



BROAD PEAK

INSTRUKCJA



K2: Broad Peak jest rozszerzeniem gry *K2* i pozwala na rozegranie dwóch nowych scenariuszy zainspirowanych historycznymi dokonaniem polskich himalaistów.

W 1984 Krzysztof Wielicki jako pierwszy człowiek w historii zdobył ośmiotysięcznik w stylu alpejskim. Bez namiotu, na lekko wyszedł z bazy, by powrócić do niej po 21 i pół godziny jako zdobywca Broad Peak. Scenariusz „Bieg na szczyt” odwzorowuje to wydarzenie, a trasa na planszy oparta jest na szlaku, który przebył Wielicki.

W tym samym roku Wojciech Kurtyka i Jerzy Kukuczka po raz pierwszy w historii wykonali trawers masywu ośmiotysięcznego. Trzy szczyty Broad Peak zostały zdobyte 15, 16 i 17 lipca 1984 roku. Do tej wyprawy nawiązuje scenariusz „Trawers Broad Peaków”.

Do gry potrzebna jest podstawowa gra *K2*, ponieważ dodatek wykorzystuje zawarte w niej elementy.

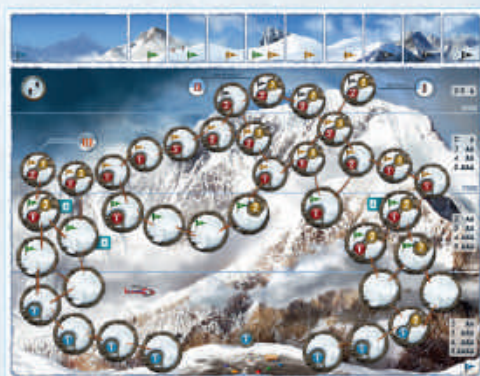
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

dwustronna plansza

„Bieg na szczyt”



„Trawers Broad Peaków”



12 żetonów jam śnieżnych



20 żetonów trawersu
(po 2 dla każdego himalaisty)



30 żetonów zdobycia szczytu
(po 10 dla każdego ze szczytów)



Szczyt I: 2 żetony o wartości 3 punktów zwycięstwa (PZ), 3 o wartości 2 PZ i 5 o wartości 1 PZ.

Szczyt II: 3 żetony o wartości 2 PZ i 7 o wartości 1 PZ.

Szczyt III: 10 żetonów o wartości 1 PZ.

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z wypraski.

SCENARIUSZ 1 – BIEG NA SZCZYT

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jest niemal identyczne z tym z podstawowej gry K2.

Planszę należy ułożyć na stronie zaznaczonej odpowiednią ikoną, jak pokazano na rysunku poniżej.



Z wybranego zestawu kafli pogody należy odrzucić 1 kafelek.

W przypadku zestawu kafli letnich należy odrzucić kafelek pokazany na rysunku, zaś z zestawu zimowego – dowolny kafelek. Zestaw kafli pogody będzie zawierał tylko **5 kafli**. Poza powyższą zmianą zasady tworzenia stosu kafli pogody pozostają takie same jak w grze K2.



Obok planszy należy położyć żetony jam śnieżnych tak, aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Każdy gracz wybiera kolor i elementy w tym kolorze.

Z talii kart należy odłożyć do pudełka: kartę aklimatyzacji o wartości „3”, kartę aklimatyzacji o wartości „2”, kartę ruchu o wartości „1” i kartę ratunku.

Do pudełka należy również odłożyć pionki namiotów – nie będą używane w grze.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się według zasad gry K2 z kilkoma zmianami.

Jamy śnieżne

Himalaiści nie mogą stawiać namiotów, ale mogą budować jamy śnieżne. Koszt wybudowania jamy śnieżnej wynosi:

- **1 punkt ruchu**, jeśli jama śnieżna jest budowana **poniżej 7000 m n.p.m.**
- **2 punkty ruchu**, jeśli jama śnieżna jest budowana **powyżej 7000 m n.p.m.**

Koszt wejścia na pole, na którym budowana jest jama, nie wpływa na koszt wybudowania jamy śnieżnej.





Żeby zaznaczyć zbudowaną jamę śnieżną, należy położyć na polu, na którym została zbudowana, żeton jamy śnieżnej awersem do góry.

Jama śnieżna **dodaje 1 punkt aklimatyzacji** himalaistcie, który się w niej znajduje (tak samo jak namiot w grze K2).

Do jamy śnieżnej może wejść każdy himalaista, jednak może w niej przebywać wyłącznie 1 himalaista.

Jama śnieżna istnieje tylko 2 dni. W momencie przestawienia znacznika pogody na kolejne pole na kafli pogody należy:

- zdjąć wszystkie żetony jam śnieżnych leżące rewersem do góry z planszy;
- przewrócić wszystkie żetony jam śnieżnych leżące awersem do góry na drugą stronę.



Himalaista może naprawić jamę śnieżną w trakcie swojej tury, ponosząc taki sam koszt jak przy jej budowie. Należy wówczas odwrócić żeton jamy śnieżnej awersem do góry.

Jamy śnieżne pozostają na polu, na którym zostały zbudowane, przez cały czas swojego istnienia.

Na 1 polu może się znajdować dowolna liczba jam śnieżnych.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Zasady gry w pojedynkę są takie same jak w grze K2, z jednym wyjątkiem. Z zestawu kafli pogody zimowej należy odrzucić kafel przedstawiony na obrazku. Gracz porównuje liczbę zdobytych punktów z poniższą tabelką, aby dowiedzieć się, jaki poziom udało mu się osiągnąć.



		
HIMALAISTA	20 PZ	17-20 PZ
ALPINISTA	16-17 PZ	15-16 PZ
TATERNIK	11-15 PZ	10-14 PZ
ŻEGLARZ	< 11 PZ	< 10 PZ



KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie wyczerpania się płytek pogody. Warto zapamiętać, że rozgrywka w „Bieg na szczyt” jest o 3 tury krótsza od standardowej. Zwycięzca ustalany jest według standardowych reguł gry K2.

SCENARIUSZ 2 – TRAWERS BROAD PEAKÓW

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry przebiega niemal identycznie z tym z podstawowej gry K2. Plansze należy ułożyć na stronie oznaczonej odpowiednią ikoną, jak pokazano na rysunku poniżej.



Każdy gracz wybiera kolor i elementy w tym kolorze. Następnie **odrzuca do pudełka 1 dowolny namiot**. Na planszy, przy każdym szczycie (pola oznaczone rzymskimi cyframi) należy ułożyć odpowiednie żetony zdobycia szczytu – w zależności od liczby graczy, według poniższej tabelki i w kolejności od najwyższych do najniższych (najwyższe nominały na górze stosu). W grze pięcioosobowej używa się wszystkich żetonów.

	2	3	4
I			
II			
III			

Przy planszy należy ułożyć wszystkie żetony trawersu. Przedstawiają symbole pionków himalaistów biorących udział w grze (po 2 żetony na każdego himalaistę).



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się tak, jak w standardowej grze K2 zaledwie z kilkoma zmianami.

Namiot

Gracze mają do dyspozycji tylko 1 namiot. Na początku rozgrywki gracz ustala, który z himalaistów niesie namiot, i kładzie pionek namiotu na rysunku wybranego himalaisty na swojej planszy gracza. Tylko ten himalaista może postawić namiot według takich samych zasad jak w grze K2. Himalaista (dowolny) może złożyć namiot (własnego koloru), jeśli znajduje się na polu z rozstawionym namiotem i zapłaci 1 punkt ruchu. Wówczas gracz kładzie namiot na rysunku odpowiedniego himalaisty na swojej planszy gracza. Ten himalaista będzie mógł rozstawić namiot według takich samych zasad jak w grze K2. Namiot można rozkładać i składać dowolną liczbę razy. Jeśli himalaista, który niesie namiot, zginie, namiot przepada.

Trawers

Gdy himalaista wejdzie na pole początku/końca trawersu (pola na planszy oznaczone symbolem przedstawionym obok), bierze z puli żetonów trawersu żeton odpowiadający danemu himalaiście i stronie trawersu, na której się znajduje.

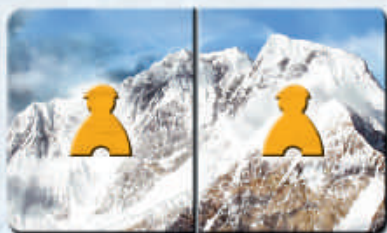


Przykład. Żółty himalaista podczas swojego ruchu przechodzi przez pole początkowe/końcowe trawersu po prawej stronie planszy. Następnie bierze odpowiedni żeton z symbolem danego himalaisty i kładzie go obok swojej karty gracza.



Jeśli na koniec gry himalaista będzie miał oba żetony trawersu (zdobyte po obu stronach góry), to otrzymuje dodatkowe 2 punkty zwycięstwa za każdy zdobyty szczyt.

Przykład. Żółty himalaista na koniec gry ma oba żetony trawersu i 2 żetony zdobytych szczytów. Otrzymuje 4 dodatkowe punkty zwycięstwa (poza tym, które otrzymuje za zdobyte szczyty).

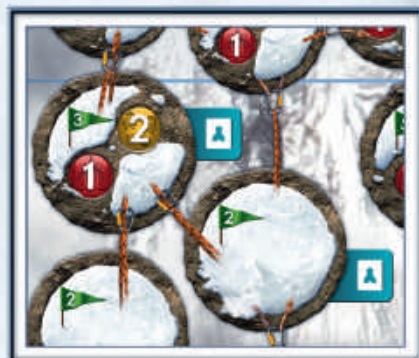


Punkty zwycięstwa za zdobyte szczyty

W momencie wejścia na 1 z 3 pól szczytów gracz bierze żeton z wierzchu puli żetonów i kładzie go na żeton trawersu danego himalaisty. Himalaista może wziąć tylko 1 żeton z każdego szczytu w czasie gry. Dzięki umieszczeniu żetonów zdobycia szczytu na żetonie trawersu gracz wie, które szczyty dany himalaista zdobył w tej rozgrywce.

Uwaga!

Po stronie północnej (lewa strona planszy) znajdują się 2 pola, które uprawniają do wzięcia odpowiedniego żetonu.



KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo jak gra K2. Następuje podliczenie zdobytych punktów.

Punktacja

Każdy gracz sumuje punkty zwycięstwa zdobyte przez swoich himalaistów.

Każdy himalaista może zdobyć:

- do 10 punktów za osiągniętą wysokość (oznaczana jak w grze K2 na liście punktów);
- od 1 do 3 punktów za zdobycie szczytu I w zależności od liczby na posiadanym żetonie;
- od 1 do 2 punktów za zdobycie szczytu II w zależności od liczby na posiadanym żetonie;
- 1 punkt za zdobycie szczytu III;
- jeśli himalaista posiada oba żetony trawersu, to zdobywa 2 punkty za każdy posiadany żeton zdobycia szczytu.

Punkty za szczyty i trawers zdobywają wyłącznie himalaiści, którzy przeżyli do końca gry. Jeśli himalaista zginął, otrzymuje jedynie 1 punkt zwycięstwa (tak, jak w grze K2). W przypadku remisu grę wygrywa gracz, którego himalaista jako pierwszy zdobył szczyt I.



Jeden dzień z życia – 14 lipca 1984.

Relacja Krzysztofa Wielickiego z wyprawy na Broad Peak.

Nerwowo spoglądam na zegarek. Już północ. Malutki namiot na lodowcu Godwin Austin u stóp trójwierzchołkowego Broad Peak (8051 m). Mamy lato – dziś 14 lipca 1984 roku. Na niebie księżyc w pełni. Jest zimno. Czas już ruszać. Wokół przerażająca cisza. Ciekaw jestem, czy ktoś o mnie teraz myśli? Wiem, że w górze są ludzie. Jest tam Janusz, Walek i Rysiek, są Szwajcarzy i Austriacy, nie powinno być więc źle. Żegnaj się z Norwidem: *Pożegnałem, co kochałem/Upominek złoczy nas/Ręką jedną – przestrzeń dałem/Drugą ręką dałem czas.* Już nic mnie nie zawróci, żeby nie wiem co! Przed tygodniem doszedłem do 7300 metrów. Poszła fama, swoich sił spróbowali i Stéphane Schaffter (namówiony przez Wandę), i Peter Habeler, ale bez skutku, a więc wszystko w moich rękach. Chwała Bogu!

Odbite światło łysogo świetnie toruje drogę do obozu C1, gdzie nawet się nie zatrzymuję. Nie pora na odpoczynek, choć jest mi zimno w stopy. Zatrzymam się dopiero w C2 (6400 m).

Jest już czwarta rano, nie mogę dalej, nie czuję paluchów u stóp. Wchodzę do naszego namiotu, zdejmuję buty, smaruję jakąś maścią rozgrzewającą i podgrzewam na maszynce herbatę. Muszę dużo wypić, żeby jakoś się ogrzać, póki słońce nie wstanie!

Już dzień, ale to zachodnia ściana, więc namiot cały czas stoi w cieniu. Do trzeciego obozu (7200 m) dochodzę przed słońcem. Jest ósma rano. Ciągłe nie czuję palców, zatrzymam się tu na trochę. Chłopcy nie zostawili maszynki, pewnie zabrali ze sobą, ruszając na szczyt. Pożyczam ją więc od Szwajcarów (jak dobrze, że ktoś tu jest!). Znów smarowanie stóp, oby to coś dało!

Siedziałem w końcu do dziesiątej. Nie będę owijać w bawełnę – czekałem na pierwsze promyki słońca! Ponad głową przełęczka, z której unoszą się pyłówki, wydaje się blisko, ale to 800 metrów w pionie. Zasypało część śladów, ale mogłoby być gorzej. W połowie drogi spotykam Hannsa Schella (kto dziś zna to nazwisko?), nie dał rady. Mówi do mnie: „Jestem za stary, nie nadaję się już na 8000 m”. Myślę sobie, że ja też pewnie będę w jego wieku. Czy spotkam tu kogoś pędzącego jak konik na szczyt? Potem widzę wolno schodzących Włochów – to Gianni i Tulio, wracają ze szczytu. Po 4 godzinach samotnej wędrówki jestem pod przełęczką, gdzie nawet trzeba się złapać liny. Wychodzę na maleńki przesmyk i od razu dostaję w twarz zimnym wiatrem od północy, aż go czuję w kościach. W jamie śnieżnej chłopcy zostawili maszynkę, użyję jej do podgrzania wody, ale czasu zbyt wiele nie mam, bo jest już druga po południu, a do szczytu jeszcze długa grań. Nie rozkoszuję się widokami, zaczynam kluczyć. Raz filarek, raz kuluar, raz trochę śniegu. Coraz wyżej i wyżej. Widzę kogoś na wypiętrzeniu, macha do mnie ręką, myślę, jest dobrze, to już szczyt. Włączam piąty bieg i po kilku chwilach jestem na turni, wita mnie Hans Zebrowski. Ale nie czeka na mnie z gratulacjami. Pokazuje mi, że do szczytu to jeszcze całkiem ładny kawałek. Cholera, a tak się cieszyłem. Rzeczywiście – w kierunku wschodnim widzę lekko wznoszącą się grań, a na niej... nasza trójka, wracają ze szczytu. Szybka „graba” i pędzę do szczytu. Tak, to tu! Nagrodą jest wspaniała panorama Karakorum. Na śniegu proporczyk szwajcarski, który chyba zostawił Hans. Kontrola czasu, jest czwarta po południu. Kilka zdjęć kultowym Pentaxem i w nogi! Jestem ostatni, wszyscy przede mną, radość dodaje mi skrzydeł, pędzę do przełęczki, w drodze puszczam herbaciano-elektrolitowego pawia. Ble! Moi przyjaciele właśnie gotują taką samą herbatę. Piję, ale podchodzę do sprawy bardzo ostrożnie, nie mogę się odwozić! Spoglądam na środkowy wierzchołek Broad Peak (8016 m), jakieś 60 metrów nad naszymi głowami wbity czekan. To z niego zjeżdżali pierwsi zdobywcy wierzchołka w 1975 roku. To był ostatni zjazd mojego górskiego partnera Bohdana Nowaczyka, pozostał tu na zawsze, w otchłaniach zachodniej ściany.

Chwila zadumy. Tyle było za nami – i skałki, i Tatry, i Dolomity... i jak wiele miało być przed nami! Przybyłem tu, by się z Tobą pożegnać! Po 9 latach!

Powrót do bazy to już tylko trywialna walka z odruchami wymiotnymi i czasem – chciałem wrócić przed północą i tak się stało. Byłem w transie, w namiocie upadłem na karimatę, nie zdjąłem nawet raków. Nie wierzę! Udało się! Wyszedłem o 00.20, wróciłem o 22.30. Niecałe 22 godziny, nieźle, co?

Mimo zmęczenia nie mogę zasnąć. I Ania, moja córka, widzę ją. Mam nadzieję, że nic się nie stało.

Nazajutrz Kurt Diemberger i Julie Tullis uściśli mi dłoń, ucieszyłem się jak dziecko.

Krzysztof Wielicki

Janusz – Janusz Majer, Walek – Walenty Fiut, Rysiek – Ryszard Pawłowski, Wanda – Wanda Rutkiewicz, Gianni – Gianni Calgagno (zginął na Alasce), Tulio – Tulio Vidoni (zginął w Alpach).



LHOTSE

INSTRUKCJA



K2: Lhotse jest rozszerzeniem gry *K2* wprowadzającym do gry nową planszę, dzięki której Twój zespół himalaistów może przeprowadzić atak na czwarty co do wysokości szczyt Ziemi – Lhotse.

Lhotse (z języka tybetańskiego „południowy szczyt”) położony na południe od Mount Everest stanowi część tego samego masywu. Swoją nazwę zawdzięcza Charlesowi Howardowi-Bury’emu – kapitanowi pierwszej brytyjskiej ekspedycji w te niezbadane rejony świata.

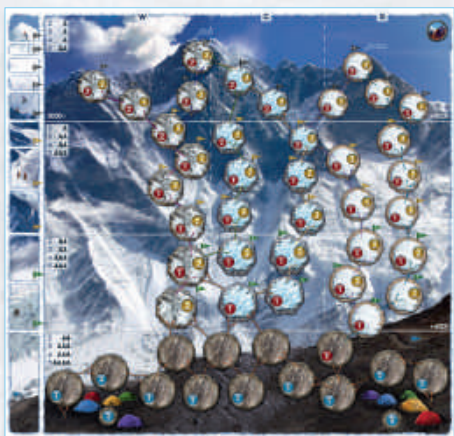
Południowa ściana Lhotse to ponad 3000 metrów bardzo stromego i niebezpiecznego podejścia. Do tej pory prawdopodobnie tylko jednej drużynie himalaistów udało się zdobyć Lhotse, atakując od południa. Od północy na szczyt Lhotse prowadzi łatwiejszy szlak będący również drogą na sąsiadujący Everest. Przełęcz Południowa zapewnia bardziej przystępne i bezpieczne podejście.

Do gry potrzebna jest podstawowa gra *K2*. Dodatek wykorzystuje zawarte w niej komponenty.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

dwustronna plansza

„Południowa ściana”



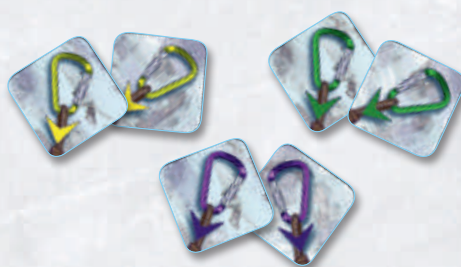
10 kafli pogody



„Wyścig Przełęczą Południową”



5 par żetonów liny poręczowej



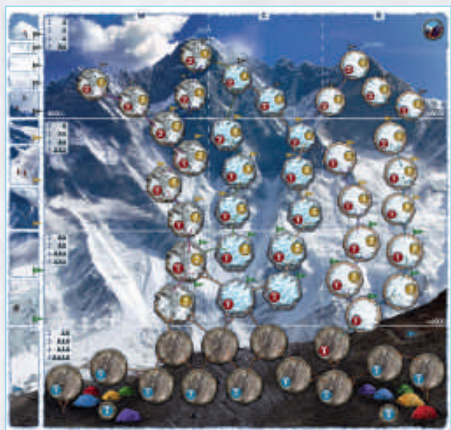
Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z wypraski.

SCENARIUSZ 1 – POŁUDNIOWA ŚCIANA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry przebiega tak jak w grze podstawowej K2 z następującymi zmianami.

1. Planszę należy ułożyć na przedstawionej poniżej stronie. Dla ułatwienia została ona oznaczona specjalną ikoną.



2. Kafle pogody z gry podstawowej należy zamienić na kafle z dodatku *Lhotse*. Każdemu z graczy należy rozdać po 2 kafle pogody. Każdy wybiera jeden z kafli, nie pokazując go pozostałym, a drugi odrzuca do pudełka. W rozgrywce dla 2–4 osób należy z pozostałej puli nieużytych kafli losowo dobrać tyle kafli, aby wraz z wybranymi przez graczy kafłami było ich 6. W grze na 5 osób z odrzuconych przez graczy kafli należy losowo dobrać 1 kafel. Tak utworzoną pulę 6 kafli należy potasować i położyć w okolicy planszy.



3. Gracze wybierają swoje kolory, a następnie dobierają wszystkie elementy z podstawowej wersji gry K2 odpowiadające tym kolorom: talię kart, 2 pary pionków himalaistów, parę namiotów, swoją planszę gracza i parę znaczników aklimatyzacji. Dodatkowo z dodatku *K2: Lhotse* każdy z graczy powinien pobrać parę żetonów liny poręczowej.



Na obu polach startowych należy rozmieścić po 1 pionku himalaisty w kolorach graczy biorących udział w rozgrywce.



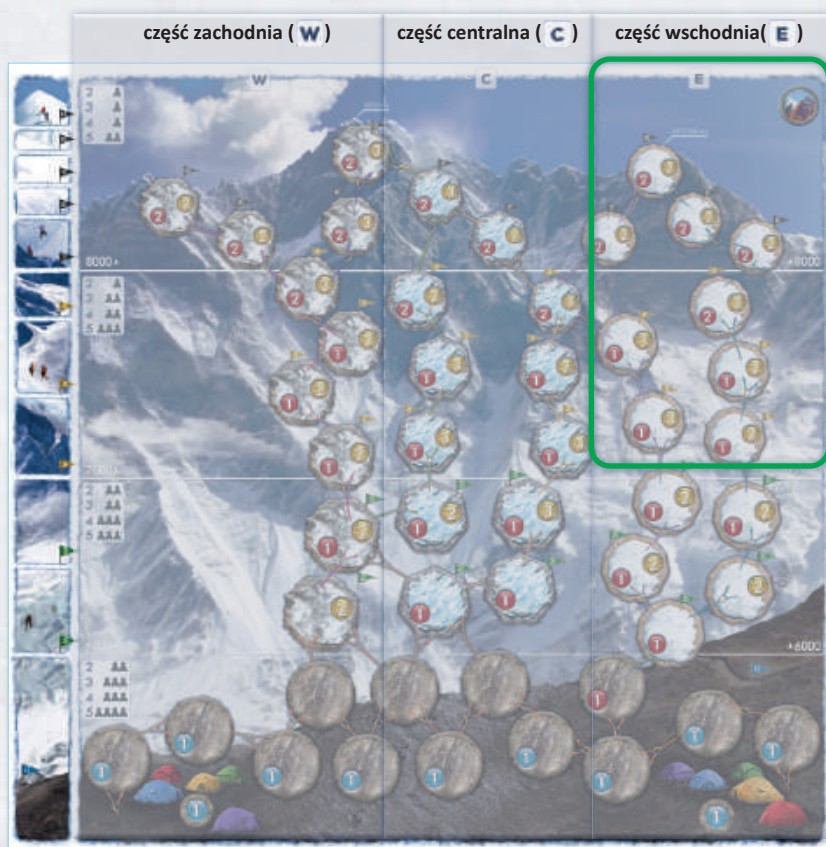
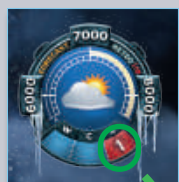
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się według zasad K2 z następującymi zmianami:

Wpływ pogody

Dodatek K2: *Lhotse* wprowadza nowe kafle pogody. W odróżnieniu od kafli znanych z gry podstawowej K2 kafle te uwzględniają rozróżnienie pogody na 3 różnych częściach mapy: zachodniej (W), centralnej (C) i wschodniej (E) części ściany. Pogoda w każdej ze stref różni się w zależności od przedziału wysokości. Na kaflach pogody widnieją 3 wartości wpływu pogody dla każdej z 3 części planszy.

Przykład. Ta ikona informuje, że spadek aklimatyzacji zachodzi na wysokości od 7000 metrów wzwyż, ale tylko we wschodniej części (oznaczonej literą E na planszy i przy ikonie kafla pogody).



Przykład. Podczas rozliczania aklimatyzacji himalaiści przebywający na zachodniej ścianie (oznaczonej symbolem W) nie rozpatrują żadnych negatywnych efektów pogody, bo nad oznaczeniem tej ściany nie widnieje żadna liczba.

Na ścianie centralnej (oznaczonej symbolem C) znajduje się podwójna wartość wskazująca zarówno utratę aklimatyzacji, jak i utrudnienia w ruchu. Podczas fazy akcji wejście na każde z pól znajdujących się w strefie ściany centralnej kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu (dotyczy to także postawienia namiotu). W fazie rozliczenia aklimatyzacji każdy himalaista przebywający na tej ścianie traci 1 dodatkowy punkt aklimatyzacji. Himalaiści przebywający w części wschodniej, powyżej linii 6000 metrów rozliczani są tylko z efektu znajdującego się nad symbolem E. W fazie rozliczania aklimatyzacji będą tracić 1 dodatkowy punkt aklimatyzacji.



Osuwisko (ikona na ilustracji poniżej)

Osuwisko jest nowym efektem wpływu pogody. Efekt jest rozpatrywany w fazie aklimatyzacji po uwzględnieniu utraty aklimatyzacji. Każdy himalaista znajdujący się w obszarze działania osuwiska traci dodatkowe 2 punkty aklimatyzacji niezależnie od tego, czy znajduje się w namiocie, czy nie. Każdy pionek himalaisty i każdy namiot jest przesuwany o 1 pole w dół wzdłuż nadrukowanych połączeń (nigdy wzdłuż połączeń między żetonami liny poręczowej).

Rozpatrywanie efektów osuwiska zawsze zaczyna się od najniższego z pól, na które oddziałuje ten efekt. Jeśli pionek może być przesunięty na 2 pola, w pierwszej kolejności powinien zostać przesunięty na pole znajdujące się w strefie objętej efektem. Jeżeli istnieją 2 pola na tej samej ścianie, na które pionek mógłby zostać przesunięty, decyzję o wyborze pola podejmuje gracz, którego pionek jest przesuwany.

Uwaga! Po rozpatrzeniu efektu osuwiska może się zdarzyć, że na polu znajduje się więcej himalaistów, niż jest to dozwolone. Taka sytuacja jest dopuszczalna.



- ◀ Fragment przykładowego kafla pogody przedstawiający efekt osuwiska. Tu osuwisko wpływa tylko na pola powyżej 6000 m n.p.m. Ten kafel wskazuje, że osuwisko rozpatrywane jest tylko na ścianie wschodniej, oznaczonej symbolem E.

Żetony liny poręczowej

Gracz, którego himalaista znajduje się powyżej 6000 metrów, może zdecydować się na położenie pary żetonów liny poręczowej, łącząc w ten sposób pole, na którym znajduje się jego himalaista, z innym polem. Każdy gracz ma dostępną 1 parę żetonów liny poręczowej w swoim kolorze. Raz położonej pary żetonów linii poręczowej nie można zdjąć z planszy do końca gry.

Dwa pola, na których położone zostaną żetony liny poręczowej w tym samym kolorze, są traktowane tak, jakby były ze sobą połączone. Aby przemieścić się między tymi polami, gracz musi opłacić koszt pola, na które ma zamiar się przedostać. Gracze mogą korzystać z lin poręczowych założonych przez innych graczy.

Aby położyć żetony liny poręczowej, gracz musi poświęcić 1 punkt ruchu. Punkt ruchu poświęca się w ramach zwykłego ruchu himalaisty podobnie jak w przypadku postawienia namiotu.

Uwaga! Połączenia pomiędzy żetonami linii poręczowej nie są traktowane jak linie nadrukowane na planszy. Mogą się one krzyżować. Można umieścić więcej niż jeden żeton na jednym polu.

Pola, które mają zostać połączone za pomocą pary żetonów linii poręczowej, muszą spełniać następujące wymagania:

- Różnica w liczbie punktów zwycięstwa pomiędzy polami połączonymi parą żetonów może wynosić maksymalnie 1.



- Pola muszą znajdować się na 2 różnych graniczących ze sobą szlakach. **Szlak** to ciąg pól połączonych ze sobą liniami w tym samym kolorze. Szlaki **graniczą** ze sobą wtedy, gdy nie znajduje się pomiędzy nimi inny szlak. Między 2 łączonymi polami musi być możliwość poprowadzenia połączenia, które nie nachodzi na żadne inne pole ani nadrukowaną na planszy linię łączącą inne pola.



- Oba łączone pola muszą znajdować się powyżej linii 6000 metrów n.p.m.



Przykład. Na powyższym przykładzie pokazane są 2 poprawne zastosowania żetonów linii poręczowej. Połączone są pola z graniczących ze sobą szlaków, znajdują się nad linią 6000 m n.p.m i nie przekraczają różnicy 1 punktu zwycięstwa między nimi.



Połączenia przedstawione na powyższej ilustracji są **niedozwolone**.

Przykład 1. Pola nie znajdują się na graniczących ze sobą szlakach. Połączenie nachodziłoby na inny szlak.

Przykład 2. Połączone pola znajdują się na tym samym szlaku.

Przykład 3. Różnica w punktach zwycięstwa tych pól wynosi więcej niż 1.

Przy układaniu żetonów linii poręczowej należy oznaczyć, które pole jest polem górnym, a które dolnym. Pole o wyższej wartości punktowej (liczba na chorągiewce) jest zawsze polem górnym i należy na nim umieścić żeton ze strzałką skierowaną w dół. Pole o niższej wartości punktowej jest zawsze polem dolnym i należy umieścić na nim żeton ze strzałką skierowaną w górę. W przypadku łączenia ze sobą pól o takiej samej wartości obie strzałki muszą być skierowane w bok. Jest to ważne w przypadku użycia **karty poręczówki** (nie mylić z żetonem, chodzi o kartę ruchu z podwójną wartością). W przypadku poruszania się między polem górnym a dolnym trzeba użyć wartości ruchu **w dół**. W przypadku, gdy połączone są pola o tej samej wartości, a strzałki na żetonach linii poręczowej wskazują **w bok**, należy wszystkie ruchy rozpatrywać tak, jakby były **w górę**.



Przykład. Gracz, którego himalaista przedstawiony jest na powyższym przykładzie, chciałby użyć żetonów linii poręczowej, aby przedostać się na wschodni szlak (graniczący z tym, na którym aktualnie się znajduje). Zaznaczone zostały pola, które można połączyć z polem zajmowanym przez pionka himalaisty. Gracz na początku tury wybrał karty o następujących wartościach: 2, 1 i 0.



Przykład 1. Jeśli wybrałby pole znajdujące się najwyżej, musiałby ułożyć żeton tak, aby zaznaczyć, że pole o wyższej wartości punktowej znajduje się wyżej. Położenie żetonów kosztuje go 1 punkt ruchu. Za pozostałe punkty (2) jest w stanie przedostać się na połączone pole, wydając 2 punkty ruchu w górę.



Przykład 2. W tym przypadku żeton kładzie się boki, gdyż pola mają identyczną wartość punktową. Położenie żetonów kosztuje go 1 punkt ruchu. Aby przedostać się na połączone pole, gracz musiałby wydać 3 punkty ruchu w górę. Pozostałe punkty (2) nie wystarczą, aby wykorzystać nowo powstałe połączenie.



Przykład 3. Gdy gracz wybierze pole o niższej wartości punktowej (znajdujące się poniżej obecnie zajmowanego), układa żeton linii poręczowej strzałką w dół na zajmowanym polu i w górę na docelowym. Położenie żetonów kosztuje do 1 punkt ruchu, za pozostałe punkty ruchu (2) jest w stanie wejść na połączone pole.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z rozpatrzeniem ostatniego dnia szóstego kafla pogody. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli 2 albo więcej graczy osiągnęło taki sam wynik, wygrywa ten, który jako pierwszy wspiął się na Lhotse (pole warte 12 punktów zwycięstwa). Jeżeli żaden z tych graczy nie wspiął się na ten szczyt, gra kończy się remisem.

SCENARIUSZ 2 – WYŚCIG PRZEŁĘCZĄ POŁUDNIOWĄ

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jest niemal identyczne jak w grze K2 z następującymi zmianami:

1. Planszę należy ułożyć na przedstawionej poniżej stronie. Dla ułatwienia została ona oznaczona specjalną ikoną.



2. Z wersji podstawowej K2 należy wybrać zestaw kaflí zimowych albo letnich. Z zestawu 6 kaflí pogody należy odrzucić losowy kafel. Poza powyższą zmianą zasady tworzenia stosu kaflí pogody pozostają takie same jak w grze K2. Alternatywnie można wylosować 5 kaflí z dodatku *Lhotse* i traktować całą planszę tak, jak ścianę centralną (oznaczoną literą C).
3. Każdy z graczy wybiera kolor i elementy w wybranym przez siebie kolorze: talię kart, 2 pary pionków himalaistów, parę namiotów, swoją planszę gracza i parę znaczników aklimatyzacji. Gracze w tym wariantcie rozgrywki mają do dyspozycji namioty z podstawowej wersji K2, ale nie mają dostępu do żetonów lin poręczowych.

Podczas przygotowywania pierwszej rozgrywki z użyciem tego scenariusza każdy gracz odrzuca do pudełka 3 karty aklimatyzacji o wartościach „2”, „1” i „0”.

Bardziej doświadczeni gracze mogą ustalić, że zamiast tego każdy z nich w tajemnicy sam wybierze, które 3 karty odrzuci. Następnie gracze jednocześnie pokazują wybrane przez siebie karty. Podczas każdej gry gracze będą mieli do dyspozycji tylko 15 kart w talii.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega tak samo jak w grze podstawowej K2.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z rozpatrzeniem ostatniego dnia piątego kafla pogody. Do punktów zwycięstwa zdobytych podczas rozgrywki dolicza się dodatkowe punkty za karty odrzucone podczas przygotowania do rozgrywki. Z 3 kart odrzuconych podczas etapu przygotowywania rozgrywki należy zsumować punkty aklimatyzacji. Za każde 2 punkty aklimatyzacji na odrzuconych przez siebie kartach gracz dodaje na koniec gry 1 do zdobytych punktów zwycięstwa.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Jeśli 2 albo więcej graczy osiągnęło taki sam wynik, wygrywa ten, który jako pierwszy wspiął się na szczyt. Jeżeli żaden z nich nie wspiął się na szczyt, gra kończy się remisem.



Przykład. Gracz żółty w trakcie rozgrywki zdobył 18 punktów. Przed rozgrywką odrzucił następujące karty: 1, 0 i 1. Nie dolicza więc żadnych punktów. Gracz zielony w trakcie rozgrywki zdobył 17 punktów. Przed rozgrywką odrzucił karty 1, 1 i 0, dolicza więc za nie 1 punkt. Zdobywa w sumie 18 punktów, a jako że był na szczycie wcześniej niż gracz żółty – wygrywa.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Zasady gry w pojedynkę są takie same jak w grze K2. Gracz porównuje liczbę zdobytych punktów z poniższą tabelą, aby dowiedzieć się, jaki poziom udało mu się osiągnąć.

		
HIMALAISTA	20 PZ	17–20 PZ
ALPINISTA	16–17 PZ	15–16 PZ
TATERNIK	11–15 PZ	10–14 PZ
ŻEGLARZ	< 11 PZ	< 10 PZ



LAWINA

INSTRUKCJA

- Tasujemy i odrzucamy w ciemno dwa losowe kafelki z talii pogody. Następnie uzupełniamy ten brak o dwa z dodatku **LAWINA**. Całość tasujemy. Zestaw kafli pogody jest gotowy do użycia.
- Tytułowa lawina rozpatrywana jest tak samo jak inne kafle pogody, czyli w fazie rozliczania aklimatyzacji (pomijając kwestie ruchu w zimie).
- Jeśli himalaista znajduje się w strefie, przez którą przechodzi lawina, dochodzi do następujących zdarzeń:
 - Jeśli w namiocie, traci punkt aklimatyzacji (i nie spada).
 - Jeśli jest poza namiotem, traci punkt aklimatyzacji, a następnie zostaje zniesiony o jedno pole niżej.



symbol
lawiny

Rozpatrywanie lawiny zaczynamy zawsze od pola znajdującego się najniżej w strefie, przez którą przechodzi lawina, a następnie rozpatrujemy kolejne, wyżej... czyli od dołu do góry. „Zniesiony” pionek himalaisty przemieszczamy o jedno pole niżej. Jeżeli poniżej znajdują się dwa pola, na które można spaść, gracz będący właścicielem himalaisty decyduje, gdzie spada.

Uwaga! Aklimatyzacja z pola rozpatrywana jest na polu, z którego startuje gracz, a nie na polu, na którym ląduje po przejściu lawiny.

Uwaga! Po przejściu lawiny może się zdarzyć sytuacja, że na jakimś polu znajduje się więcej himalaistów, niż jest to dozwolone. Taka sytuacja jest dopuszczalna. Pamiętaj, że namiot nie chroni przed utratą punktów aklimatyzacji, a jedynie przed osunięciem!





Zasady gry: Adam „Folko” Kałuża
Prowadzenie projektu: Andrzej Olejarczyk
Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń, Ina Młocicka
Tekst instrukcji: Maciej Teległow
Testy: Paweł Gorczyński
Redakcja: zespół Rebel

rebel

Producent:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl



FB: Rebel Studio
IG: @rebelstudio.eu
YT: Rebel Studio
www.rebelstudio.eu