

# SPIELANLEITUNG

## Bereit für «Swiss Polar Class: das Spiel»?

Schnappe dir deine Polarausrüstung, und los geht das Abenteuer!



### Anzahl Spielende:

1–6, oder in Teams



### Dauer:

15–20 Minuten



### Spielmaterial zum Ausdrucken:

Spielbrett

8 Wissenschaftskarten

8 Logistikkarten

Spielanleitung

Spielheft «Auf zum Nordpol!»

Spielheft «Auf zum Südpol!»

Zusätzlich benötigt ihr einen sechsseitigen Würfel und Spielfiguren.

## DEINE MISSION:

Martin, der Wissenschaftler, und Charlotte, die Reporterin, brauchen deine Hilfe: Du sollst sie auf einer sehr wichtigen Expedition begleiten und ihnen helfen, zum Nordpol und zum Südpol zu kommen. Auf ihrem Weg wollen sie herausfinden, wie der Klimawandel die Polarregionen verändert.

Deine Reise startet in der Schweiz. Du nimmst den Zug zum Flughafen Zürich und steigst ins Flugzeug Richtung Norden oder Süden. Von da aus fährst du mehrere Tage lang über das eisige Meer an Bord eines Eisbrechers – einem grossen Schiff, mit dem man durch das Packeis fahren kann. Das letzte Stück deiner Reise musst du dann auf Skis zurücklegen.

Deine Essensvorräte, dein Zelt und deine ganze Ausrüstung ziehst du gut verpackt auf einem Schlitten, den man «Pulka» nennt. Gute Reise!



## SO WIRD GESPIELT:

1. Verteilt die Wissenschafts- und Logistikkarten auf zwei verschiedene Stapel und mischt die Karten jedes Stapels gut durch.
2. Alle ziehen je eine Wissenschafts- und eine Logistikkarte aus den verdeckten Stapeln. Diese Karten bleiben während der ganzen Expedition bei euch und können mehrmals eingesetzt werden. Mit ihnen könnt ihr entweder forschen (Wissenschaftskarte) oder ihr kommt schneller vorwärts (Logistikkarte). Legt die Karten offen vor euch auf den Tisch, damit alle sie sehen können.
3. Jede Person entscheidet selbst, zu welchem Pol sie zuerst reisen will: zum Nordpol oder Südpol.
4. Wer die höchste Zahl würfelt, darf beginnen.
5. Würfelt nacheinander und bewegt eure Spielfigur entsprechend auf dem Spielbrett. Wenn ihr auf einem Aktionsfeld (rosa), einem Wissenschaftsfeld (rot) oder einem Logistikfeld (dunkelblau) landet, lest im Spielheft nach, wie es weitergeht.
6. Achtung: Ihr müsst jeweils genau auf den Zielfeldern Nord- und Südpol landen! Wer eine zu hohe Zahl würfelt, muss die restliche Punktezahl wieder zurückgehen.
7. Wenn ihr am ersten Pol angekommen seid, beginnt ihr wieder auf dem Startfeld in der Mitte – in der Schweiz. Dann geht's auf zum anderen Pol! Ihr behaltet eure Wissenschafts- und Logistikkarten bei euch.
8. Wer zuerst Nord- und Südpol erreicht hat, gewinnt!



# KARTEN UND SPEZIALFELDER

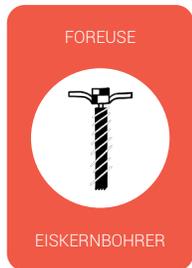
## WISSENSCHAFTSKARTEN

Besitzt du die Wissenschaftskarte mit dem passenden Gegenstand, musst du keine Felder zurückgehen.



### Mikroskop

Mit dem Mikroskop können die verschiedenen Arten von Schneeflocken genau untersucht werden.



### Eiskernbohrer

Mit dem Eiskernbohrer kann man ein langes Stück Eis – einen sogenannten Eisbohrkern – aus dem Eis holen. Je tiefer man bohrt, desto älter sind die Eisschichten. Diese alten Eisschichten erzählen uns viel über das Klima der Vergangenheit unserer Erde.



### Rosette

Die Rosette wird an einem Stahlseil ins Meer herabgelassen und sammelt auf dem Weg Meerwasserproben aus verschiedenen Tiefen – von der Wasseroberfläche bis zum Meeresgrund.



### Wetterballon

Der Wetterballon kann bis in sehr grosse Höhen aufsteigen. Er transportiert eine Box mit Messgeräten, die meteorologische Daten wie Temperatur, Feuchtigkeit und Windgeschwindigkeit messen.

## LOGISTIKKARTEN

Besitzt du die Logistikkarte mit dem passenden Gegenstand, kommst du schneller vorwärts.



### Fernglas

Mit dem Fernglas kann man weit in die Ferne schauen. Was könnte das sein? Ein Tier? Ein Riss im Packeis? Ein Eisberg?



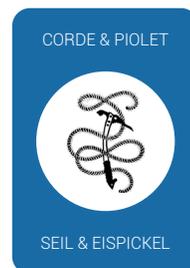
### GPS

Mit dem Navigationssystem GPS kann man sich gut orientieren und findet schnell den richtigen Weg.



### Polarkleidung

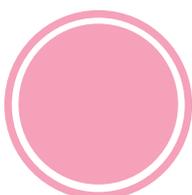
Diese besonders leistungsstarke Polarkleidung hält dich auch bei sehr tiefen Temperaturen warm.



### Seil und Eispickel

Seil und Eispickel sind wichtig für deine Sicherheit – sehr nützlich zum Beispiel, wenn man gefahrlos eine Gletscherspalte überqueren will!

## AKTIONSFELDER



Die rosa Aktionsfelder sind etwas Besonderes!

Lies im Spielheft nach, was auf diesen Feldern passiert.

## STARTFELD



Du bist in der Schweiz und startklar. Wohin soll es als Erstes gehen: zum Nordpol oder zum Südpol?