

# K2

Il gioco è suddiviso in 18 turni, alla fine del diciottesimo turno verrà stabilito il vincitore.

## **FINE DEL GIOCO:**

Il gioco finisce alla fine del diciottesimo giorno (turno) terminata la fase di controllo di climatizzazione. Il giocatore somma il punteggio dei propri scalatori ancora in vita, vince colui che ha il punteggio più alto. In caso di parità vince il giocatore il cui scalatore ha raggiunto per primo la vetta più alta.

## **SETUP:** scegliere il primo giocatore

x la variante x famiglia ( facilitato ) vedere regolamento originale e dare a ciascuno la propria carta “salvataggio”.

Mischiare a faccia in giù tutti i gettoni rischio, sceglierne 3 e girarli a faccia in su.

Mischiare tutti i tabellini del tempo della stagione scelta e rivelarne i primi 2:

il marker va posto nel primo spazio sulla sinistra...gli altri tabellini sono posti impilati sotto il 2° tabellino.

## **Piazzamento iniziale dei propri scalatori:**

2 scalatori nella zona “campo base” e i loro “sosia” nello spazio che verrà utilizzato per segnare i punteggi.

## **TRACK DEL PUNTEGGIO:**

Ogni volta che uno scalatore raggiunge uno spazio con una bandierina avvanzerà il suo corrispettivo sosia nella track del punteggio ad indicarne che è giunto a quella quota, rispettando l'ordine di arrivo.

**Il primo si mette per primo, il secondo dietro di lui, e così via....ciò risolverà a fine partita le parità.**

## **MORTE DI UNO SCALATORE:**

il giocatore prende il relativo sosia-punteggio e lo mette a punteggio 1e lo **scalatore morto è eliminato dal gioco.**

**REGOLE DI PIAZZAMENTO:** il tabellone è suddiviso in zone

**il riquadro corrispondente sulla destra indica quanti scalatori possono sostare in ogni singolo spazio (in base al numero di giocatori)**

**.... si può sempre transitare (se non si sosta) in uno spazio colmo al suo max livello consentito.**

**TENDE:** è possibile piazzare quante tende si vuole in ogni spazio.

Ogni scalatore può piazzare soltanto la **propria** tenda, ma tutti e 2 gli scalatori dello stesso giocatore possono sostarci riparandosi dal freddo anche contemporaneamente.

**Piazzare una tenda (ha lo stesso costo dello spazio) si paga solo con movimento ascendente.**

## **SIMBOLI SUL TABELLONE:**

### **Cerchio rosso**

indica agli scalatori che sostano in quello spazio la penalità da sottrarre dal proprio tabellone di climatizzazione. ( non cumulabile o divisibile ... cioè riguarda personalmente lo scalatore in questione)

### **Cerchio arancione**

indica il numero di punti (carta movimento) da pagare per raggiungere quello spazio impervio.

E' possibile discendere solo usando le carte con valore di discesa (freccia in basso)

(si usa solo una delle direzioni della stessa carta).

Non è obbligatorio usare tutte le carte giocate e/o usare tutti i punti movimento

## **TURNO:**

### **1) Scelta simultanea delle 3 carte da giocare:**

scegliere tra le 6 carte della propria mano (dal mazzo individuale) e piazzarne 3 sul tavolo coperte. Quando tutti hanno effettuato la propria scelta i giocatori rivelano simultaneamente le carte.

#### **Gettoni rischio:**

il giocatore con il più alto punteggio di movimento in salita sceglie uno dei tre gettoni rischio scoperti (malus).

**In caso di parità nessuno prende il gettone rischio.**

Appena viene preso un gettone, un'altro viene rivelato (sempre 3 scoperti) e i gettoni già scelti escono dal gioco.

### **2) Fase azione:**

#### **... movimento e/o climatizzazione ... eventuale piazzamento di tenda**

Ogni giocatore usa le proprie carte per gestire i propri scalatori, solo quando ha giocato tutte le proprie carte quando il giocatore precedente ha deciso di finire il proprio turno gioca il giocatore alla sua sinistra.

- il giocatore **muove** (si può rinunciare in parte o in toto) i propri scalatori usando una o più carte giocate (ogni carta deve essere usata per un singolo scalatore: i punti non possono essere divisi tra i 2 scalatori)
- si può piazzare una **tenda** (ha lo stesso costo dello spazio) **si paga solo con movimento ascendente**
- Il giocatore aumenta il livello di climatizzazione usando le proprie **carte climatizzazione** (blu) di tanti punti quanti indicati sulla carta
- il giocatore con un **gettone rischio** deve soffrirne le conseguenze pagando in punti il gettone rischio: scalare il **malus** dalle carte giocate movimento o/e climatizzazione o si andranno a diminuire i punti sul tabellone della climatizzazione di uno dei propri scalatori (a scelta). E' possibile scalare anche 1 punto da 1 carta e l'altro dal tabellone di climatizzazione. Se lo scalatore **NON si muove o NON si climatizza non si applica il malus.**
- Ogni scalatore aumenta il marker sul proprio track di punteggio se ha raggiunto una bandierina più elevata.

**Attribuire l'eventuale influenza del tempo (solo nel gioco invernale)**

### **3) Fase di Controllo della climatizzazione** (simultanea):

1. **aggiungere o sottrarre punti climatizzazione** per ogni scalatore singolarmente valutando lo spazio in cui si trova a sostare
2. gli scalatori al riparo in una **tenda** aggiungono **+1 (bonus)** alla climatizzazione
3. sottrarre punti climatizzazione se previsti dalla tabella "clima" in base alla effettiva zona di altitudine
4. **la tabella di climatizzazione di ogni singolo giocatore è suddivisa in 2 fasce, da 1 a 6 e da 7 a 10.** Quando un giocatore si trova nella "fascia alta" 7-10 e perde punti climatizzazione che lo farebbero scendere sotto il 6 "fascia bassa" (ad esempio andrebbe a 4) questi mette sempre il segnalino sul 6 (punto più alto della fascia bassa). Nel turno seguente partendo dal 6 è ora in "fascia bassa" e sottrarrà all'occorrenza i punti normalmente.
5. Se i punti di climatizzazione scendono **sotto al numero 1 lo scalatore muore**

### **4) Fine del turno:**

1. passare il marker primo giocatore al giocatore alla propria sinistra
2. muovere il marker "clima" nel nuovo spazio, rivelando eventualmente un'altra tessera "previsioni tempo"
3. ogni giocatore pesca 3 carte dal proprio mazzo integrandole alle altre 3 rimaste nella propria mano. Quando il mazzo di pesca sarà terminato sarà costretto a giocare le ultime 3 della propria mano e nel prossimo turno mischierà il mazzo e ne prenderà 6 giocandone, come al solito, 3.