cave and divide the fish between the two holes in the ice.

The youngest player starts the game.

Taking turns

When it is their turn, the player rolls the movement die (brown) and moves their piece across the ice as many squares as indicated on the die, in whichever direction they want. Two Eskimos cannot be on the same square at the same time, and they can't pass across an occupied square.

If the player rolls a 3, marked with a bear's head, the bear wakes up and after moving their Eskimo, the player has to roll the bear die (white) to move it.

The player moves the bear as many squares as indicated on the die, towards the nearest player (even it is them). If the bear gets to a square occupied by an Eskimo, that Eskimo loses all the fish they have because they are eaten by the bear and the player runs straight back to their igloo.



If the player rolls a blizzard on the bear die, the bear and the Eskimo of that player must both return to their respective homes to take shelter. If the Eskimo was carrying any fish, they lose it and it goes back to one of the holes in the ice.

When an Eskimo gets to a hole in the ice, they can stay next to it if they want and on their next turn they can roll the fishing die (blue) instead of moving. You don't have to roll the exact number to get to a hole, and you can stay there fishing until you want to move or until you have caught two fish. The die works like this:



If you roll water, the Eskimo hasn't caught a fish.



If you roll a fish symbol, the Eskimo has caught a fish and they put it under their arm. You can carry up to two fish at the same time, one under each arm.



If you roll two fish, the Eskimo catches two (or only one if they already have one under their arm). You then have to roll the bear die.



If you roll a seal while you're fishing and your Eskimo already has a fish, the seal eats it and the Eskimo loses it.

When an Eskimo decides to return to their igloo with the fish, they move by rolling the movement die when it is their turn. When they arrive, if they have not encountered the bear or a blizzard, they leave the fish in the igloo. If they still do not have the three fish they need, they move back to the hole in the ice to try and catch more.

The game continues like this until one player manages to catch three fish and take them back safely to their igloo.

End of the game

A player wins the game when they manage to get back to the igloo with their third fish. Happy fishing!



A pesca nos polos é uma atividade muito arriscada! Para além de tentares pescar peixes para o jantar, terás ainda de te esquivar de um urso faminto e de ter sorte com o tempo para não seres apanhado por nenhuma tempestade de neve.

Apenas os mais rápidos e hábeis serão capazes de voltar a tempo ao seu iglu e carregados com peixe. Estão prontos para descobrir se serão vocês?



CONTEÚDO DO JOGO

1 tabuleiro de jogo- 4 fichas de esquimós com bases - 1 ficha de urso polar com base - 16 peixes - 1 dado de movimento (castanho) - 1 dado de urso (branco) - 1 dado de pesca (azul).

(Antes da primeira partida devem colocar-se em cada dado os adesivos da sua cor).



COMO JOGAR?

Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a conseguir pescar e levar até ao seu iglu 3 peixes.

Preparação do jogo

Coloca-se o tabuleiro em cima da mesa e cada jogador escolhe um esquimó para jogar, posicionando-o no iglu com a bandeira da mesma cor que os adornos da sua roupa. O urso deve ser colocado na sua gruta e os peixes repartidos pelos dois buracos no gelo. O jogador mais novo começa a jogar.

Turno de jogo

No seu turno, o jogador rola o dado de movimento (castanho) e move o seu personagem pelo gelo, na direção que quiser, tantos espaços quanto o indicado. Dois esquimós não podem estar no mesmo sítio e também não é permitido passar por um espaço ocupado.

Se no dado sair um 3, marcado com uma cabeça de urso, o urso desperta. Assim, depois de mover o seu esquimó, o jogador deve rolar o dado de urso (branco) e movê-lo.

O jogador deverá mover o urso tantos espaços quanto os indicados no dado e em direção ao jogador mais próximo (mesmo que seja ele próprio). Se o urso chegar a um espaço ocupado por um esquimó, come-lhe todos os peixes que este tenha. O esquimó regressa imediatamente a correr para o seu iglu.



Se no dado do urso sair a tempestade, tanto o urso como o esquimó desse jogador que rolou o dado são novamente colocados nas suas casas para se refugiarem. Se o esquimó levava algum peixe, perde-o e deve devolvê-lo a um buraco no gelo.

Quando um esquimó chega a um buraco no gelo, pode ficar, se quiser, no espaço ao lado e no próximo turno poderá rolar o dado de pesca (azul) em vez de se mover. Não é necessário ter lá chegado com um número exato e pode ficar a pescar, sem se mover, até que queira ou até ter conseguido dois peixes. Os efeitos do dado de pesca são:



Se sair água, não se pesca nada.



Se sair um peixe, o esquimó recolhe um e coloca-o debaixo do braço. No máximo pode levar dois peixes ao mesmo tempo, um debaixo de cada braço.



Se saírem dois peixes, o esquimó recolhe dois (ou apenas um se já tiver o outro braço ocupado) e o jogador deve rolar o dado do urso.



Se enquanto estiveres a pescar sair uma foca e o esquimó tiver um peixe, perde-o porque a foca o comeu.

Quando um esquimó decide voltar ao seu iglu com o que pescou, deve rolar o dado de movimento no seu turno. Ao chegar, e se não se encontrou com o urso ou com uma tempestade de neve, deve deixar o(s) peixe(s) no seu iglu e, se ainda não conseguiu três, voltar ao buraco de gelo para uma nova pescaria.

Continua-se assim a jogar até que alguém consiga pescar e levar três peixes para o seu iglu.

Fim da partida

O jogo termina quando um dos jogadores entra no seu iglu com o terceiro peixe, ganhando assim a partida. Boa pesca!



DEUTSCH

Fischen am Nordpol ist ganz schön aufregend! Wenn Du zu Mittag frischen Fisch essen möchtest, musst Du ihn nicht nur fangen, sondern auch nach Hause bringen. Doch Achtung, der hungrige Eisbär liegt auf der Lauer und noch dazu wüten manchmal Schneestürme. Wer flink und geschickt ist, dem gelingt es trotzdem, den Fang in sein Iglu zu bringen. Wer wird es als erstes schaffen?



SPIELMATERIAL

1 Spielbrett - 4 Eskimo-Figuren mit Standbein - 1 Eisbären-Figur mit Standbein - 16 Fische - 1 Bewegungswürfel (braun) - 1 Eisbären-Würfel (weiß) - 1 Eisfischer-Würfel (blau).
(Vor dem ersten Spiel die Aufkleber auf beiden Seiten anbringen)



SO WIRD GESPIELT

Ziel des Spiels

Wer als erster drei Fische in sein Iglu bringt, gewinnt das Spiel.

Vor dem Spiel

Legt das Spielbrett auf einen Tisch. Jeder Spieler wählt eine Eskimo-Figur und stellt sie auf das Iglu mit der Farbe der Spielfigur. Die Figur mit dem roten Gürtel kommt auf das Iglu mit der roten Fahne, die Figur mit dem gelben Kragen auf das Iglu mit der gelben Fahne, usw. Den Eisbären stellt Ihr auf seine Höhle und die Fische werden auf die beiden Eislöcher verteilt. Der jüngste Spieler beginnt.

Spielrunde

Wenn Du an der Reihe bist, würfelst Du mit dem Bewegungswürfel (braun) und rückst die Anzahl der gewürfelten Felder auf dem Eis vor. Die Richtung kannst Du selbst wählen. Auf jedem Feld kann nur ein Eskimo stehen, besetzte Felder kannst Du nicht überspringen. Wenn Du die Drei mit dem Bärenkopf würfelst, erwacht der Eisbär. Nachdem Du mit Deinem Eskimo drei Felder vorgerückt bist, darfst Du noch jetzt einmal würfeln, doch diesmal mit dem Eisbären-Würfel (weiß). Bewege den Eisbären um die Anzahl der gewürfelten Bärenatzen in Richtung des nächstgelegenen Eskimos. Auch wenn es Dein eigener ist! Wenn der Eisbär zum Eskimo gelangt, frisst er die Fische, die der Eskimo bei sich hat. Der Eskimo muss zurück zum Start, natürlich ohne Fische.



Wenn Du mit dem Eisbären-Würfel den Schneesturm würfelst, kehrt der Eisbär zurück in seine Höhle, und Dein Eskimo muss zurück zum Start. Die Fische, die er dabei hatte, kommen zurück ins Eisloch.

Wenn Dein Eskimo den Rand eines Eislochs erreicht, kannst Du in der nächsten Runde entweder mit dem Bewegungswürfel weiterfahren, oder bleiben, wo Du bist und mit dem Eisfischer-Würfel (blau) fischen. Um das Eisloch zu erreichen ist es nicht nötig, die genaue Felderanzahl zu würfeln und wenn Du möchtest, kannst Du so lange am Eisloch bleiben, bis Du zwei Fische gefangen hast. Bedeutung der Symbole auf dem Eisfischer-Würfel:



Wenn Du Wasser würfelst, fängt Dein Eskimo keinen Fisch.



Wenn Du einen Fisch würfelst, fängt Dein Eskimo einen Fisch und klemmt ihn sich unter den Arm. Jeder Eskimo kann maximal zwei Fische tragen, unter jedem Arm einen.



Wenn Du zwei Fische würfelst, fängt Dein Eskimo so viele Fische, wie er tragen kann. Anschließend würfelst Du mit dem Eisbären-Würfel.



Wenn Du die Robbe würfelst, frisst sie die Fische, die Dein Eskimo unter dem Arm trägt.

Wenn Du möchtest, dass Dein Eskimo mit seinem Fang zum Iglu zurückkehrt, würfle mit dem Bewegungswürfel. Wenn Du unterwegs nicht auf den Eisbären triffst oder in einen Schneesturm gerätst, lege Deinen Fang in Deinem Iglu ab. Solltest Du noch weitere Fische brauchen, mach Dich erneut auf den Weg zum Eisloch. Es wird so lange gespielt, bis einer von Euch drei Fische in sein Iglu gebracht hat.

Spielende

Der Eskimo, der als erstes schafft, drei Fische zu fangen und in sein Iglu zu bringen, gewinnt das Spiel. Viel Spaß beim Eisfischen!



La pesca con la canna è un'attività molto rischiosa! Oltre a pescare il pesce per cena, dovrai schivare un orso affamato e avere fortuna con il tempo in modo da non rimanere sorpreso da una tempesta. Solo i più veloci e abili potranno tornare in tempo al loro igloo con un bel carico di pesce. Sei pronto a scoprire se sarai tu?



IL GIOCO CONTIENE

1 tabellone di gioco - 4 pedine di eschimesi con basi - 1 pedina orso polare con base - 16 pesci - 1 dado numeri (marrone) - 1 dado orso (bianco) - 1 dado pesca (blu). (Prima della partita iniziale, gli adesivi del proprio colore devono essere attaccati a ciascun dado)



COME SI GIOCA?

Obiettivo del gioco

Si il primo giocatore a pescare e porta 3 pesci nel tuo igloo.

Preparazione del gioco

Il tabellone viene posizionato sul tavolo e ogni giocatore sceglie un eschimese con cui giocare. Successivamente, ogni eschimese viene messo nell'igloo con la bandiera dello stesso colore degli ornamenti dei suoi vestiti, l'orso viene messo nella sua grotta e il pesce viene sparso sui due fori nel ghiaccio.

Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Turno di gioco

Durante il suo turno, il giocatore lancia il dado di numeri (marrone) e muove la sua pedina sul ghiaccio per tante caselle come indica nella direzione che desidera. Due eschimesi non possono stare nella stessa casella, né possono passare attraverso una casella occupata. Se tirando il dado esce un 3, contrassegnato da una testa d'orso, l'orso si sveglia e dopo aver mosso il suo eschimese, il giocatore tira il dado dell'orso (bianco) per spostarlo.

Il giocatore muoverà l'orso di tante caselle quante sono le impronte sul dado verso il giocatore più vicino (anche se è lui stesso). Se l'orso raggiunge una casella occupata da un eschimese, quest'ultimo perde tutto il pesce che aveva perché l'orso lo mangia e l'eschimese torna direttamente al suo igloo fuggendo in fretta da esso.

Se si verifica una bufera di neve sul dado dell'orso, l'orso e l'eschimese del giocatore che ha lanciato il dado tornano alle rispettive case per rifugiarsi da esso. Se l'eschimese stava trasportando un pesce, lo perde e torna in un buco nel ghiaccio.



Quando un eschimese raggiunge un buco nel ghiaccio, se vuole ci rimarrà di fianco e nel turno successivo può tirare il dado pesca (blu) invece di muoversi. Non è necessario arrivare con un lancio preciso e puoi rimanere a pescare senza muoverti finché vuoi o finché non ottieni due pesci.

Gli effetti del dado pesca sono:



Se esce acqua, non cattura nulla.



Se esce un pesce, l'eschimese ne prende uno e se lo mette sotto il braccio. Puoi trasportare un massimo di due pesci contemporaneamente, uno sotto ogni braccio.



Se escono due pesci, l'eschimese ne prende due (o uno se aveva già un braccio occupato) e poi il giocatore tira il dado dell'orso.



Se durante la pesca esce una foca e l'eschimese aveva un pesce, la foca lo mangia e lo perde.

Quando un eschimese decide di tornare al suo igloo con la pesca, vi si sposta lanciando il dado di numeri nel suo turno. All'arrivo, se non ha incontrato l'orso o una tempesta, lascia il pesce nel suo igloo e, nel caso non abbia ancora i tre di cui ha bisogno, torna nel buco nel ghiaccio per provare a pescare.

Si gioca in questo modo finché un giocatore non riesce a pescare e portare tre pesci nel proprio igloo.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore entra nel suo igloo con il terzo pesce e quindi vince la partita. Buona pesca!



Vissen op de Noordpool is geen kinderspel! Je moet er niet alleen voor zorgen dat je iets vangt voor het avondeten, maar ook opletten voor hongerige ijsberen en geluk hebben met het weer. Niemand wil in een sneeuwstorm terecht komen!

Alleen de snelste en behendigste spelers zullen erin slagen op tijd terug te keren naar hun iglo, met een mooie visvangst. Zijn jullie er klaar voor?



SPELMATERIAAL

1 spelbord - 4 Eskimopoppetjes met voet - 1 ijsbeerpoppetje met voet - 16 vissen - 1 bruine loop-dobbelsteen - 1 witte ijsbeer-dobbelsteen - 1 blauwe vis-dobbelsteen (Plak de juiste stickers op de dobbelstenen als je voor het eerst gaat spelen.)



SPELVERLOOP

Doel van het spel

Slaag er als eerste in drie vissen naar je iglo te brengen.

Vorbereiding

Leg het spelbord op tafel en kies elk een Eskimopoppetje. Elke Eskimo vertrekt aan de iglo met dezelfde kleuren als de versiering op zijn kleren. De ijsbeer vertrekt aan zijn grot en de vissen verdeel je over de twee gaten in het ijs. De jongste speler mag beginnen.

Speelbeurt

Wanneer je aan de beurt bent, gooi je met de bruine loop-dobbelsteen en verplaats je je poppetje evenveel vakjes als het aantal gegooidde ogen. De richting mag je kiezen. Er mogen geen twee Eskimo's op hetzelfde vakje staan en je mag ook niet over een andere speler heen springen.

Als je een 3 met een ijsbeer kop gooit, ontwaakt de ijsbeer. Verplaats je poppetje en gooi vervolgens met de witte ijsbeer-dobbelsteen.

Verplaats de ijsbeer evenveel vakjes als het aantal gegooidde pootafdrukken in de richting van de dichtstbijzijnde speler (ja, ook als jij dat bent). Als de ijsbeer een vakje met een Eskimo bereikt, verliest die speler al zijn vissen, want de ijsbeer eet ze op. De Eskimo moet ook snel vluchten en naar zijn iglo terugkeren.



Als je met de ijsbeer-dobbelsteen een sneeuwstorm gooit, keer jij terug naar je iglo en de ijsbeer naar zijn grot om te schuilen. Als je een vis bij je had, verlies je die. Leg hem terug in het gat in het ijs.

Wanneer je aan een gat in het ijs komt, mag je daar blijven en bij je volgende beurt met de blauwe vis-dobbelsteen gooien, in plaats van met de loop-dobbelsteen. Je hoeft niet het exacte aantal ogen te gooien om het gat te bereiken en je mag zoveel beurten blijven vissen als je maar wil of totdat je twee vissen hebt gevangen. Zo vis je met de vis-dobbelsteen:



Water. Je vangt niets.



Je vangt één vis en steekt die onder je arm. Je kunt maximaal twee vissen tegelijk dragen, één onder elke arm.



Je vangt twee vissen (of één als er al een onder je arm zit) en vervolgens gooi je met de ijsbeer-dobbelsteen.



Een zeehond gaat met je vis lopen! Als je al een vis gevangen had, leg je die terug.

Als je beslist met je visvangst terug te keren naar je iglo, gooi je bij je volgende beurt met de loop-dobbelsteen. Als je erin slaagt je iglo te bereiken zonder een ijsbeer tegen het lijf te lopen of zonder in een sneeuwstorm terecht te komen, leg je de vis of vissen in je iglo. Als je nog geen drie vissen hebt, keer je vervolgens terug naar het gat in het ijs om verder te vissen.

Speel zo verder totdat een speler erin slaagt drie vissen in zijn of haar iglo te verzamelen.

Einde van het spel

Het spel is voorbij wanneer een speler met de derde vis zijn of haar iglo bereikt en wint. Veel geluk met de visvangst!

POLAR ADVENTURE



Authors: Josep M. Allué and Viktor Bautista i Roca



¡Advertencia!

No conveniente para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Guarde esta información para futuras referencias. Los contenidos de este juego pueden variar de lo mostrado en las fotografías.

Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin. Le contenu de ce jeu peut différer de celui figurant sur les photos.

Warning!

Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. Content may be different from the image on the box.

Atenção!

Contraindicado para crianças com menos de 3 anos. Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarde esta informação para futuras referências. Os conteúdos deste jogo podem variar dos apresentados nas fotografias.

Achtung!

Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr. Bewahren Sie diese information zum späteren Nachschauen auf. Der inhalt kann von der darstellung auf der verpackung abweichen.

Avvertenza!

Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare il presente manuale per future consultazioni. Il contenuto può variare rispetto a quello indicato sulla confezione.

Waarschuwing!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze instructies voor latere referentie. De inhoud kan verschillen met het getoonde op de doos.

CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF SPECIFICATION F963

REF. 18850



WARNING:
CHOKING HAZARD-
Small parts.
Not for children under 3 years.

Made in Spain by / Fabricado en Espanha por
EDUCA BORRAS, S.A.U. - Osona, 1 - 08192
Sant Quirze del Vallés - Spain

EP899/00/18850