

SWISS POLAR

Class *das Spiel* 

AUF ZUM NORDPOL!



LOS GEHT'S!

Ihr habt euch für die Expedition zum Nordpol entschieden! Schnappt euch eure Polarausrüstung und kommt mit auf eine abenteuerliche Reise.



AUF ZUM NORDPOL!

1. Du hast deinen Pass vergessen!



Deine Koffer sind gepackt, alles ist bereit, und auf geht's zum Bahnhof. Am Bahnhof kannst du deinen Pass plötzlich nicht finden – du hast ihn zu Hause vergessen! Zurück zum Start.

2. Du hast den Zug verpasst!

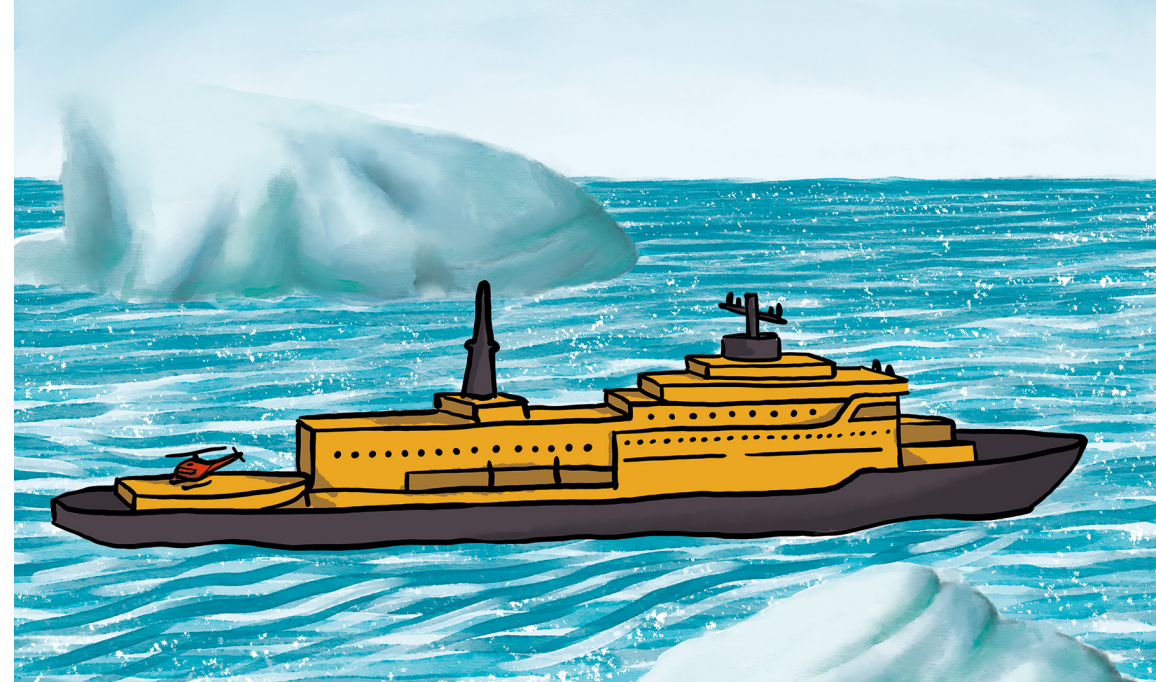


Du kommst fünf Minuten zu spät am Bahnhof an und verpasst deinen Zug. Setze eine Runde aus.

3. Dein Flugzeug hat Rückenwind!



Der Wind bläst in die richtige Richtung, und dein Flugzeug kommt viel schneller vorwärts als gedacht. Würfle nochmals!



5. Rosette: Meerwasserprobe



Je mehr wir über die Zusammensetzung des Meerwassers in der Arktis wissen, desto besser können wir zum Beispiel verstehen, wie die grossen Meeresströmungen funktionieren – denn diese sind wichtig für das Klima der ganzen Erde. Hast du die Karte Rosette, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe ein Feld zurück.

6. Du findest einen neuen Gegenstand im Frachtraum!



Beim Erkunden des Schiffes stolperst du über einen besonderen Gegenstand. Schau dir die restlichen Karten beider Stapel an und nimm eine Wissenschafts- oder Logistikkarte deiner Wahl.

7. GPS: Nebel zieht auf!



Das Wetter in der Arktis ist unberechenbar und kann sich rasch ändern! Plötzlich zieht ein dichter Nebel auf, und du kannst kaum noch deine Hand vor den Augen sehen. Hast du ein GPS dabei, findest du den kürzesten Weg durch den Nebel. Rücke drei Felder vor. Hast du die Karte GPS nicht, bleib auf diesem Feld.

9. Das Helikopterteam nimmt dich mit!



Du hast Glück! Der Helikopter an Bord des Schiffs macht einen Erkundungsflug, um sich das Packeis anzuschauen. Der Helikopter bringt dich bis zum Feld H.

11. Rosette: Meerwasserprobe #2



Du nimmst eine weitere Meerwasserprobe, um Temperatur, Salzgehalt und chemische Zusammensetzung im Labor zu bestimmen. Hast du die Karte Rosette, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.

12. Einer deiner Skis ist kaputtgegangen, er muss repariert werden!



Du bist schon eine Weile mit Skis und Pulka unterwegs, da bricht plötzlich deine Skibindung auseinander. Du verbringst die nächste Runde damit, sie so gut wie möglich zu reparieren. Setze eine Runde aus!

14. Fernglas: Achtung, Eisbär!



Eisbären leben nur in der Arktis und jagen ihre Beute auf dem Packeis. Auf dem Packeis heisst es also vorsichtig sein. Hast du ein Fernglas, siehst du Eisbären schon von weitem und kannst ihnen ausweichen. Rücke drei Felder vor. Hast du die Karte Fernglas nicht, bleib auf diesem Feld.

16. Wetterballon: Luftmessung



Du lässt einen Wetterballon aufsteigen, um mehr über das Wetter in der Arktis herauszufinden. An ihm hängt eine Box mit Messgeräten, die wichtige Daten über das Wetter sammeln. Hast du die Karte Wetterballon, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe ein Feld zurück.

18. Seil und Eispickel: Achtung, Riss im Packeis!



Das Packeis in der Arktis ist ständig in Bewegung und bekommt ab und zu gefährliche Risse. Hast du Seil und Eispickel dabei, könnt ihr euch gegenseitig absichern. So überwindest du mühelos auch die grössten Spalten und Risse. Ansonsten musst du einen grossen Umweg machen. Hast du die Karte Seil und Eispickel, rücke drei Felder vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.

19. Das Packeis bricht auf, du verlierst einen Gegenstand!



Plötzlich bricht das Packeis unter deinen Skis auf. Du schaffst es gerade noch, dich in Sicherheit zu bringen! Doch dabei gerät deine Pulka ins Schwanken und ein Gegenstand fällt hinaus und versinkt im eisigen Meer. Lege eine Wissenschafts- oder Logistikkarte deiner Wahl wieder zurück auf den entsprechenden Stapel.





20. Helikopterfeld



Falls dich der Helikopter mitgenommen hat, setzt er dich hier ab. Gratuliere, du hast gerade viel Zeit gespart!

22. Eiskernbohrer: Probe aus dem Packeis



Wie dick ist das Packeis an dieser Stelle? Es ist Zeit, das herauszufinden. Packeis besteht aus gefrorenem Meerwasser und ist deshalb salzig. Hast du die Karte Eiskernbohrer, kannst du die Dicke des Packeises messen und du bleibst auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe ein Feld zurück.

23. Polarkleidung: Achtung, eisige Kälte!



Die tiefste je in der Arktis gemessene Temperatur liegt bei $-69,9\text{ }^{\circ}\text{C}$. Auch heute ist es besonders kalt. Trägst du deine besonders leistungsstarken Polarkleider, bist du gut vor der Kälte geschützt und kannst deine Reise ohne Unterbruch fortsetzen. Ansonsten musst du im Zelt bleiben, um dich aufzuwärmen. Hast du die Karte Polarkleidung, rücke drei Felder vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.

25. Das Packeis bewegt sich in die richtige Richtung!



Das Packeis unter deinen Füßen ist nirgendwo festgemacht und schwimmt auf dem Meerwasser. Es driftet langsam Richtung Nordpol. Ohne einen weiteren Schritt machen zu müssen, kommst du deinem Ziel immer näher. Glück gehabt. Würfle nochmals!

27. Mikroskop: Untersuchung von Schneeflocken



Bei Temperaturen unter $0\text{ }^{\circ}\text{C}$ bestehen Wolken aus Eiskristallen. Werden die Eiskristalle zu schwer, fallen sie aus den Wolken. Auf ihrem Weg nach unten stossen sie mit anderen Eiskristallen zusammen und formen so Schneeflocken. Um diesen Vorgang besser zu verstehen, willst du die Schneeflocken mit deinem Mikroskop untersuchen. Hast du die Karte Mikroskop, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe ein Feld zurück.

28. Seil und Eispickel: Achtung, eisfreie Kanäle!



Weil das auf dem Meer treibende Packeis ständig in Bewegung ist, reißen ab und zu Kanäle auf, in welchen das Meerwasser sichtbar wird. Hast du Seil und Eispickel dabei, kannst du deine Pulka mit dem Seil an dir festbinden, sie ins Wasser lassen und vom Packeis aus ziehen. Dein Gepäck fühlt sich plötzlich federleicht an, und du kommst viel schneller vorwärts. Hast du die Karte Seil und Eispickel, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.

30. Wetterballon: Luftmessung #2

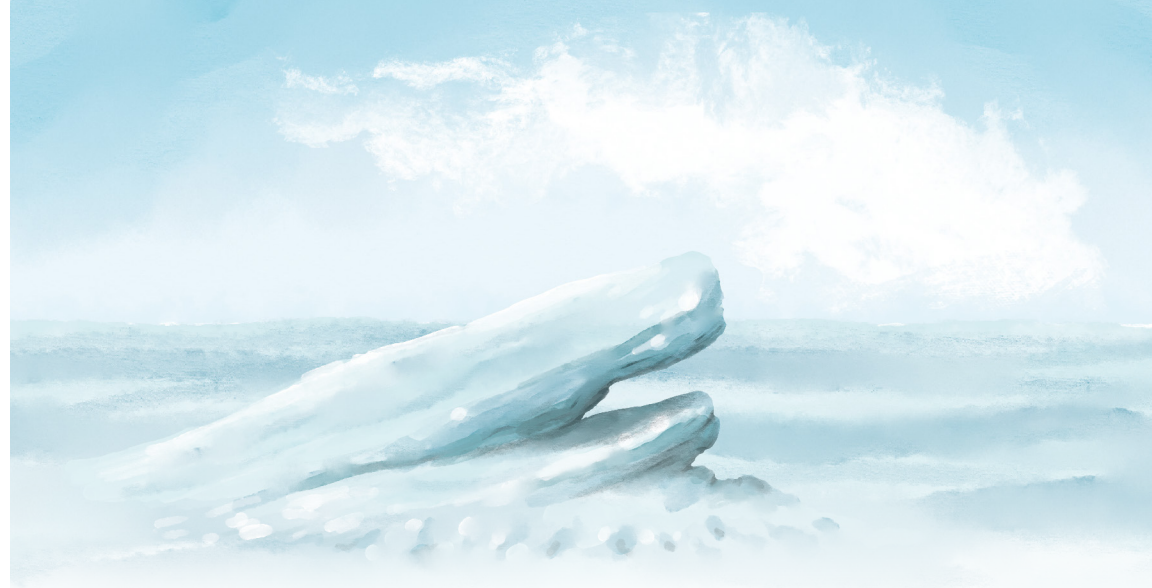


Du kommst dem Nordpol immer näher. Ob sich die Wetterbedingungen hier wohl von denen weiter südlich unterscheiden? Zeit für eine neue Messung! Hast du die Karte Wetterballon, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.

32. GPS: Ein Schneesturm zieht plötzlich auf!



Plötzlich findest du dich in einem Schneesturm wieder – alles um dich herum ist weiss. Du kannst kaum erahnen, wo der Schnee aufhört und wo der Himmel anfängt. Hast du ein GPS dabei, bleibst du auf dem richtigen Weg und verlierst keine Zeit. Ansonsten gehst du im Kreis, ohne es zu merken. Hast du die Karte GPS, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.



34. Beinbruch! Notrettung aus dem Eis!



Martin rutscht plötzlich aus und bricht sich unglücklicherweise das Bein! Du hast keine andere Wahl, als mit deinem Satellitentelefon einen Rettungshelikopter zu rufen und zurück in die Schweiz zu fliegen. Zurück zum Start.

35. Aufeinandertreffen mit einem anderen Forschungsteam!



Du siehst einen kleinen schwarzen Punkt am Horizont, der immer grösser wird. Das gibt's doch nicht! Ein anderes Forschungsteam! Tausche eine deiner Karten gegen eine beliebige Karte eines Mitspielenden.

36. Eiskernbohrer: Probe aus dem Packeis #2



Es ist Zeit, eine weitere Eisprobe aus dem Packeis zu holen, um sie mit der letzten Eisprobe zu vergleichen. Packeis in der Arktis kann bis zu vier Meter dick werden. Hast du die Karte Eiskernbohrer, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.

37. Polarkleidung: Achtung, Schneesturm!



In der Arktis kann der Wind extrem stark sein. Dank deiner besonders leistungsstarken Polarkleidung ist ein Schneesturm aber gar kein Problem. Das Fell um deine Kapuze herum schützt dein Gesicht vor dem Wind. Hast du die Karte Polarkleidung, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.

38. Fernglas: Achtung, Presseishügel!



Presseishügel entstehen, wenn zwei Packeisshollen durch den Wind oder Meeresströmungen zusammengedrückt werden. Sie können bis zu vier Meter hoch werden (siehe Zeichnung Feld 26). Dank deinem Fernglas siehst du dieses Hindernis schon von weitem, und du kannst deine Route anpassen. Hast du die Karte Fernglas, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.

40. Mikroskop: Untersuchung von Schneeflocken #2



Es gibt bis zu 80 verschiedene Arten von Schneeflocken. Mithilfe deines Mikroskops kannst du die verschiedenen Formen untersuchen. Hast du die Karte Mikroskop, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.

41. Vom Winde verweht



Eine kräftige Windböe pfeift dir um die Ohren, und schon kannst du deiner Mütze nur noch von weitem hinterher schauen. Ihr nach! Deine Ohren kribbeln schon vor Kälte. Setze eine Runde aus.

42. Am Nordpol angekommen!



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Du hast es endlich geschafft.
Du bist am Nordpol angekommen! Bravo!

Trotz aller Widrigkeiten hast du Martin und Charlotte
sicher ans Ziel geführt!

Für lange Siegesreden ist es aber etwas zu kalt.
Feiern könnt ihr auch, wenn ihr wieder zu Hause
in der warmen Schweiz seid.

Jetzt ist es Zeit, alle wissenschaftlichen Proben sicher zu
verpacken und zurück in die Schweiz ins Labor zu bringen,
um sie da zu untersuchen. Dank eurer gründlichen Arbeit
während dieser Expedition werdet ihr besser verstehen
können, wie der Klimawandel die Polarregionen verändert.

