

LES RÈGLES DE JEU

Bienvenue sur « Swiss Polar Class: le jeu ».

Munis-toi de ton équipement polaire et c'est parti pour l'aventure !



Nombre de joueur·euse(s):

de 1 à 6 ou en équipes



Durée d'une partie:

de 15 à 20 minutes



Matériel à imprimer:

Un plateau du jeu

8 cartes Science

8 cartes Logistique

Les règles de jeu

Livret:

« Direction: le pôle Nord »

Livret:

« Direction: le pôle Sud »

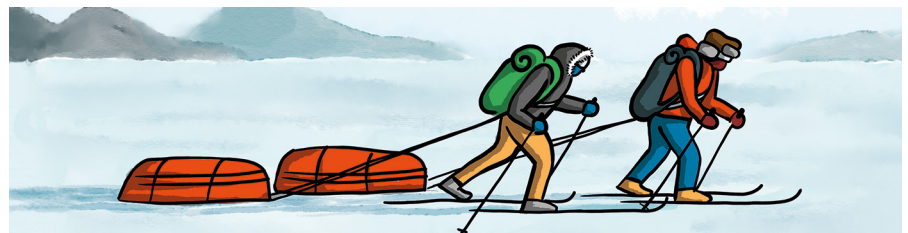
Il faut ajouter à ce matériel un dé à 6 faces et des pions.

TA MISSION

Martin, le scientifique, et Charlotte, la reporter, ont besoin de toi pour les accompagner dans une expédition très spéciale. Aide-les à rejoindre le pôle Nord et le pôle Sud pour étudier les effets du changement climatique sur les régions polaires. Un bon matériel scientifique et un équipement adéquat s'avéreront très utiles pour remplir cette mission !

Ton périple commence en Suisse. Que tu ailles au pôle Nord ou au pôle Sud, il faudra d'abord prendre le train pour te rendre à l'aéroport de Genève, puis prendre l'avion. Pendant plusieurs jours, tu traverseras ensuite les océans sur un brise-glace, un gros bateau qui permet de passer à travers la banquise en la brisant avec une coque spéciale.

Tu finiras l'expédition à ski, en tirant un traîneau, aussi appelé « pulka », qui permettra de transporter les provisions, la tente et tout le matériel. Bon voyage !



COMMENT JOUER ?

1. Répartissez les cartes Logistique et Science en deux pioches distinctes et mélangez les cartes de chaque pioche.
2. Chaque joueur·euse pioche une carte Logistique et une carte Science au hasard. Ces cartes vous serviront tout au long de l'expédition, pour faire de la science (Carte Science) ou pour gagner du temps (Carte Logistique). Il faut déposer les cartes devant soi de manière à ce que tout le monde puisse voir le matériel des autres.
3. Chaque personne choisit le pôle qu'il veut atteindre en premier: le Nord ou le Sud.
4. À tour de rôle, lancez une fois le dé. La personne qui obtient le meilleur score peut commencer.
5. Tour à tour, lancez le dé et avancez votre pion en fonction de votre score. Si vous arrivez sur une case Action (rose), Logistique (bleu foncé) ou Scientifique (rouge), suivez les instructions correspondantes dans le livret.
6. Attention, il faut arriver avec le nombre exact sur les cases pôles Nord et Sud. Sinon, reculez en fonction du nombre obtenu au dé.
7. Une fois arrivé·es au premier pôle, retournez en Suisse, à la case Départ, et faites l'expédition vers le second pôle en gardant vos cartes Science et Logistique.
8. La première personne à avoir rejoint le pôle Nord et le pôle Sud gagne la partie !



LES CARTES ET LES CASES SPÉCIALES

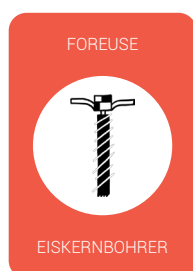
CARTES SCIENCE

Si tu disposes de la carte Science avec le bon objet, tu évites un malus.



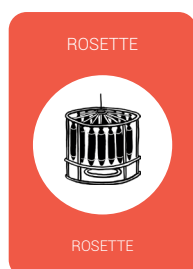
Microscope

Le microscope permet d'étudier les différents types de flocon de neige en détail.



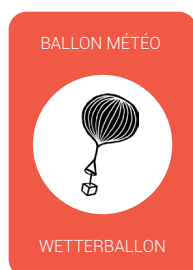
Foreuse

La foreuse permet d'extraire des carottes de glaces pour en étudier la composition. Plus on fore en profondeur, plus on atteint des couches de glaces anciennes qui donneront des informations sur le climat du passé.



Rosette

La rosette permet d'échantillonner de l'eau de mer à de grandes profondeurs. On peut ainsi étudier l'eau de mer de la surface aux fonds marins.

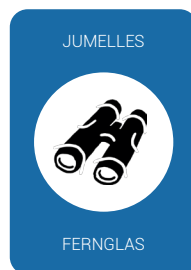


Ballon météo

Le ballon météo peut monter très haut dans le ciel avec une boîte dans laquelle se trouvent des instruments qui permettent la collecte de données météorologiques telles que la température, l'humidité ou encore la vitesse du vent.

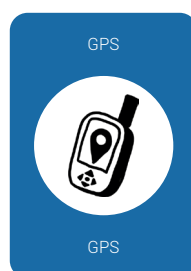
CARTES LOGISTIQUE

Si tu disposes de la carte Logistique avec le bon objet, tu bénéficies d'un bonus.



Jumelles

Les jumelles permettent d'observer ce qui se passe au loin. Un animal? Une faille dans la banquise? Un iceberg?



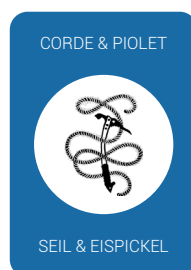
GPS

Le système de navigation GPS permet de s'orienter et trouver son chemin rapidement.



Habits polaires

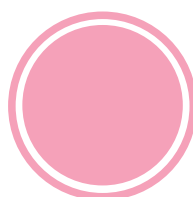
Les habits polaires sont très performants et te gardent bien au chaud.



Corde & piolet

La corde et le piolet assurent ta sécurité. Très utiles en cas de crevasse, par exemple!

CASES ACTION



Les cases de couleur rose sont spéciales!

Réfère-toi au livret pour découvrir ton sort.

CASE DÉPART



Tu es en Suisse et il est temps de choisir ta première destination: le pôle Nord ou le pôle Sud?