

SWISS POLAR

Class le jeu 

DIRECTION : LE PÔLE SUD



C'EST PARTI!

Vous avez choisi d'effectuer votre expédition
au pôle Sud! Préparez vos affaires et embarquez
pour ce fabuleux voyage!



DIRECTION LE PÔLE SUD!

1. Ton réveil n'a pas sonné!



Tes valises sont faites, ton voyage organisé. Bref, tu es fin prêt-e! Malheureusement, tu as oublié de programmer ton réveil. **Retour à la case Départ!**

2. Le train est en retard!

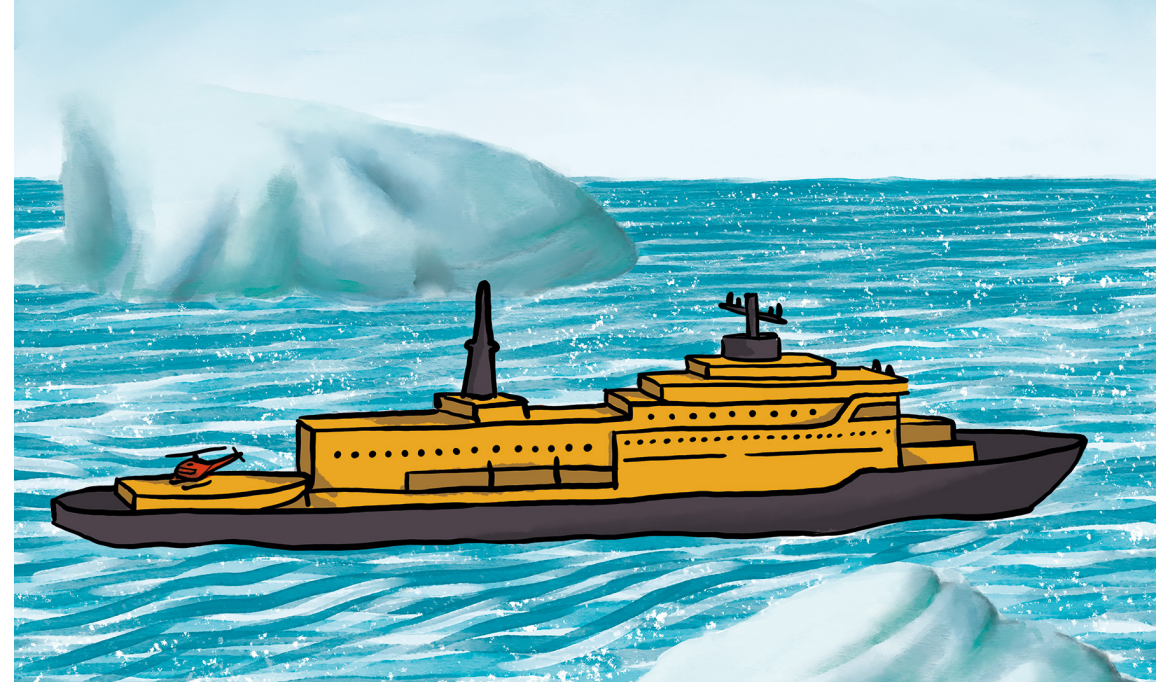


Tu te rends à la gare avec tes valises afin de prendre le train. Malheureusement, celui-ci arrive avec beaucoup de retard. **Passes ton prochain tour.**

3. Il n'y a finalement pas d'escale!



Bonne nouvelle! L'avion ne fait pas d'escale et se rend directement à destination finale. **Relance le dé!**



5. Rosette: échantillon d'eau de mer



L'océan Austral est immense et joue un rôle majeur dans la régulation du climat mondial. Grâce à la rosette, tu peux collecter des échantillons d'eau de mer qui t'aideront par exemple à mieux comprendre les grands courants marins qui agissent dans cette région. **Si tu as la carte Rosette, reste où tu es, sinon recule d'une case.**

6. Le capitaine te donne un nouvel objet!



Les scientifiques d'une ancienne expédition ont oublié de reprendre cet objet. Le capitaine décide de te le donner car il pourrait te servir. **Regarde les cartes restantes des deux pioches et saisis-toi d'une carte Science ou Logistique de ton choix.**

7. GPS: le brouillard s'installe!



À l'horizon, tu vois un épais mur de brouillard qui se rapproche rapidement. Quelques instants plus tard, le bateau est englouti par le brouillard et tu ne peux plus te repérer. **Si tu disposes d'un GPS, tu trouves le chemin le plus court à travers ce brouillard qui réduit fortement la visibilité. Avance de 3 cases. Si tu n'as pas la carte GPS, reste sur cette case.**

9. L'équipe hélicoptère t'emmène!



L'équipe de l'hélicoptère doit déposer le cuisinier à la station de recherche et propose de t'emmener avec elle. **L'hélicoptère te dépose sur la case H.**

11. Rosette: échantillon d'eau de mer #2



Tu dois relever un nouvel échantillon d'eau de mer de cette région pour analyser sa température, sa salinité et sa composition chimique. **Si tu as la carte Rosette, reste sur cette case. Sinon, recule de 3 cases.**

12. Martin a le mal de mer!



Les vagues peuvent être gigantesques dans l'océan Austral. Par conséquent, le bateau bouge beaucoup et Martin ne se sent pas bien. **Passé le prochain tour.**

14. Jumelles: repérage de l'itinéraire!



Si tu as tes jumelles, tu trouves un itinéraire plus facile pour accéder à la calotte glaciaire du continent Antarctique. **Avance de 3 cases. Si tu n'as pas la carte Jumelles, reste où tu es.**

16. Ballon météo: données météorologiques



Quelles sont les conditions météorologiques en Antarctique? Il est temps de déployer le ballon météo. Les instruments accrochés au ballon permettent de mesurer des données météorologiques. **Si tu as la carte Ballon météo, tu peux rester où tu es, sinon recule d'une case.**

18. Corde et piolet: attention, crevasse sous la neige!



Un glacier bouge lentement, mais de manière continue. C'est pourquoi il peut se fissurer et ainsi former des crevasses. Certaines sont cachées sous une couche de neige, ce qui peut être dangereux. Avec une corde et un piolet, tu peux t'encorder à tes partenaires et progresser rapidement. **Si tu as la carte Corde et piolet, avance de 3 cases. Sinon, reste sur cette case.**

19. Tu perds un objet dans une crevasse!



Alors que tu avances avec précaution sur un glacier, un objet tombe de ta pulka! Quand tu t'en aperçois, il est déjà trop tard, l'objet a glissé dans une crevasse. **Défausse une carte Science ou Logistique de ton choix dans la pioche correspondante.**





20. Case Hélicoptère



Tu es arrivé-e à une base scientifique. Si tu as pris l'hélicoptère, c'est ici qu'il te dépose. Félicitations, tu as gagné du temps!

22. Foreuse: carotte de glace



Quelles sont les différentes couches du glacier? Grâce à la foreuse, tu peux extraire une carotte de glace et ainsi étudier les différentes couches qui retracent le climat du passé.

Si tu as la carte *Foreuse*, tu peux forer une carotte de glace et ainsi rester où tu es, sinon recule d'une case.

23. Habits polaires: braver les températures glaciales!



La température minimale atteinte en Antarctique est de $-89,9^{\circ}\text{C}$. Et aujourd'hui, il fait particulièrement froid.

Des vêtements adaptés permettent de se protéger du froid et de continuer à avancer. Sans cela, il faut rester à l'abri sous la tente. **Si tu as la carte *Habits polaires*, avance de 3 cases.**

Sinon, reste sur cette case.

25. Le vent souffle dans la bonne direction!



La météo t'avantage. Un vent de dos te permet d'avancer plus rapidement. **Relance le dé.**

27. Microscope: observation des flocons de neige



Lorsqu'il fait en dessous de 0°C , les nuages sont formés de cristaux de glaces. Une fois trop lourds, ces cristaux tombent et s'agglomèrent en flocons de neige. Afin de mieux comprendre ce processus, tu décides d'étudier des flocons de neige avec ton microscope. **Reste sur cette case si tu as la carte *Microscope*. Sinon recule d'une case.**

28. Corde et piolet: attention, tempête de neige!



Lorsqu'il y a une tempête, on ne voit et on n'entend plus rien. On appelle ce phénomène le blizzard. Tout est blanc et on peut se perdre facilement. **Si tu as la corde et le piolet, cela te permet de t'assurer avec tes partenaires et d'avancer ensemble, plus rapidement. Avance d'une case. Si tu n'as pas la corde et piolet, reste sur cette case.**

30. Ballon météo: données météorologiques #2

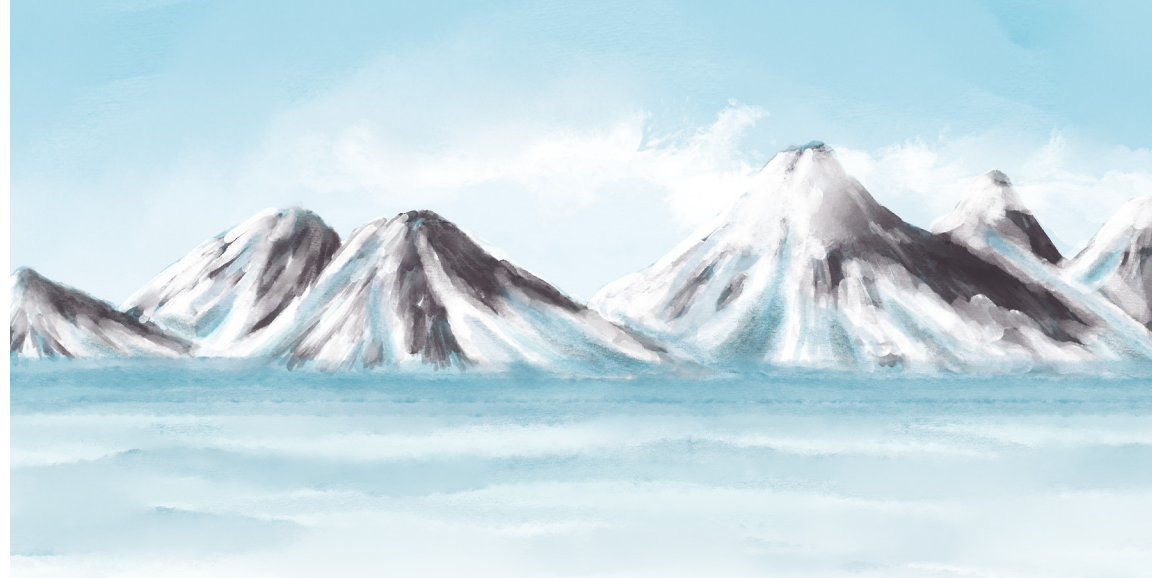


Tu te rapproches du pôle Sud. Quelles sont les conditions météorologiques à cette latitude? Sont-elles différentes depuis le dernier relevé? C'est l'heure de collecter de nouvelles données! **Si tu as la carte *Ballon météo*, tu peux rester sur cette case. Sinon, recule de 3 cases.**

32. GPS: une tempête arrive rapidement!



Tout est blanc, le vent siffle et il fait froid! Il est difficile de retrouver son chemin. Dans cette situation, un GPS permet de garder le cap et d'éviter de tourner en rond sans s'en rendre compte. **Si tu as la carte *GPS*, avance d'une case. Sinon, reste sur cette case.**



34. Martin a une grosse rage de dent, rapatriement d'urgence en Suisse!



Avec ce froid, les douleurs de dents sont insupportables. Vous n'avez pas d'autre choix que d'appeler les secours avec votre téléphone satellite et de rentrer en Suisse. **Retour à la case Départ!**

35. Rencontre avec une autre équipe de scientifiques!



Quel hasard! Les chances sont très minces de rencontrer une autre équipe scientifique au milieu de l'Antarctique. **Échange une carte de ton choix avec celle d'une autre personne.**

36. Foreuse: carotte de glace #2



Tu tentes d'extraire une plus grande carotte. Plus tu fores en profondeur, plus la glace est vieille. Cela te donne encore davantage d'informations sur l'histoire du climat. **Si tu as la carte *Foreuse*, tu peux rester sur cette case. Sinon, recule de 3 cases.**

37. Habits polaires: braver les températures glaciales!



Aujourd'hui, il y a beaucoup de vent et il fait très froid! Grâce à tes habits polaires performants, le froid n'est pas un problème. Sans vêtements adaptés, il faut faire une pause pour se réchauffer dans la tente. **Si tu as la carte Habits polaires, avance d'une case. Sinon, reste sur cette case.**

38. Jumelles: attention, passage impossible!



Tu vois au loin une chaîne de montagnes qui vous barre la route. Grâce à tes jumelles, tu repères cet obstacle assez tôt et tu peux définir un nouvel itinéraire facilement. **Si tu as la carte Jumelles, avance d'une case. Si ce n'est pas le cas, tu dois faire un détour. Reste sur cette case.**

40. Microscope: observation des flocons de neige #2



Les flocons de neige sont-ils différents de la dernière fois? Afin de continuer l'étude de la neige, sors ton microscope. **Reste sur cette case si tu as la carte Microscope. Sinon, recule de 3 cases.**

41. Il y a trop de vent pour avancer, tu restes dans la tente!



Tu restes dans la tente pour laisser passer cette tempête. En Antarctique, les vents peuvent atteindre facilement les 150 km/h. **Passe ton tour!**

42. Arrivée au pôle Sud!



FÉLICITATIONS!

Tu es arrivé-e au pôle Sud! Bravo!

Tu as su guider Martin et Charlotte malgré les péripéties!

Il fait trop froid pour fêter cette réussite...
Vous célébrerez correctement en Suisse.

Désormais, il est temps de ramener tous tes échantillons scientifiques pour les étudier en laboratoire. Grâce au travail accompli lors de cette expédition, vous pourrez mieux comprendre les changements climatiques.

Félicitations!

