

# **K2**

## **Regolamento**

K2 è la seconda vetta più alta del mondo (dopo il Monte Everest) con un'altitudine di 8611 metri sul livello del mare. È considerata una dei più difficili deli "ottomila" - il K2 non è mai stato scalato d'inverno.

La vostra squadra di alpinisti è all'ombra della montagna pronta a scalare il picco per la gloria e la fama. Sai bene cosa ti sta aspettando – continui cambiamenti climatici, un sentiero ripido e pericoloso, e la mancanza di ossigeno saranno i tuoi mortali nemici in questa spedizione pericolosa. Dovrai pianificare attentamente ogni passo, usare con giudizio le belle giornate e competere con le altre squadre pronte a soffiarti la gloria.

### **Introduzione e scopo del gioco**

K2 è un gioco da tavolo da 1 a 5 giocatori dagli 8 anni in su, con una durata di circa 60 minuti.

In K2, ogni giocatore dirige una squadra di due alpinisti che, in competizione con le altre spedizioni, cerca di raggiungere e sopravvivere fino alla fine della spedizione di 18 giorni. Tra gli importanti elementi da considerare ci saranno la scelta di un buon sentiero fino alla vetta, bloccare gli altri giocatori, piantare le tende in posizioni strategiche e prestare attenzione alle condizioni meteo che condiziona la difficoltà a raggiungere la vetta.

I giocatori muoveranno i propri alpinisti sulla plancia con carte che verranno giocate ogni turno. Più in alto salirà un alpinista, più guadagnerà punti vittoria, ma in prossimità della vetta, bisognerà prestare molta attenzione al livello di acclimattamento. Se scenderà sotto 1, il vostro alpinista, esausto, morirà e il giocatore non riceverà i punti vittoria acquisiti da quell'alpinista.

### **Contenuto della scatola**

Una plancia double face (con i lati estivo (facile) e invernale (difficile) della montagna  
12 tessere meteo (6 estive e 6 invernali)  
1 indicatore meteo  
1 indicatore Primo giocatore  
20 pedine alpinisti con 5 set colorati ciascuno con 4 alpinisti (2 coppie in due forme diverse)  
10 tende con 5 set colorati ciascuno con 2 forme diverse corrispondenti ai 2 tipi di alpinisti  
10 indicatori di acclimattamento con 5 set ciascuno con 2 indicatori  
5 plance giocatori in 5 colori  
90 carte con 5 set di differente colore ciascuno formato da 18 carte (movimento, fune, acclimattamento)  
20 indicatore rischio in cartoncino (4 con valore 0, 11 con valore -1 e 5 con valore -2)  
5 carte salvataggio 1 per ciascun giocatore  
Questo manuale

### **Preparazione del gioco**

Prima di iniziare la prima partita estraete carte, marcatori e indicatori. La plancia è double face e rappresenta il percorso estivo e invernale per arrivare alla vetta del K2. I giocatori decidono quale lato della plancia utilizzare. Per la prima partita suggeriamo la parte estiva.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti pezzi:  
un set di alpinisti (4 alpinisti, 2 tende, due indicatori di acclimattamento tutti dello stesso colore).

Una plancia giocatore  
una serie di 18 carte  
una carta salvataggio (solo quando viene usata la variante famiglia)

Ogni giocatore mette:

2 pedine alpinista di forma differente sul tavolo di gioco

2 pedine alpinista di forma differente sull'area punteggio al livello più basso

Gli indicatori acclimatamento vanno messi sulla plancia giocatore a livello 1

Un set di indicatori meteo (estivo/facile o invernale/difficile) viene scelto per essere utilizzato; l'altro viene riposto nella scatola. Le tessere meteo possono anche essere mischiate tra di loro per creare più varietà nel gioco.

Durante la prima partita suggeriamo di usare le tessere meteo estive.

Le tessere meteo vengono mischiate e 2 di esse vengono disposte a faccia in su una affianco all'altra in modo da formare una sequenza di sei spazi con le relative previsioni meteo. Le altre tessere vengono messe sotto la seconda tessera meteo. L'indicatore meteo viene posto sul primo giorno (sul lato sinistro della tessera meteo).

Gli indicatori di rischio vengono mischiati e ne vengono scelti 3 che vanno disposti a faccia scoperta.

Ogni giocatore mischia il proprio mazzo di carte (eccetto la carta salvataggio) e pesca 6 carte.

Il giocatore che è stato in montagna per ultimo viene scelto come primo giocatore.

Il gioco è pronto per essere iniziato.

## Sequenza di gioco

Il gioco è giocato in 18 turni corrispondenti ad una spedizione di 18 giorni. Ogni turno è suddiviso in varie fasi, giocate una dopo l'altra. La maggior parte delle fasi viene giocata simultaneamente, eccetto la fase 3

- 1) **Scelta delle carte**
- 2) **Indicatori di rischio**
- 3) **Azione**
- 4) **Controllo acclimatamento**
- 5) **Fine del turno**

### 1) Scelta delle carte

Tutti i giocatori scelgono 3 delle 6 carte della propria mano e le mettono a faccia in giù. Quando tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, esse vengono girate simultaneamente.

### 2) Indicatori di rischio

I giocatori sommano tutti i punti di movimento delle carte scelte. Per le carte **fune** (quelle con differenti valori salita e discesa) solo quello ascendente viene considerato. Le carte acclimatamento non sono considerate. Il giocatore con la somma più alta sceglie uno dei tre indicatori di rischio a faccia in su. Durante la fase di Azione (fase 3) il giocatore dovrà subire l'effetto dell'indicatore di rischio. In caso di parità nessun giocatore dovrà prendere l'indicatore di rischio in quel turno.

***Esempio:** Brian ha giocato 2 carte con un movimento di 1 ciascuna e una carta fune con valore 1(su) / 3 (giù). Anna ha giocato due carte movimento una di valore 1 e una di valore 3 e una carta*

*acclimatamento di valore 1. William ha giocato una carta movimento di valore 2 e due carte acclimatamento di valore 2 e 1. Il totale di Brian è dunque di 3 punti, Anna totalizza 4 e William 2. In questo caso Anna dovrà scegliere uno dei 3 indicatori di rischio in gioco.*

Viene pescato un altro indicatore di rischio in modo che siano visibili nuovamente 3 indicatori di rischio.

### 3) Azione

In questa fase i giocatori, iniziando dal primo giocatore, muovono i propri alpinisti. Seguirà il prossimo giocatore in senso orario. I giocatori possono compiere più di una azione fintanto che abbiano carte da giocare. Il giocatore che ha l'indicatore di rischio in mano deve affrontarne le conseguenze. Durante questa fase i giocatori possono utilizzare i propri alpinisti per compiere queste azioni.

#### Movimento

Un giocatore usa le carte movimento per far salire o scendere il proprio alpinista.

Un alpinista può muovere solo tra gli spazi adiacenti (connessi con una fune). Il costo per entrare in uno spazio è indicato nel cerchio giallo presente nello spazio. Se non vi è alcuna indicazione il costo di ingresso è pari a 1 punto movimento.

Per fare ciò, il giocatore indica l'alpinista che intende muovere e la carta/e che userà. L'ammontare dei punti movimento utilizzabili è dato dalla somma dei punti movimento indicati sulle carte (i valori indicati nei cerchi verdi presenti sulle carte).

Una carta fune assegna punti movimento a seconda della direzione scelta (per salire o per scendere). I punti movimento delle altre carte movimento non cambiano, qualsiasi direzione venga scelta (possono quindi essere utilizzate per salire e/o scendere). Durante un singolo movimento è possibile cambiare direzione (es. muovere uno spazio in salita e poi scendere).

I punti movimento di una carta **non** possono essere suddivisi tra gli alpinisti. Non è obbligatorio spendere tutti i punti di movimento ed è possibile non muovere un alpinista.

***Esempio:** Brian ha giocato 2 carte movimento entrambe di valore 1 e una carta corda di valore 1(salita)/3(discesa). Decide di muovere in salita di uno spazio usando i 2 punti movimento e poi scendere di due spazi (entrando in due spazi di costo 2 e 1).*

**Attenzione:** Uno spazio può contenere tanti alpinisti quanti sono indicati dalla tavola sulla plancia. Vicino al numero dei giocatori compaiono delle figure che indicano il numero massimo di alpinisti che possono stare in uno spazio contemporaneamente, ad una data altitudine. Sopra i 7000 metri in partite con 5 giocatori appaiono delle figure addizionali rosse. I giocatori dovrebbero decidere prima di iniziare la partita se usare queste figure addizionali per rendere la partita più facile (o difficile in caso contrario).

***Esempio:** in una partita a 3 giocatori gli spazi tra i 7000 e gli 8000 metri possono contenere contemporaneamente un massimo di 2 alpinisti.*

*Un alpinista può passare oltre uno spazio già occupato con un numero massimo di alpinisti purchè non finisca il suo movimento e prosegue oltre.*

#### Segnare i Punti vittoria

Ogni volta che un alpinista sale il segnapunti di quell'alpinista viene spostato al valore corrispondente. Quando un alpinista ridiscende, il corrispettivo indicatore non cambia – rimane quindi al massimo livello raggiunto.

L'indicatore punti vittoria del primo alpinista che riesce a scalare la vetta viene messo in cima allo spazio dei punti vittoria. Gli indicatori punti vittoria degli alpinisti che successivamente

raggiungono la cima vengono messi al di sotto del primo indicatore.

### **Aumentare l'indicatore di acclimattamento**

Un giocatore aggiunge punti acclimattamento ai propri alpinisti secondo le carte acclimattamento giocate. I punti di una carta non possono essere suddivisi tra i 2 alpinisti, ma un alpinista può ricevere i punti da più carte. I punti sono aggiunti muovendo l'indicatore corrispondente sulla plancia giocatore.

### **Montare una tenda**

Un alpinista può montare una tenda sullo spazio in cui si trova spendendo tanti punti movimento quanto quelli necessari per entrare in quello stesso spazio. In caso di carte fune, vengono presi in considerazione solo i punti salita. Ogni alpinista può piantare solo una tenda per partita. Una volta piantata, la tenda non può essere spostata e rimane in quello spazio fino alla fine della partita. Con abbastanza punti movimento, un giocatore può muovere in uno spazio e piantare la tenda nello stesso turno gioco. Uno spazio può contenere più di una tenda.

***Esempio:** William ha giocato una carta movimento di valore 2 e due carte accilmatamento una di valore 2 e l'altra di valore 1. poiché a 6500 metri il suo alpinista è esausto, William usa queste carte per alzare il livello di accilmatamento di 3 punti. Quindi muove l'altro alpinista in quello spazio (che costa 1 punto movimento) e pianta una tenda, dove entrambi gli alpinisti possono trovare riparo.*

### **Indicatore di rischio**

Se un giocatore ha un indicatore di rischio, questo deve essere utilizzato.

Se l'indicatore ha valore 0, non succede nulla

Se l'indicatore ha valore 1, il giocatore deve sottrarre 1 punto dai punti movimento o dai punti acclimattamento. Questo può essere fatto in 3 modi:

- 1) sottraendo un punto movimento da una delle carte giocate
- 2) sottraendo un punto acclimattamento da una delle carte giocate
- 3) sottraendo un punto acclimattamento da un alpinista al quale sia stata assegnata almeno una carta nel turno.

In caso di carte fune, il giocatore deve decidere se l'alpinista salirà o scenderà e quindi sottrarre il punto rischio dal valore scelto. Un alpinista che non muove nel turno e che non riceve una carta acclimattamento non può pagare le conseguenze di un indicatore di rischio.

Se l'indicatore ha valore 2, il giocatore deve sottrarre 2 punti come indicato precedentemente. Il giocatore può dividere la penalità tra punti movimento e acclimattamento, anche tra alpinisti diversi purchè sia stata giocata su entrambi almeno una carta nel turno.

***Esempio:** Anna ha giocato 2 carte movimento, una con valore 1 e l'altra con valore 3 e una carta acclimattamento di valore 1. Avendo il totale maggiore in punti movimento Anna è costretta a prendere l'indicatore di rischio e purtroppo per lei sono tutti di valore 2. Grazie alle carte giocate (1 movimento e 1 acclimattamento) lei muove uno dei propri alpinisti con 1 punto movimento e aggiunge 1 punto acclimattamento al suo alpinista. Anna decide di pagare 1 punto di rischio sottraendo di 1 punto il livello acclimattamento di quell'alpinista. Il secondo punto rischio viene pagato sottraendo 1 punto movimento dal valore dell'altra carta (3 punti movimento), muovendo il secondo alpinista in uno spazio dal costo di ingresso di 2 punti movimento e fermandosi lì.*

### **Condizioni Meteorologiche**

Ogni tessera Meteo mostra le previsioni atmosferiche per 3 giorni. Ogni previsione dà le informazioni sulle zone altimetriche e sugli effetti che gli alpinisti in quelle zone subiranno a causa

del tempo.

L'indicatore sulla tessera meteo mostra le condizioni meteorologiche per salire. Numeri su cerchi rossi sono simboli acclimatamento con il numero dei punti che ogni alpinista in quella zona dovrà sottrarre dal proprio livello di acclimatamento durante la fase 4 (controllo acclimatamento)

Numeri su cerchi gialli significa che entrare in uno spazio in una data zona altimetrica costerà un numero addizionale di punti movimento (sia in salita che in discesa). Nota questo si applica per montare la tenda,

Numeri su cerchi gialli e rossi. Questo significa che occorrerà pagare punti acclimatamento e punti movimento extra come descritto precedentemente.

Cerchio azzurro. Nessuna modificazione dovuta alle condizioni meteorologiche

L'indicatore sulla tessera meteo mostra quali zone sono interessate. Ogni zona corrisponde ad un'altitudine sulla plancia. Nella illustrazione le nubi e l'effetto negativo sull' acclimatamento riguarda due zone: quella tra i 7000 e gli 8000 metri e quella sopra gli 8000 metri.

#### **4) Controllo acclimatamento**

Quando tutti i giocatori hanno mosso i propri alpinisti vengono eseguiti i controlli acclimatamento. Vengono controllati tutti gli alpinisti uno alla volta, aggiungendo o sottraendo l'appropriato numero di punti acclimatamento, aggiustando il livello sulla plancia del giocatore.

Se il giocatore si trova in uno spazio con acclimatamento favorevole (cerchio blu) vengono aggiunti tanti punti acclimatamento quanto indicati dal numero nel cerchio. Se l'alpinista si trova in uno spazio con acclimatamento sfavorevole (cerchio rosso) il numero verrà sottratto.

Se lo spazio ha una tenda dello stesso colore dell'alpinista (non necessariamente la tenda specifica di quell'alpinista) l'alpinista aumenta di 1 punto il proprio livello di acclimatamento.

Se le condizioni meteo provocano degli effetti sulla zona in cui si trova l'alpinista, allora questi deve sottrarre i punti acclimatamento corrispondenti.

Alla fine della fase, controllare se il livello di acclimatamento di un alpinista sia maggiore di 6. In questo caso il livello viene riportato a 6 punti

Se il livello di un alpinista fosse al di sotto di 1 significa che questi è morto. I punti vittoria di quell'alpinista vengono ridotti a 1 punto e l'alpinista viene rimosso dalla plancia.

***Esempio:** uno degli alpinisti di Brian ha un livello di acclimatamento a 3. Si trova in uno spazio di acclimatamento sfavorevole (-1) in una zona altimetrica sopra i 7000 metri che è condizionata da avverse condizioni climatiche (-2). Fortunatamente l'alpinista si trova in una tenda (+1) e quindi perde soltanto 2 punti acclimatamento. Il prossimo turno Brian dovrà fare qualcosa per aiutare il suo alpinista altrimenti potrebbe non sopravvivere al prossimo turno.*

#### **Variante Famiglia**

Se i giocatori decidono di utilizzare la variante famiglia, quando un alpinista muore, il giocatore può usare la carta salvataggio, spostando l'alpinista in qualsiasi spazio al di sotto dei 6000 metri. L'indicatore punti vittoria per quell'alpinista viene mosso indietro di 4 spazi.

**Suggerimento.** Ricordate che gli alpinisti non solo devono raggiungere la cima ma anche sopravvivere alla fine della partita. Un giocatore che muore darà solamente 1 punto vittoria. Perciò una volta raggiunta la cima o una buona altitudine è solitamente una buona idea scendere fino ad

uno spazio dove gli alpinisti possono rifugiarsi contro il cattivo tempo e la distruttiva influenza di un sfavorevole acclimatemento.

## 5) Fine del turno

Il giocatore alla sinistra del primo giocatore riceve l'indicatore di primo giocatore il che significa che sarà lui nel prossimo turno a giocare per primo le carte nella fase azione.

L'indicatore meteo viene avanzato di uno spazio. Se si spostasse nel primo spazio della seconda tessera meteo allora pescate una nuova tessera meteo e mettetela alla destra di quella in gioco come mostrato nell'illustrazione.

Se l'indicatore viene mosso sull'ultima tessera meteo, ciò significa che rimangono ancora 3 giorni fino alla fine della partita.

Dopo aver mosso l'indicatore meteo tutti i giocatori pescano altre 3 carte dal mazzo in modo da ricomporre una mano di 6 carte. Se non ci sono più carte rimaste nel mazzo allora i giocatori avranno solo 3 carte da giocare nel prossimo turno. Solo quando non avranno più carte in mano, i giocatori mischieranno nuovamente i rispettivi mazzi e pescheranno 6 carte.

Un nuovo turno può iniziare giocando nuovamente la fase 1

## Fine del gioco

Il gioco termina alla fine del diciottesimo giorno, quando tutte le tessere meteo sono state esaurite. Il giocatore che ha accumulato la somma maggiore di punti vittoria dai propri alpinisti è proclamato vincitore. In caso di parità il vincitore è colui il cui alpinista (tra quelli a parità di punti) ha raggiunto per primo la vetta. Questo è indicato dall'ordine degli indicatori punti vittoria nello spazio punti affianco alla vetta. In tutti gli altri casi, viene proclamato un pareggio.

## Partita in solitario

E' possibile giocare K2 in solitario. Il massimo numero di alpinisti che possono occupare contemporaneamente un dato spazio è lo stesso di una partita a 2 giocatori. Il giocatore pesca sempre un indicatore di rischio. Se uno degli alpinisti muore durante una partita in solitario il gioco termina immediatamente e il giocatore accumula i punti vittoria dell'alpinista sopravvissuto più 1 (per l'alpinista deceduto). Il giocatore compara i punti vittoria incamerati con la tabella sottostante per scoprire il livello di vittoria raggiunto.

Livello	Plancia Facile		Plancia Difficile	
	Estate	Inverno	Estate	Inverno
Himalaiano	20	17-20	17-20	16-20
Alpinista	16-17	15-16	15-16	14-15
Escursionista	11-15	10-14	10-14	10-13
Turista	< 11	< 10	< 10	< 10

## Una parola dall'Autore

Ho dedicato una parte significativa della mia vita alla montagna e alle arrampicate. Dedico il gioco K2 a tutti quelli che sono stati legati con me ad una fune, specialmente Iza, la mia compagna di arrampicate che è diventata la mia compagna di vita.

Molte persone hanno provato K2 in differenti fasi dello sviluppo. Vorrei ringraziare in particolare: mia moglie Iza, Jacek Nowak, Krzystof Kleminski, Lukasz e Rafal Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona e Adam Weister, Robert e Zaneta Podsiadlo, Alek Pala, Wojtek Dziwok, Tomek Koleczko, Wojtek e Jola Chuchla, Rafal e Dagmara Szczepkowski e Maciej Teleglow.

Adam Kaluza

Regolamento: Adam "Folko" Kaluza

Illustrazioni: Jarek Nocon

Correzioni: Magdalena Jedlinska, Maciej Teleglow, Artur Jedlinski

Traduzione Italiana: Fausto "Faustoxx" Berutti

© 2010 Edizioni Rebel.pl

Made in Poland

Rebel.pl

ul. Matejki 6

80-232 Gdansk

POLONIA

[www.rebel.pl](http://www.rebel.pl)

Distribuzione: <http://hurt.rebel.pl> , [hurt@rebel.pl](mailto:hurt@rebel.pl)

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione Italiana a cura di: Fausto "Faustoxx" Berutti per la **Tana dei Goblins**

[www.goblins.net](http://www.goblins.net)

## Riepilogo Turno

### 1) Scelta carte

- a) Ogni giocatore gioca 3 carte coperte
- b) I giocatori girano le carte contemporaneamente

### 2) Indicatori di Rischio

- a) Il giocatore con più punti movimento prende un indicatore di rischio. In caso di pareggio nessuno prende l'indicatore di rischio.
- b) Viene pescato un altro indicatore di rischio

### 3) Azione

- a) I giocatori muovono i propri alpinisti usando le carte giocate
- b) Piantare una tenda costa gli stessi punti movimento di quanti ne sono necessari per entrare in quello spazio
- c) I giocatori aumentano i livelli di acclimatamento usando le carte giocate.
- d) Il giocatore con un indicatore di rischio deve pagarne le conseguenze
- e) Ogni nuovo punto vittoria guadagnato dagli alpinisti viene registrato
- f) Fare attenzione agli effetti delle condizioni climatiche sul movimento (solo con meteo invernale)

### 4) Controllo acclimatamento

- a) Aggiungere/Sottrarre punti acclimatamento ad ogni alpinista
- b) Una tenda aggiunge 1 punto acclimatamento
- c) Sottrarre punti acclimatamento dovuti alle condizioni climatiche
- d) Se i punti acclimatamento superano il 6 riportarli a 6
- e) Se i punti scendono sotto 1, l'alpinista muore

### 5) Fine turno

- a) Passare l'indicatore primo giocatore al giocatore di sinistra.
- b) Avanzare l'indicatore meteo di uno spazio
- c) Pescare 3 carte per formare una nuova mano di 6 carte