

SWISS POLAR

Class *das Spiel* 

AUF ZUM SÜDPOL!



LOS GEHT'S!

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



AUF ZUM SÜDPOL!

1. Dein Wecker hat nicht geklingelt!



Deine Koffer sind gepackt, und deine Reise ist bis ins letzte Detail geplant. Es kann losgehen! Dummerweise hast du völlig vergessen, deinen Wecker zu stellen. **Zurück zum Start.**

2. Der Zug hat Verspätung!

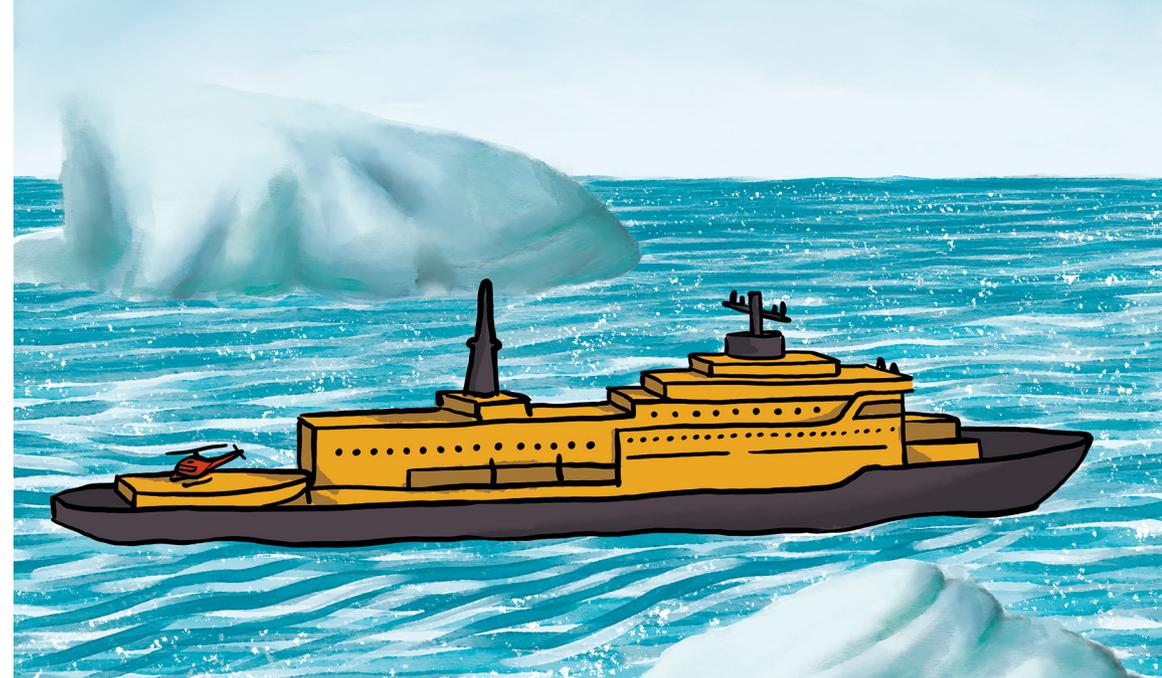


Du bist mit all deinem Gepäck am Bahnhof angekommen. Leider hat dein Zug grosse Verspätung. **Setze eine Runde aus.**

3. Direktflug!



Gute Nachrichten! Dein Flugzeug legt doch keinen Zwischenstopp ein und fliegt direkt zu deinem Zielort. **Würfle nochmals!**



5. Rosette: Meerwasserprobe



Das Südpolarmeer spielt eine sehr wichtige Rolle bei der Regulierung des Klimas der ganzen Erde. Mithilfe der Rosette kannst du Meerwasserproben sammeln. Solche Proben helfen dir zum Beispiel, die grossen Meeresströmungen im Südpolarmeer besser zu verstehen. **Hast du die Karte Rosette, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe ein Feld zurück.**

6. Der Kapitän gibt dir einen neuen Gegenstand!



Das Team einer früheren Expedition hat diesen Gegenstand auf dem Schiff vergessen. Der Kapitän beschliesst, ihn dir zu geben. Vielleicht kannst du ja etwas damit anfangen? **Schau dir die restlichen Karten beider Stapel an und nimm eine Wissenschafts- oder Logistikkarte deiner Wahl.**

7. GPS: Nebel zieht auf!



Am Horizont siehst du eine dichte Nebelwand, die rasch näherkommt. Schon wenige Momente später wird das Schiff vom Nebel verschluckt, und du weisst kaum mehr, wo oben und unten ist. **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!



Das Helikopterteam bringt den mit dem Schiff angereisten Koch zur Forschungsstation und bietet an, dich mitzunehmen. **Der Helikopter setzt dich auf Feld H ab.**

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. Martin ist seekrank!



Haushohe Wellen sind im Südpolarmeer keine Seltenheit. Da kann ein Schiff schon mal ziemlich ins Schaukeln kommen. Martin sieht jedenfalls kreidebleich aus. **Setze eine Runde aus!**

14. Fernglas: Finde die beste Route!



Du stehst vor dem gewaltigen Gletscher des antarktischen Kontinents. **Hast du dein Fernglas mit dabei, findest du einen einfachen Weg auf den Gletscher. 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 Antarktis 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, Gletscherspalte unter dem Schnee!



Obwohl man es mit bloßem Auge kaum sieht, ist ein Gletscher ständig in Bewegung. Durch diese Bewegung können Risse entstehen, und daraus können sich Gletscherspalten bilden. Ab und zu können Gletscherspalten unter einer Schicht Schnee versteckt sein – das ist sehr gefährlich. Hast du Seil und Eispickel dabei, könnt ihr euch gegenseitig anseilen. Du kommst schnell und sicher voran. **Hast du die Karte Seil und Eispickel, rücke drei Felder vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.**

19. Du verlierst einen Gegenstand in einer Gletscherspalte!



Trotz aller Vorsicht bei deiner Reise über den Gletscher fällt ein Gegenstand aus deiner Pulka und verschwindet klappernd in einer Gletscherspalte. **Lege eine Wissenschafts- oder Logistikkarte deiner Wahl wieder zurück auf den entsprechenden Stapel.**





20. Helikopterfeld



Du bist bei der Forschungsstation angekommen. Falls dich das Helikopterteam mitgenommen hat, hast du gerade viel Zeit gespart!

22. Eiskernbohrer: Eisbohrkern aus dem Gletscher



Wie sehen die verschiedenen Eisschichten des Gletschers wohl aus? Mithilfe deines Eiskernbohrers kannst du einen Eisbohrkern aus dem Eis holen. Später kannst du die verschiedenen Eisschichten untersuchen, die uns viel über das Klima der Vergangenheit erzählen. **Hast du die Karte *Eiskernbohrer*, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe ein Feld zurück.**

23. Polarkleidung: Achtung, eisige Kälte!



Die tiefste je in der Antarktis gemessene Temperatur liegt bei $-89,9^{\circ}\text{C}$. 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. Rückenwind!



Das Wetter ist auf deiner Seite. Ein Rückenwind bringt dich schneller voran. **Würfle nochmals!**

27. Mikroskop: Untersuchung von Schneeflocken



Bei Temperaturen unter 0°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, Schneesturm!



Einen Schneesturm, der so stark ist, dass man fast nichts mehr sieht oder hört, nennt man Blizzard. Alles ist weiss, und man kann sich sehr leicht verirren. Hast du Seil und Eispickel dabei, könnt ihr euch gegenseitig anseilen. Zusammen kommt ihr sicher und schnell voran. **Hast du die Karte Seil und Eispickel, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.**

30. Wetterballon: Luftmessung #2

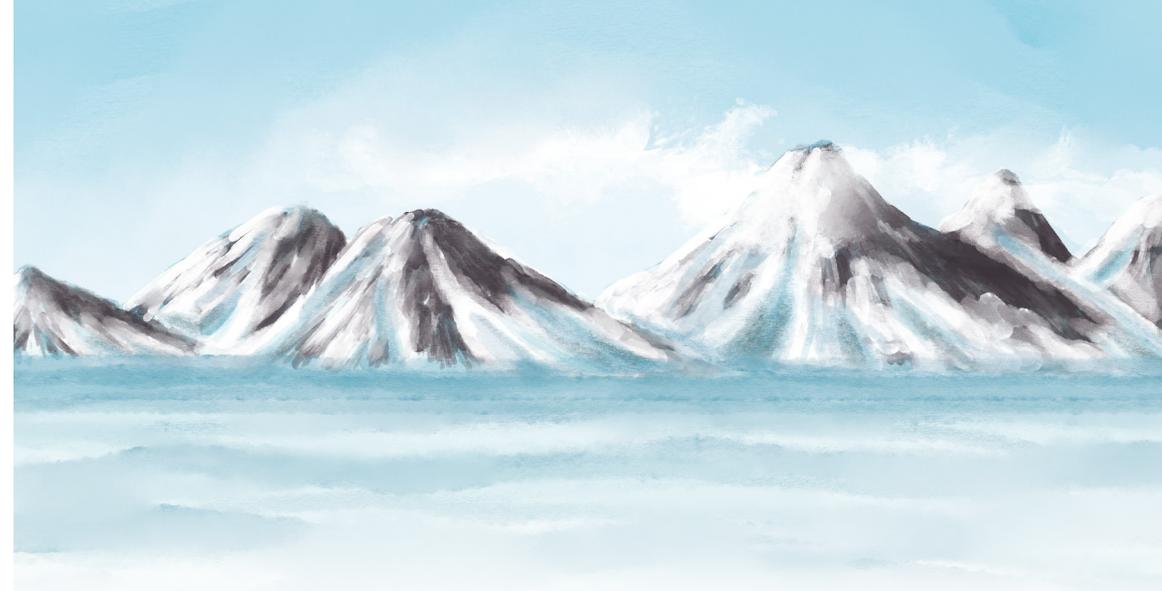


Du kommst dem Südpol immer näher. Ob sich die Wetterbedingungen hier wohl von denen weiter nördlich unterscheiden? Zeit für eine neue Messung! **Hast du die Karte Wetterballon, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.**

32. GPS: Ein Sturm nähert sich überraschend schnell!



Alles ist weiss, der Wind heult, und es wird eisig kalt! Wenn du in diesem tosenden Sturm weitergehst, wirst du dich garantiert verirren. 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. Martin hat unglaubliche Zahnschmerzen – Notrettung aus dem Eis!



In dieser Kälte sind die Schmerzen nicht auszuhalten. 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!



Was für ein Zufall! Die Chance, jemanden mitten in der Antarktis anzutreffen, ist winzig klein und doch biegt da gerade ein ganzes Forschungsteam um die Ecke. **Tausche eine deiner Karten gegen eine beliebige Karte eines Mitspielenden.**

36. Eiskernbohrer: Eisbohrkern aus dem Gletscher #2



Du wagst den Versuch, einen noch grösseren Eisbohrkern aus dem Eis zu holen. Denn je tiefer man bohrt, desto älter ist das Eis. Das heisst, dass du so noch weiter zurück in das Klima der Vergangenheit schauen kannst. **Hast du die Karte Eiskernbohrer, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.**

37. Polarkleidung: Achtung, eisige Kälte!



Ein eisiger Wind weht dir ins Gesicht! Dank deiner besonders leistungstarken Polarkleidung ist die Kälte kein Problem für dich. Hast du diese nicht dabei, musst du im Zelt bleiben, um dich aufzuwärmen. **Hast du die Karte *Polarkleidung*, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, bleib auf diesem Feld.**

38. Fernglas: Achtung, unmögliche Passage!



Von weitem siehst du eine Gebirgskette, die euch den Weg versperrt. Mithilfe eines Fernglases kannst du die beste Route um das Gebirge herum suchen. **Hast du die Karte *Fernglas*, rücke ein Feld vor. Wenn nicht, musst du einen mühsamen Umweg machen. Bleib auf diesem Feld.**

40. Mikroskop: Untersuchung von Schneeflocken #2



Haben sich die Schneeflocken seit dem letzten Mal verändert? Hol dein Mikroskop aus deiner Pulka, um die Schneeflocken weiter zu untersuchen. **Hast du die Karte *Mikroskop*, bleib auf diesem Feld. Wenn nicht, gehe drei Felder zurück.**

41. Der Wind ist zu stark, um weiterzugehen – du bleibst im Zelt!



Ein Sturm reisst dich beinahe von den Füßen. Du musst dich kurz vor dem Ziel ins Zelt flüchten und abwarten, bis der Sturm schwächer wird. In der Antarktis können die Winde problemlos 150 km/h erreichen. **Setze eine Runde aus.**

42. Am Südpol angekommen!



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Du hast es endlich geschafft.
Du bist am Südpol 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.

