



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 degli "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 condizionano la difficoltà a raggiungere la vetta.

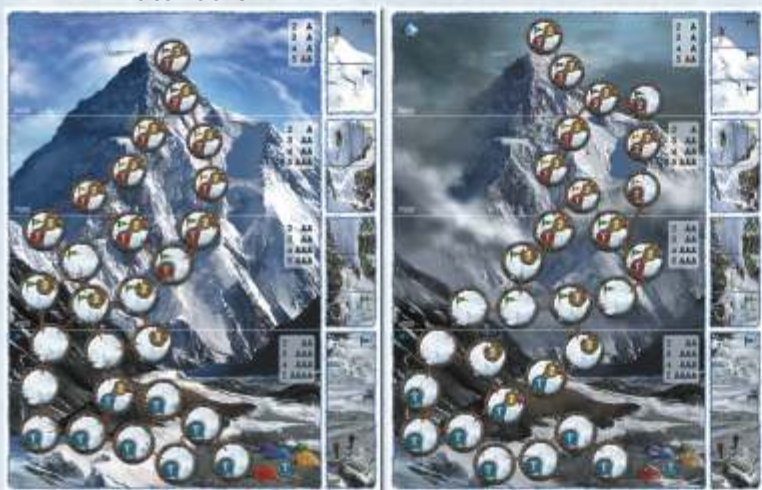
I giocatori muoveranno i propri alpinisti sulla plancia con carte che verranno giocate ogni turno. Più in alto salirà un alpinista, più guadagnerà punti vittoria, ma in prossimità della vetta, bisognerà prestare molta attenzione al livello di acclimattamento. Se scenderà sotto 1, il vostro alpinista,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

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1 plancia double face (lato estivo facile ed invernale difficile)

lato facile

lato difficile



12 tessere meteo - 6 estive e 6 invernali

meteo estivo



meteo invernale



1 indicatore meteo

1 indicatore primo giocatore



20 pedine alpinisti - 5 set di 4 pedine (2 coppie per ogni forma)



10 tende - 5 set da 2 tende

(2 forme corrispondenti ai 2 tipi di scalatori)



5 plance giocatore (in 5 colori)



10 indicatori di acclimattamento - 5 set da 2 indicatori



90 carte giocatore - 5 set da 18 carte in 5 colori

movimento

fune

acclimattamento



20 indicatori rischio:

4 di valore = 0

11 di valore = -1

5 di valore = -2



5 carte salvataggio

1 per ogni giocatore



questo manuale

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare la prima partita estraete le carte, i marcatori e gli 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 partita. **1** Per la prima partita suggeriamo la parte estiva.



Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti pezzi del colore scelto:

- un set di pezzi (4 scalatori, 2 tende, 2 indicatori di acclimatamento)
- una plancia del giocatore
- un set di 18 carte giocatore
- una carta salvataggio (solo quando viene usata la variante famiglia)

Ogni giocatore mette le proprie pedine alpinista:

- 2 pedine alpinista di forma differente sul tavolo di gioco **2**
- 2 pedine alpinista all'inizio dell'area punteggio **3**

Gli indicatori acclimatamento vanno messi sulla plancia del giocatore (nello spazio con valore "1") **4**

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. ⁵ Le altre tessere vengono messe sotto la seconda tessera meteo. L'indicatore meteo viene posto sul primo giorno (sul lato sinistro della tessera meteo). ⁶

Gli indicatori di rischio vengono mischiati e ne vengono scelti 3 che vanno disposti a faccia scoperta. ⁷

Ogni giocatore mischia il proprio mazzo di carte (**eccetto la carta salvataggio**) e pesca 6 carte. ⁸
Il giocatore che è stato in montagna per ultimo viene prende l'**indicatore di primo giocatore**. ⁹
Il gioco è pronto per essere iniziato.

● SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in **18 turni** (una spedizione di 18 giorni). Ogni turno è suddiviso in diverse fasi, giocate una dopo l'altra. La maggior parte delle fasi viene giocata da tutti i giocatori simultaneamente, eccetto la fase 3.

1. Scelta della carta
2. Indicatori di rischio
3. Azione
4. Controllo acclimatamento
5. Fine del turno

1. SCELTA DELLA CARTA

Tutti i giocatori selezionano 3 delle 6 carte che hanno in mano e le mettono a faccia in giù di fronte a loro. Quando tutti i giocatori hanno scelto le loro carte, esse vengono girate simultaneamente.

2. INDICATORI DI RISCHIO

I giocatori **sommano tutti i punti movimento** delle 3 carte selezionate. Per le **carte fune** (quelle con differenti valori di salita e discesa), **solo quello ascendente** viene sommato. Le carte acclimatamento non sono considerate. Il giocatore con la somma più alta sceglie e prende uno dei tre indicatori di rischio visibili. Durante la fase 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 **due 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.

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

3. AZIONE

In questa fase i **giocatori a turno, iniziando dal primo giocatore** e continuando in senso orario, muovono i propri alpinisti. 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 ALPINISTI

Un giocatore usa i punti movimento dati dalle carte movimento giocate per far **salire o scendere** un proprio alpinista.



Un alpinista può muovere solo tra spazi adiacenti (connessi da 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 ad 1 punto movimento.



Per fare questo, 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. Il giocatore deve scegliere se usare i punti salita o discesa. I punti movimento in salita possono essere usati per muoversi in qualsiasi direzione, piantare una tenda o per pagare i punti degli indicatori di rischio. I punti movimento in discesa invece possono essere usati per scendere o per pagare i punti degli indicatori di rischio. Non è possibile utilizzare entrambe i valori di una carta fune. Per le altre carte movimento, il numero di punti è indipendente dalla direzione scelta (possono essere usati sia per salire che per scendere). **Durante un singolo movimento, è inoltre possibile cambiare direzione come desiderato, per esempio salire e poi scendere.**

LO SPAZIO CON UN MOSCHETTONE E' PIU' ALTO CHE LO SPAZIO DALL'ALTRO CAPO DELLA FUNE!

I punti movimento di una carta non possono essere divisi tra due alpinisti. Non è obbligatorio utilizzare tutti i punti movimento, ed è inoltre possibile non muovere un alpinista.

Esempio: Brian ha giocato **due 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** (per entrare in uno spazio con costo 2) e poi scendere con l'altro alpinista di **3 punti** (entrando in **due spazi di costo 2 e 1**).



Attenzione!

Uno spazio può contenere tanti alpinisti quanti sono indicati dalla **tabella** 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 aggiuntive rosse. I giocatori decidono prima di iniziare la partita se usare queste figure aggiuntive per rendere la partita più facile (o difficile).



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, pagando il necessario costo in punti movimento, purchè non finisca il suo movimento e prosegua oltre.

SEGNARE I PUNTI VITTORIA

Ogni volta che un alpinista sale (in uno spazio con più punti vittoria), 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 ACCLIMATAMENTO

Un giocatore aggiunge punti acclimatamento ai propri alpinisti secondo le carte acclimatamento 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 del 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 acclimatamento. Questo può essere fatto in 3 modi:

- sottraendo un punto movimento da una delle carte giocate
- sottraendo un punto acclimatamento da una delle carte giocate
- sottraendo un punto acclimatamento 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 acclimatamento 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 acclimatamento, 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 acclimatamento 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 acclimatamento) lei muove uno dei propri alpinisti con 1 punto movimento e aggiunge 1 punto acclimatamento al suo alpinista. Anna decide di pagare 1 punto di rischio sottraendo di 1 punto il livello acclimatamento 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.

- 2** 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).
- 1** 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.**
- 11** Questo significa che occorrerà pagare punti acclimatamento e punti movimento extra come descritto precedentemente.





Nessuna modificazione dovuta alle condizioni meteorologiche.



L'indicatore sulla tessera meteo mostra quali zone sono interessate. Ogni zona corrisponde ad un'altitudine sulla plancia.

Nell'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 l'alpinista 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.

La carta salvataggio può essere usata solo una volta - dopo l'uso, viene scartata e messa nella scatola.

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 uno sfavorevole acclimatamento.

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 muove 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 (non ci sono ulteriori tessere), 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**. Solo quando non avranno più carte in mano, i giocatori mischieranno nuovamente i rispettivi mazzi e pescheranno 6 carte.

Un nuovo turno può iniziare partendo nuovamente dalla fase 1 - selezione carte.

● 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** sarà **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 indicato dall'ordine degli indicatori punti vittoria nello spazio punti a fianco della 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	
ALPINISTA HIMALAIANO	20 VPs	17 - 20 VPs	17 - 20 VPs	16 - 20 VPs
ALPINISTA	16 - 17 VPs	15 - 16 VPs	15 - 16 VPs	14 - 15 VPs
ESCURSIONISTA	11 - 15 Vps	10 - 14 VPs	10 - 14 VPs	10 - 13 VPs
TURISTA	< 11 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs

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, Krzysztof 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 Kałuża

Game rules: Adam „Folko” Kałuża

Illustrations and graphic design: Jarek Nocoń

Corrections: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński

English translation: Anna Skudlarska, Russ Williams

© 2010 Publisher REBEL.pl

MADE IN POLAND

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.

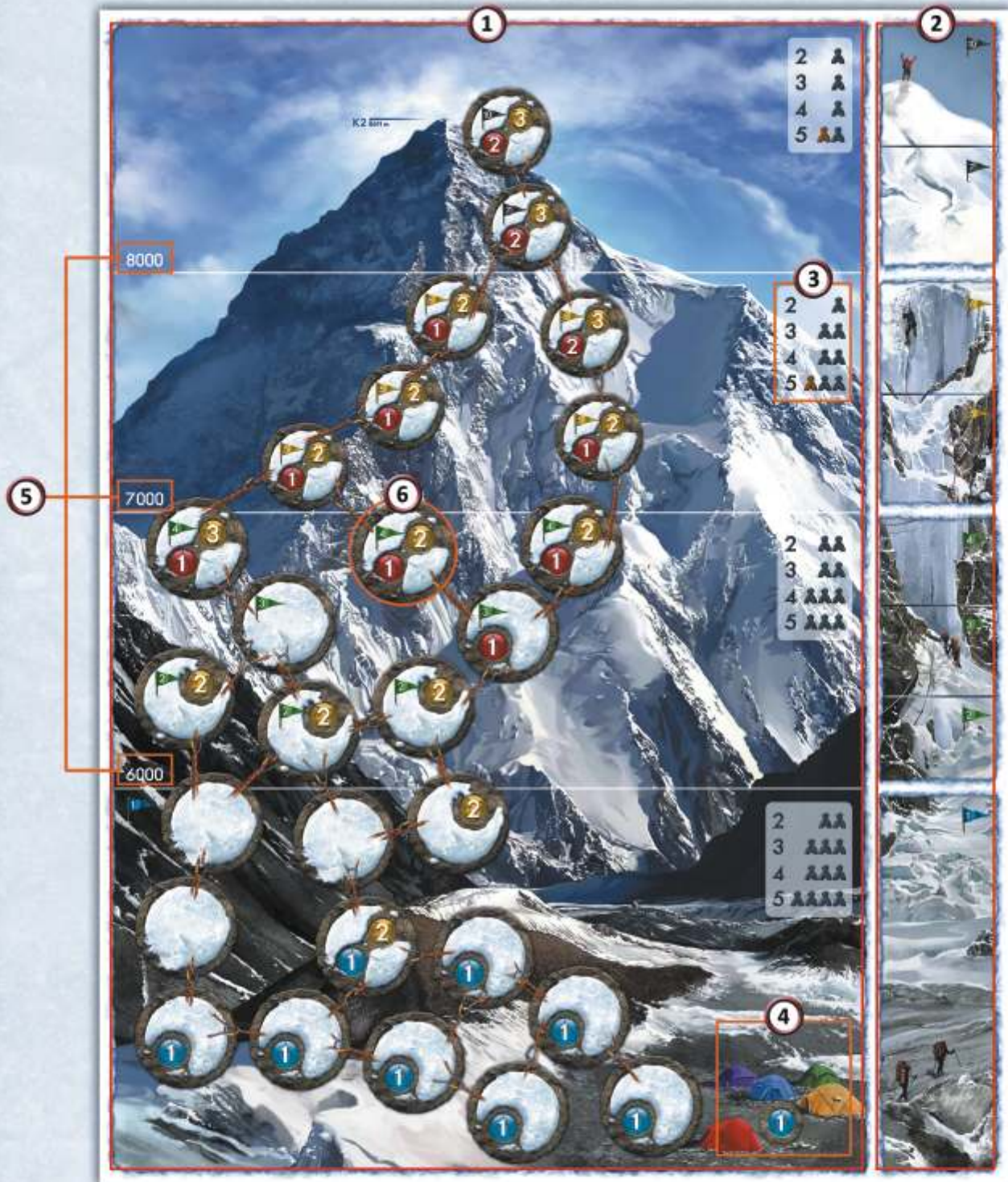
 **REBEL.PL**
Centrum gier

Traduzione Italiana a cura di: Fausto "Faustoxx"
Impaginazione a cura di: Andrea "Tolarian"

ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLAND
<http://wydawnictwo.rebel.pl>



Distribution and wholesale: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl



- ① Percorsi di arrampicata
- ③ Tabella con limite alpinisti
- ⑤ Indicatori di altitudine
- ② Tracciato punti vittoria
- ④ Campo base - spazio di partenza
- ⑥ Spazi lungo il percorso di arrampicata



- Ⓐ Modificatore di acclimatamento
- Ⓑ Punti movimento richiesti
- Ⓒ Punti vittoria
- Ⓓ La fune che connette gli spazi adiacenti

SOMMARIO DEL TURNO

1. SCEGLIERE LE CARTE

- a. Ogni giocatore gioca 3 carte coperte.
- b. I giocatori le rivelano simultaneamente.

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 in inverno).

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 DEL TURNO

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

