



К2 является второй по высоте горной вершиной в мире (после Эвереста), её высота составляет 8611 метров над уровнем моря. Она также считается одним из самых трудных «восьмитысячников» – никто так и не смог взойти на вершину К2 в зимнее время года.

Сейчас ваша команда альпинистов стоит в тени этой величественной горы, готовясь подняться на вершину славы и известности. Вам хорошо известно, что ждёт вас впереди: постоянно меняющаяся погода, склоны с предательскими снежными карнизами, и недостаток кислорода – станут вашими смертельными врагами в этой опасной экспедиции. Вам необходимо тщательно продумывать каждый шаг, правильно распоряжаться временем в ясные дни, соревноваться с другими командами, которые готовы вырвать знамя победы из ваших рук.



ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

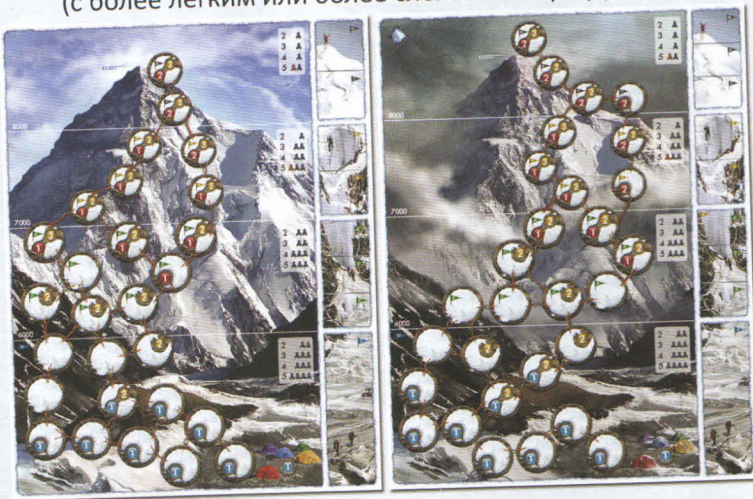
K2 – настольная игра для 1-5 игроков в возрасте от 8-ми лет, продолжительность одной партии около 60 минут.

В K2 каждый игрок руководит командой альпинистов, состоящей из двух смельчаков, которые соревнуются с другими командами, пытаясь достичь вершины K2 и выжить в течении 18-дневной экспедиции. Важными составляющими успеха для вас будут: выбор подходящего маршрута для восхождения, выбор оптимальных мест для размещения палаток, блокирование других игроков и постоянное наблюдение за погодой, которая существенно влияет на сложность восхождения на вершину.

Каждый ход игроки будут перемещать своих альпинистов по игровому полю, играя карты с руки. Чем выше поднимется альпинист, тем больше победных очков он заработает в конце игры, но, поднимаясь выше, ему нужно следить за уровнем акклиматизации. Если уровень акклиматизации упадёт ниже «1», изнурённый альпинист погибнет, и игрок не получит победных очков за достижения этого альпиниста.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

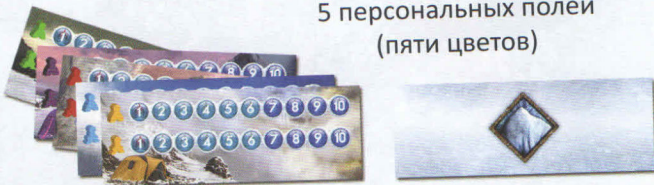
Одно двухстороннее игровое поле
(с более лёгким или более сложным маршрутами)



20 деревянных миплов альпинистов –
5 комплектов по 4 мипла (по 2 мипла двух видов)



5 персональных полей
(пяти цветов)



90 карт – 5 комплектов по 18 карт пяти цветов



12 тайлов погоды – 6 «лето» и 6 «зима»

лето



зима



Один деревянный
маркер погоды



Один маркер
текущего игрока



10 деревянных фишек палаток – 5 комплектов по
2 фишки для каждой команды альпинистов



10 деревянных маркеров акклиматизации –
5 комплектов по 2 маркера



20 жетонов риска:
4 со значением «0»
11 со значением «1»
5 со значением «2»



5 карт спасения – по
одной для каждого
игрока



Эти правила



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой отделите от трафаретов все жетоны и маркеры, и подготовьте карты. Игровое поле двухстороннее – одна сторона с более лёгким, другая с более сложным маршрутами, ведущими на вершину К2. Игроки решают, по какому из маршрутов они пойдут, после чего игровое поле размещается соответствующей стороной по центру стола (1). Для первой игры мы рекомендуем использовать сторону с более лёгким маршрутом.

Каждый игрок выбирает цвет и получает игровые компоненты:

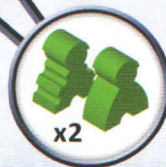
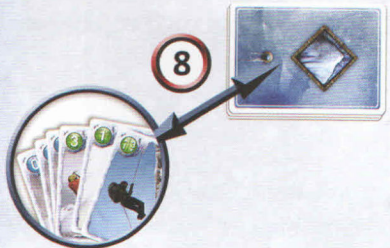
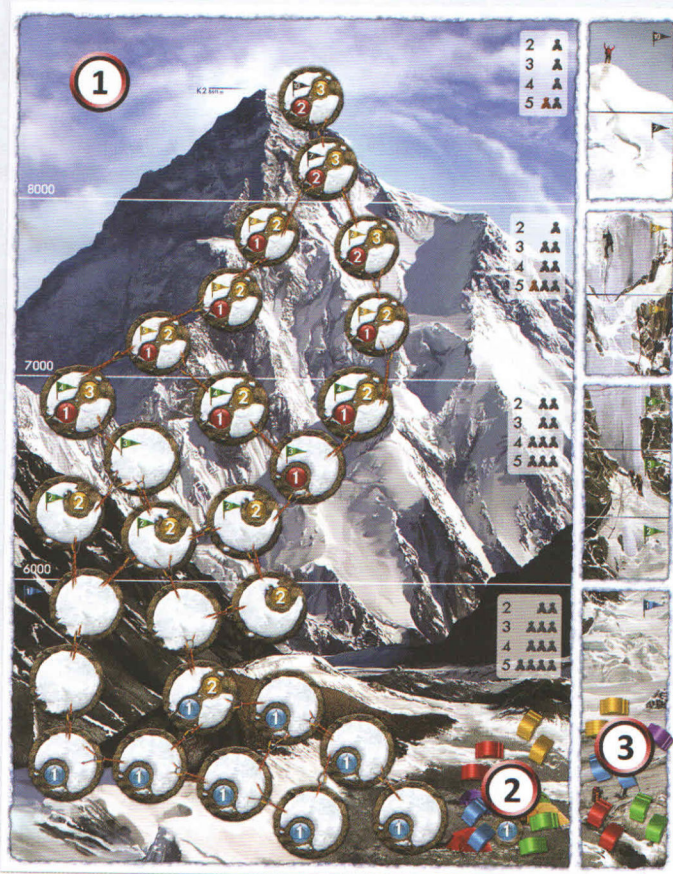
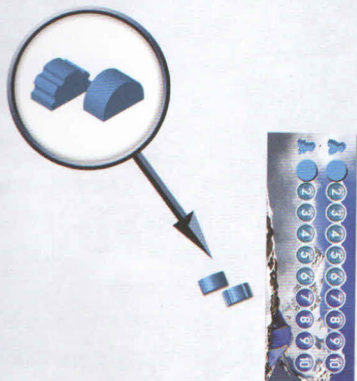
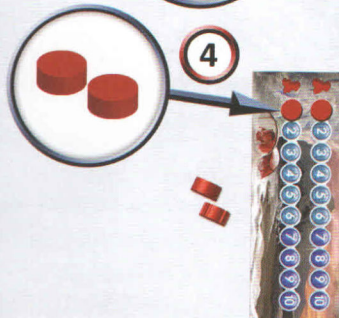
- комплекты соответствующего цвета (4 мипла альпинистов, 2 фишки палаток, 2 маркера акклиматизации),
- персональное поле,
- комплект из 18 карт (разделите колоду из 90 карт на 5 комплектов),
- карту спасения (семейный вариант игры).

Каждый игрок расставляет свои миплы альпинистов:

- 2 мипла разной формы на стартовую позицию игрового поля (2),
- 2 мипла разной формы на самое низкое деление шкалы подсчёта очков (3).

Маркеры акклиматизации размещаются на персональном поле на отметку со значением «1» (4).

Для игры необходимо выбрать комплект тайлов погоды (летний – более лёгкий, зимний – более сложный). Неиспользуемый комплект тайлов удаляется в коробку. Разные комплекты тайлов погоды могут быть использованы по вашему усмотрению как с более лёгкой, так и с более сложной стороной игрового поля.



Для первой игры мы рекомендуем использовать комплект тайлов «лето».

Тайлы погоды перетасуйте и два из них разместите лицом вверх возле игрового поля для того, чтобы сформировать прогноз погоды на ближайшие 6 дней (5). Остальные тайлы разместите в стопку под вторым тайлом погоды. **Маркер погоды** разместите на отметке «день первый» (6).

Жетоны риска выложите рубашкой вверх возле игрового поля, затем 3 из них вскройте в случайном порядке (7).

Каждый игрок тасует свою колоду карт (за исключением карты спасения) и набирает в руку 6 карт (8).

Игрок, который последним был в горах, получает **маркер первого игрока** (9).

Можно начинать игру.

СТРУКТУРА ХОДА

Игра длится **18 ходов** (символизируя восемнадцатидневную экспедицию). Каждый ход состоит из нескольких фаз, играемых последовательно. Большинство фаз играют всеми игроками одновременно, за исключением фазы 3 (**выполнение действий**).

- | |
|----------------------------------|
| 1 Выбор карт |
| 2 Получение жетона риска |
| 3 Выполнение действий |
| 4 Проверка уровня акклиматизации |
| 5 Конец хода |

1 ВЫБОР КАРТ

Игроки выбирают по 3 из своих шести карт в руке и кладут их рубашкой вверх перед собой. Когда все игроки сделали свой выбор, они одновременно вскрывают карты.

2 ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА РИСКА

Игроки суммируют очки перемещения стрёх выбранных ими карт. Для карт «верёвка» (с различными значениями перемещения вверх и вниз) учитываются лишь значения для перемещения вверх. Карты акклиматизации не учитываются. Игрок с наибольшей суммой выбирает один из трёх вскрытых жетонов риска и помещает его рядом со своими выбранными в этом ходу картами. В фазе «выполнение действий» игрок должен применить эффект этого жетона.

В случае, если игрока с наибольшей суммой очков перемещения определить невозможно, так как таковых несколько, никто из игроков не получает жетон риска.

Пример: Олег выбрал две карты «движение» со значениями «1» каждая и одну карту «верёвка» со значениями «1 вверх» и «3 вниз». Лариса выбрала две карты «движение» со значениями «1» и «3» и карту «акклиматизация» со значением «1». Саша выбрал одну карту «движение» со значением «2» и две карты «акклиматизация» со значениями «1» и «2». Суммарное количество очков перемещения у Олега – 3, у Ларисы – 4, у Саши – 2. В этой ситуации Лариса должна выбрать один из трёх вскрытых жетонов риска.

Затем вскройте один из закрытых жетонов риска и добавьте его к двум вскрытым жетонам, чтобы их вновь стало три.

3 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Во время этой фазы игроки совершают действия по очереди, начиная с обладателя маркера текущего игрока и далее по часовой стрелке. Игрок, который в этот ход получил жетон риска, должен применить эффект жетона. Игроки могут совершать более одного действия в ход. Во время данной фазы игроки могут совершать следующие действия:

Перемещение альпиниста

Игрок может использовать карты «движение» для перемещения альпиниста по локациям вверх или вниз, затратив определённое количество очков перемещения, указанное на карте. Игрок может (но не обязан) использовать все сыгранные в ход карты.



Альпинист может перемещаться только на соседние локации, которые на игровом поле соединены верёвкой. Сложность перемещения в локацию указана в жёлтом кружке на данной локации. Если сложность перемещения не указана, значит она равна одному очку перемещения (для входа в данную локацию).



Для этого игрок указывает альпиниста, который будет перемещаться, и карту или карты, которые будут для этого использованы. Количество доступных очков перемещения – это сумма очков перемещения на указанных картах.

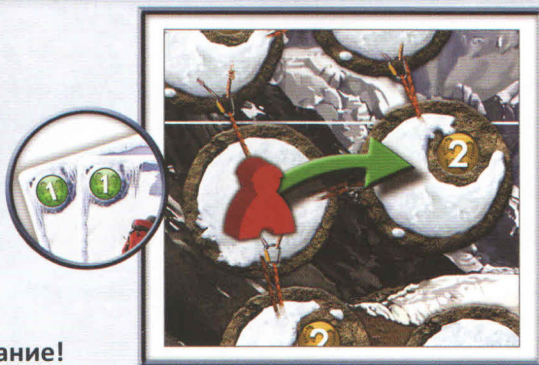
Карта «**верёвка**» даёт очки перемещения в одном направлении, используйте очки перемещения рядом со стрелкой выбранного направления. Игрок должен выбрать, какие очки перемещения использовать – для подъема или для спуска. Очки перемещения для подъема могут быть использованы для перемещения в любом направлении, для размещения палатки, для оплаты штрафа за жетон риска. Нельзя использовать оба значения с одной карты «**верёвка**».

Для остальных карт «**движение**» количество очков перемещения не зависит от выбранного направления (очки могут быть использованы как для перемещения вверх, так и для перемещения вниз). Во время одного перемещения вполне возможно изменять направление перемещения, например: сначала подняться вверх, а затем опуститься вниз.

Локация с карабином находится выше локации с другим концом верёвки!

Очки перемещения одной карты не могут быть разделены между двумя альпинистами. Не обязательно использовать все очки перемещения, также разрешается вообще не перемещать альпинистов.

Пример: Олег выбрал две карты «движение» со значениями «1» каждая и одну карту «верёвка» со значениями «1 вверх» и «3 вниз». Он перемещает одного из своих альпинистов вверх, затратив два очка перемещения (для того, чтобы попасть в локацию со сложностью перемещения 2), и второго альпиниста вниз, затрачивая три очка перемещения (для того, чтобы попасть в локацию со сложностью перемещения 1, переместившись через локацию со сложностью 2).



Внимание!

В локациях одновременно может быть размещено определённое количество альпинистов, указанное в таблице соответствующего участка подъёма. Возле числа, равного количеству игроков в текущей игре, изображены миплы, символизирующие максимальное количество альпинистов в одной локации на участке подъёма. Обратите внимание, что для игры впятером на участках подъёма выше 7000 метров изображены дополнительные красные миплы. Игроки должны решить перед началом игры: использовать больший лимит (облегчает игру) на количество альпинистов в одной локации или меньший (усложняет игру).



Пример: При игре втроём в каждой локации на участке подъёма между 7000 и 8000 метрами над уровнем моря может быть размещено не более двух альпинистов.

Альпинист может переместиться через локацию, в которой уже размещено максимально допустимое количество альпинистов, не останавливаясь в ней, затратив соответствующее количество очков перемещения.

начисление победных очков

Каждый раз, когда альпинист благополучно перемещается выше в локацию, которая приносит больше победных очков, маркер этого альпиниста перемещается на соответствующее деление по шкале подсчёта очков. Когда альпинист перемещается ниже, его маркер не меняет своего положения, показывая максимальный результат, достигнутый этим альпинистом.



Маркер победных очков альпиниста, достигнувшего вершины первым, размещается в самой верхней части шкалы подсчёта очков; альпинисты, достигнувшие вершины позже, будут размещать свои маркеры в порядке очереди под ним.

Повышение уровня акклиматизации

Игроки добавляют очки акклиматизации, повышая её уровень согласно выбранным картам. Очки с одной карты не могут быть поделены между двумя альпинистами, но один альпинист может получить очки с нескольких карт.

Очки добавляются путём перемещения маркера акклиматизации на персональном поле игрока по шкале, соответствующей данному альпинисту.

Размещение палатки

Альпинист может разместить палатку в локации, в которой сейчас находится, потратив на это столько очков перемещения, сколько нужно для перемещения в данную локацию. Если используется карта «верёвка», то только очки, указанные для перемещения вверх, могут быть использованы для размещения палатки. Каждый альпинист может разместить только одну свою палатку за игру. Размещённая палатка не может быть перемещена, она остаётся в этой локации до конца игры. Располагая достаточным количеством очков перемещения, альпинист может переместиться в локацию и разместить палатку за один ход. В одной локации может быть размещено более одной палатки.

Пример: Саша выбрал одну карту «движение» со значением «2» и две карты «акклиматизация» со значениями «1» и «2». Саша использует карты «акклиматизация» для того, чтобы поднять уровень акклиматизации одного альпиниста на три деления. С помощью карты «движение» Саша перемещает второго альпиниста в локацию со сложностью 1 и размещает в этой локации палатку, затратив два очка перемещения.



Жетоны риска

Эффект жетона риска должен быть применён в фазу «выполнение действий».



Если значение жетона «1», игрок обязан отнять одно очко от очков перемещения или от очков акклиматизации. Это может быть сделано одним из трёх способов:

- отнимите одно очко перемещения от одной из выбранных карт «**движение**»;
- отнимите одно очко акклиматизации от одной из выбранных карт «**акклиматизация**»;
- отнимите одно очко от уровня акклиматизации альпиниста, для которого была сыграна хотя бы одна карта в этот ход.

В случае карт «**верёвка**» игрок должен выбрать направление движения (вверх или вниз) и отнять значение маркера риска от значения выбранного направления. На альпиниста, который не перемещался и не получал очков акклиматизации в данный ход, эффект жетона риска не применяется. Это также относится и к карте «акклиматизация» со значением «0», так как она фактически не дает ни одного очка акклиматизации альпинисту.

Если значение жетона «2», игрок обязан отнять два очка, но игрок может разделить отнимаемые штрафные очки между очками перемещения и акклиматизации, и даже между альпинистами. Помните о том, что эффект жетона риска может быть применён только на альпиниста, который перемещался или получал очки акклиматизации согласно сыгранным картам.

Пример: Лариса выбрала две карты «движение» со значениями «1» и «3» и карту «акклиматизация» со значением «1». У неё наибольшее суммарное количество очков перемещения, поэтому Лариса должна выбрать один из трёх вскрытых жетонов риска. К её сожалению, все жетоны имеют значение «2». Согласно сыгранным картам («движение 1», «акклиматизация 1»), Лариса перемещает своего альпиниста, затратив одно очко перемещения, и повышает уровень акклиматизации этого альпиниста на одно деление. Она решает применить одно очко жетона риска, переместив маркер акклиматизации по шкале деление назад. Второе очко жетона риска отнимает одно очко перемещения от карты «движение» со значением «3», но двух оставшихся очков перемещения достаточно, чтоб переместить альпиниста в локацию со сложностью 2.



Влияние погоды

На каждом тайле погоды указан прогноз погоды на три дня. Каждый прогноз даёт вам информацию о погоде, которая будет влиять на определённый участок подъёма, и об эффектах, которые будут влиять на альпинистов на этом участке подъёма.

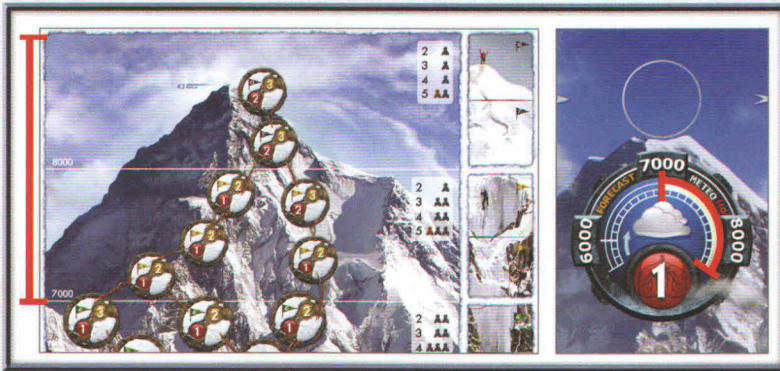
Маркер на тайле погоды указывает текущие погодные условия.

- 2** Данная пиктограмма указывает количество очков акклиматизации, которое теряет альпинист на определённом участке подъёма в четвёртой фазе хода.
- 1** Данная пиктограмма сообщает о том, что перемещение в любую локацию на определённом участке подъёма будет требовать дополнительных очков перемещения в обоих направления движения (вверх и вниз). **Помните:** этот эффект также влияет на размещение палатки.
- 11** Данная пиктограмма сообщает о том, что оба негативных эффекта влияют одновременно, согласно описанному выше.





Данная пиктограмма сообщает о том, что погодные условия не оказывают никакого влияния ни на акклиматизацию, ни на перемещение альпинистов.



На тайле погоды указаны участки подъёма, на которые распространяется влияние негативных эффектов. Каждое деление на шкале соответствует участку подъёма на игровом поле. На рисунке облачность и негативные эффекты влияют на акклиматизацию на двух участках подъёма: 7000-8000 метров и более 8000 метров.

4 ПРОВЕРКА УРОВНЯ АККЛИМАТИЗАЦИИ

После того, как игроки совершили все действия, проводится проверка уровня акклиматизации. Добавляется или отнимается должное количество очков акклиматизации путём перемещения маркера акклиматизации по шкале соответствующего альпиниста на персональном поле игрока.

- Если альпинист находится в безопасной локации (локация с синим кружком), добавьте столько очков акклиматизации, сколько указано в кружке. Если альпинист находится в экстремальной локации (локация с красным кружком), отнимите соответствующее количество очков акклиматизации.
- Если альпинист находится в локации, в которой размещена палатка одного из ваших альпинистов (не важно какой из альпинистов её разместил), альпинист получает одно очко акклиматизации.
- Если текущие погодные условия неблагоприятно влияют на акклиматизацию на участке подъёма, на котором находится альпинист, он теряет указанное количество очков акклиматизации.

Если в конце данной фазы уровень акклиматизации альпиниста превышает отметку «6», сократите уровень акклиматизации данного альпиниста до отметки «6».

Если уровень акклиматизации альпиниста опустится ниже отметки «1», альпинист погибает; мипл этого альпиниста удаляется с игрового поля, а маркер погибшего альпиниста перемещается на деление «1» по шкале подсчёта очков.

Пример: Маркер уровня акклиматизации одного из альпинистов Олега расположен на отметке «3». Альпинист находится в экстремальной локации (-1) на участке подъёма более 7000 метров. На этот участок подъёма негативно влияют погодные условия (-2). К счастью, в этой локации размещена палатка (+1) команды альпинистов Олега, поэтому альпинист теряет только два очка акклиматизации. Но в следующий ход Олег должен что-то предпринять, иначе альпинист погибнет.



Семейный вариант правил

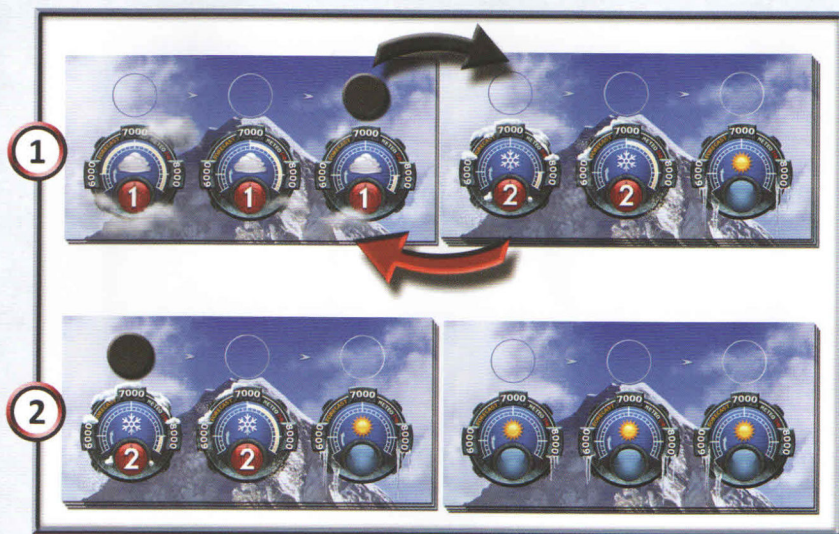
Если игроки решили использовать семейный вариант правил, то при гибели альпиниста игрок может сбросить карту «спасение» и переместить альпиниста в любую локацию на участке подъёма ниже 6000 метров. Маркер победных очков этого альпиниста должен быть перемещён на четыре деления вниз. Карта «спасение» может быть использована лишь раз, после этого она удаляется в коробку.

Совет: Помните о том, что альпинисты должны не только достичь вершины, но и выжить до завершения экспедиции, погибший альпинист принесёт своей команде всего одно победное очко. Поэтому, после покорения вершины либо восхождения на достаточную, по вашему мнению, высоту, целесообразно спускаться ниже в менее опасные локации, где альпинисты смогут укрыться от пагубного влияния негативных факторов.

5 КОНЕЦ ХОДА

Жетон текущего игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок первым начнёт выполнение действий в следующем ходу.

Маркер погоды должен быть перемещён на следующую отметку на тайле погоды. Если это первая отметка на тайле погоды справа, то переместите этот тайл левее, тем самым открыв новый тайл погоды, как указано на рисунке.



Если маркер переместился на последний тайл погоды (вы не можете открыть новый тайл), значит, осталось только три дня до завершения экспедиции.

После перемещения маркера погоды все игроки добирают по три карты так, чтобы на руках у каждого снова стало по шесть карт. Если карт больше не осталось для того, чтобы добрать их в нужном количестве, то в следующий ход игроки смогут сыграть только три карты, оставшиеся на руках. Когда у игроков больше не остаётся карт на руках, они тасуют свои колоды и снова тянут по шесть карт.

Начинается новый ход.

● КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается по истечении последнего, восемнадцатого дня экспедиции, когда заканчиваются все тайлы погоды. Победителем становится игрок, альпинисты которого принесли своей команде наибольшее суммарное количество победных очков. В случае равенства победных очков, победителем становится игрок, альпинист которого покорил вершину первым (это отображено очередностью расположения маркеров альпинистов на шкале победных очков). В случае, если никому не удалось покорить вершину, игроки с наибольшим количеством победных очков становятся победителями.

Вариант для одного игрока

В игру K2 также можно играть одному. Правила игры остаются прежними. Максимальное количество альпинистов в одной локации такое же, как и при игре для двоих игроков. Каждый ход игрок получает жетон риска, независимо от того, какие карты были им сыграны. При гибели одного из альпинистов игра заканчивается немедленно, и игрок получает столько победных очков, сколько принёс ему выживший альпинист плюс одно победное очко за погибшего альпиниста. Далее игрок сопоставляет полученное количество победных очков со значениями в ниже приведённой таблице для того, чтобы определить уровень своего мастерства.

УРОВЕНЬ	БОЛЕЕ ЛЁГКИЙ МАРШРУТ		БОЛЕЕ ТЯЖЁЛЫЙ МАРШРУТ	
ПОКОРИТЕЛЬ ГИМАЛАЕВ	20	17 - 20	17 - 20	16 - 20
АЛЬПИНИСТ	16 - 17	15 - 16	15 - 16	14 - 15
ПУТЕШЕСТВЕННИК	11 - 15	10 - 14	10 - 14	10 - 13
ТУРИСТ	< 11	< 10	< 10	< 10

Несколько слов от автора

Я посвятил значительную часть своей жизни горам и альпинизму. Я посвящаю игру K2 всем тем, кто был в одной связке со мной, особенно Iza – моему напарнику по альпинизму, которая стала моим партнёром и в жизни.

Много людей было привлечено для тестирования K2 на разных стадиях разработки игры. Я особенно хочу поблагодарить мою жену Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Klemiński, Łukasz и Rafał Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona и Adam Weister, Robert и Żaneta Podsiadło, Alek Pala, Wojtek Dziwok, Tomek Kołeczko, Wojtek и Jola Chuchla, Rafał и Dagmara Szczepkowski и Maciej Teległow.

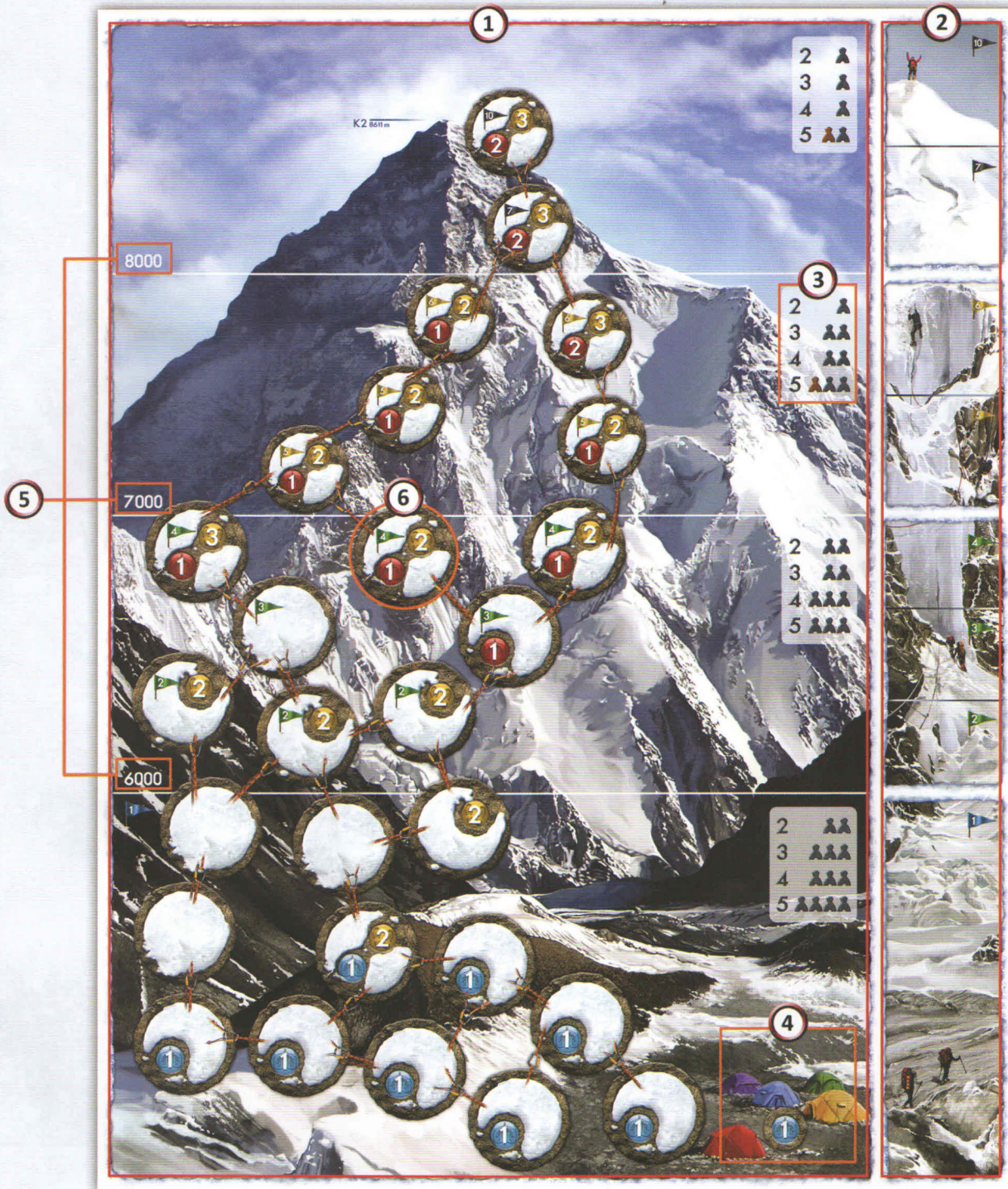
Adam Kałuża

Правила игры: Adam «Folko» Kałuża
Иллюстратор и графический дизайнер: Jarek Nocoń
Корректоры: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński

Перевод на русский:
Лариса Мельник, Дима Нитрат, Олег Сидоренко, Александр Невский
Корректор: Ирина Невская

Спасибо компании IGAMES за предоставленный перевод ©2011
Оптовые продажи в России www.bambytoys.ru
Оптовые продажи в Украине www.igames.ua
СДЕЛАНО В ПОЛЬШЕ





- ① Маршруты восхождения
- ② Шкала победных очков
- ③ Таблица максимального количества альпинистов
- ④ Базовый лагерь – стартовая локация
- ⑤ Уровни участков подъёма
- ⑥ Локация альпинистского маршрута



- Ⓐ Модификатор акклиматизации
- Ⓑ Сложность перемещения в данную локацию
- Ⓒ Победные очки
- Ⓓ Верёвка, соединяющая соседние локации