

K2: Espansione Valanga

Regole di gioco

Mischiate le tessere meteorologiche di base (estive o invernali a seconda della difficoltà scelta), rimuovetene due scelte a caso senza guardarle e riponetele nella scatola, aggiungete le tessere valanga e rimescolate nuovamente creando la pila classica scoprendo le prime due come da regolamento standard.

La valanga sarà calcolata sullo stesso principio della tessera meteorologica standard, il giocatore dovrà guardare l'altitudine e il bonus o il malus da effettuare in fase di acclimatazione.

Nota:

L'acclimatazione si verifica in base allo spazio dove l'alpinista ha concluso l'azione movimento, non dove cadrà la valanga.

Se l'alpinista sarà presente nell'altezza della valanga, accadrà quanto segue:

A. Se l'alpinista si trova in una tenda, perderà 1 punto di acclimatazione, ma non cadrà.

B. Se l'alpinista non ha la tenda, perderà 1 punto di acclimatazione e verrà travolto e trasportato nella casella sottostante di uno spazio.

Può succedere che la prima casella sottostante disponibile si trovi a distanza maggiore di uno spazio, in questo caso sarà il giocatore a decidere in che casella far arrivare il proprio alpinista.

N.B.

Dopo la valanga potrà accadere che si superi il numero massimo di alpinisti presente in una casella, si tratta di un'eccezione autorizzata del regolamento standard.