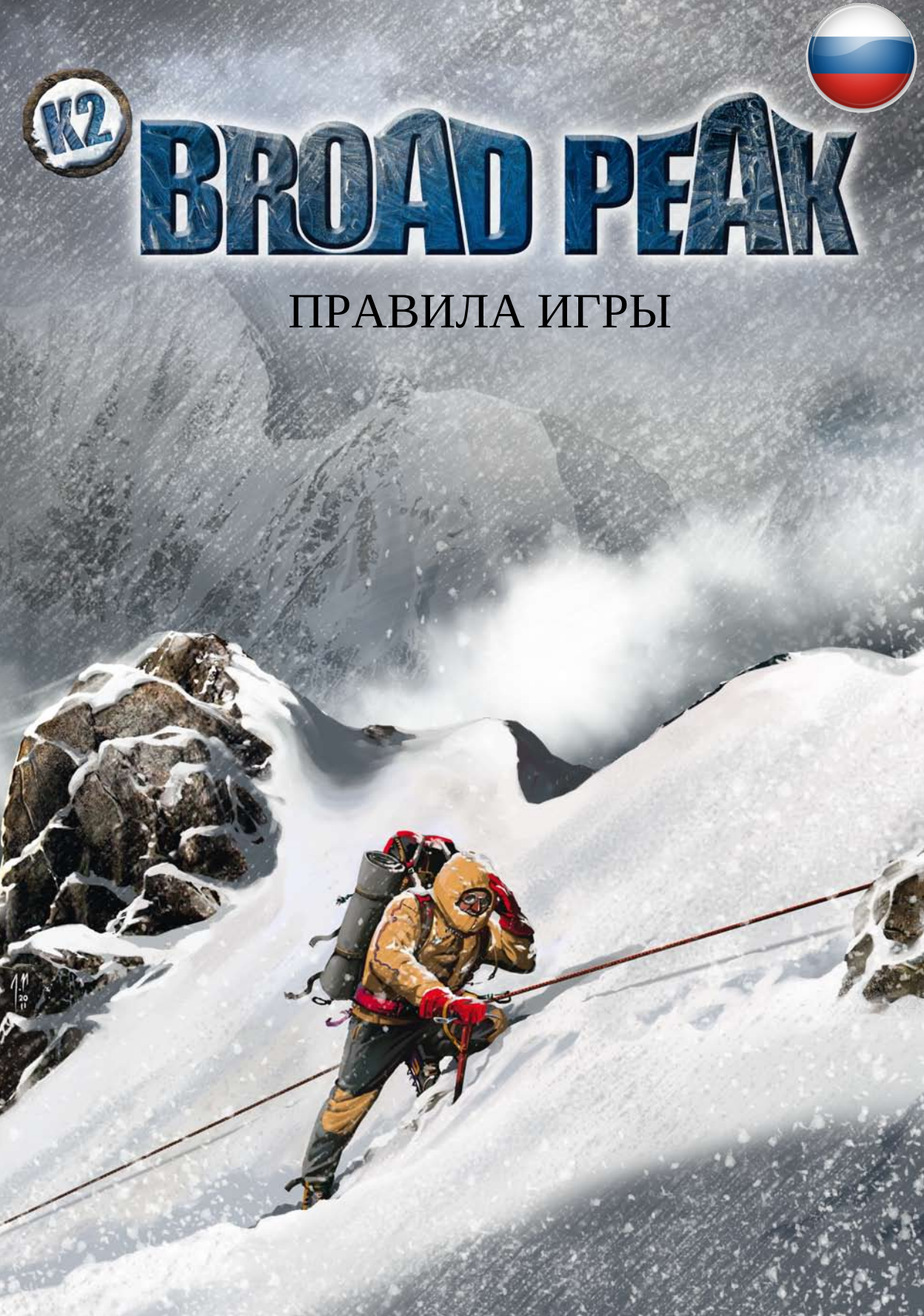
K2
BROAD PEAK
ПРАВИЛА ИГРЫ

K2: Broad Peak - расширение для игры K2, которое добавляет два новых сценария основанных на исторических достижениях Польских альпинистов.

В 1984 году Krzysztof Wielicki стал первым человеком в истории, который покорил вершину 8000 метров в «альпийском стиле». При отсутствии палатки, используя только лёгкое снаряжение, он покинул базу и вернулся после 21-го и с половиной часа, достигнув Broad Peak. Сценарий «Гонка за лидером» воссоздает это достижение, а маршрут на игровом поле базируется на маршруте, по которому шел Wielicki.

В том же году, Wojciech Kurtyka и Jerzy Kukuczka прошли «траверсом» 8000 отметку горного массива в первый раз в истории. Три вершины Broad Peak был покорены 15, 16 и 17 июля 1984 года. Сценарий «Broad Peak – траверс» воссоздает эту экспедицию.

Для игры необходима базовая игра K2.

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

Двустороннее игровое поле

Гонка за лидером

Broad Peak - траверс

30 жетонов победных очков за достижение вершины (10 для каждого пика)

12 маркеров снежной пещеры

20 жетонов траверса
(по 2 для каждого альпиниста)

Пик I: 2 жетона ценой в 3 победных очка (ПО), 3 жетона ценой в 2 ПО и 5 ценой в 1 ПО;
Пик II: 3 жетона ценой в 2 ПО, 7 ценой в 1 ПО;
Пик III: 10 ценой в 1 ПО.

Перед первой игрой осторожно отделите жетоны от основания.

СЦЕНАРИЙ 1. ГОНКА ЗА ЛИДЕРОМ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проводится так же, как и к обычной партии в «К2», но с некоторыми изменениями.

Вместо стандартного игрового поля выложите поле сценария. На «Гонку за лидером» указывает иконка Кшиштофа Велицкого.

Один тайл должен быть удален из выбранного вами набора погоды. Если вы выбрали летний комплект, то удалите тайл, как показано на рисунке, если зимний - удалите один тайл случайным образом, не показывая его.

Только 5 тайлов погоды используется в этом сценарии.

Перемешайте и расположите тайлы погоды так же, как в стандартной игре К2. Маркеры снежной пещеры расположите рядом с полем.

Игроки берут свои фишки и комплект карт. **При этом удаляются из колоды следующие карты: «3» акклиматизации, одна карта «2» акклиматизации, одна карта «1» движения и спасательная карта. В игре не участвуют обе палатки.**

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в соответствии со стандартными правилами К2, но со следующими изменениями.

Снежная пещера.

Альпинисты не имеют палатки для укрытия, но они могут строить снежную пещеру. Стоимость строительства снежной пещеры:

1 очко передвижения, если фишка находится ниже 7000 метров.

2 очка передвижения, если фишка находится выше 7000 метров.

Количество очков передвижения, необходимое для входа в данную локацию, не влияет на стоимость строительства снежной пещеры.

Когда игрок строит снежную пещеру, то в локацию выкладывается маркер «снежной пещеры» лицевой стороной вверх (изображение альпиниста в жёлтой куртке с лопатой).

Снежная пещера дает «1» акклиматизации альпинисту, находящемуся внутри неё (аналогично палатке в К2).

Любой альпинист может войти в свободную снежную пещеру, но в каждой пещере может одновременно находиться только один альпинист.

Снежная пещера существует только два дня - когда маркер погоды передвинулся на следующий день, то:

- *удалите все пещеры, которые уже были перевёрнуты (альпинист в красной куртке).*
- *переверните все жетоны построенных пещер (альпинист в жёлтой куртке) на другую сторону.*

Альпинист может восстановить снежную пещеру во время своего хода, заплатив ту же стоимость, что и строительство пещеры (зависит от сложности участка). Отремонтированная снежная пещера переворачивается картинкой с альпинистом в жёлтой куртке вверх.

Снежные пещеры остаются в локации, пока они не исчезнут из-за времени. В одной локации может находиться любое количество пещер.

СОЛО ИГРА

Правила для режима одиночной игры такие же, как в основной игре К2, за одним исключением. При игре с комплектом зимней погоды необходимо удалить тайл, указанный на рисунке.

Сравните ваши победные очки со значениями в таблице и узнайте уровень своей подготовки.

Горец	**20 VPs**	**17 - 20 VPs**
Альпинист	**16 - 17 VPs**	**15 - 16 VPs**
Спортсмен	**11 - 15 VPs**	**10 - 14 VPs**
Турист	**< 11 VPs**	**< 10 VPs**

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается по правилам базовой игры К2. Помните, что сценарий «Гонка за лидером» длится на 3 раунда короче, по сравнению со стандартным К2. Победитель определяется согласно основным правилам игры К2.

СЦЕНАРИЙ 2. ТРАВЕРС

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка идентична базовой игре К2 со следующими изменениями.

Игровое поле размещается вверх той стороной, на которой размещён данный рисунок:

Каждый игрок берет себе комплект карт и фишки выбранного цвета. Затем удаляет одну палатку из игры. Каждому из трех пиков (отмечены римскими цифрами) соответствуют комплекты жетонов победных очков. Согласно количеству игроков, возьмите указанное в таблице количество жетонов и сложите их в три стопки (в соответствии с римскими цифрами) таким образом, чтобы меньшие значения были снизу, а наибольшие – сверху. Пять игроков используют все жетоны из комплекта. Расположите стопки жетонов на поле в соответствующие локации.

Каждый игрок получает по два тайла «траверса» своего цвета для каждого альпиниста и кладёт их рядом игровым с полем.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в соответствии со стандартными правилами К2, но со следующими изменениями.

ПАЛАТКА

Каждый игрок имеет только одну палатку. В начале игры, игрок выбирает одну палатку и размещает её на индивидуальное поле, сопоставив с изображением одного из альпинистов. Вторая палатка не будут использоваться в игре. Палатка устанавливается согласно основным правилам К2, кроме того, что в ней может разместиться только один альпинист. Палатку можно передать другому альпинисту при условии, что игрок уже поставил палатку и оба альпиниста находятся в одной локации. В таком случае можно потратить «1» движение для упаковки палатки и нести её дальше (это может сделать и прежний владелец палатки). Игрок ставит палатку на своё поле, сопоставив с рисунком альпиниста, который упаковал палатку. Альпинисты выставляют палатки в соответствии с общими правилами. Палатка может быть поставлена и передана любое количество раз. Если альпинист владеющий палаткой умирает, то палатка теряется.

ТРАВЕРС

При выходе из базового лагеря каждый альпинист может начать восхождения с левой стороны, а затем пройти на правую сторону, или взойти по правой стороне, а затем пройти на левую сторону. Когда альпинист первый раз входит в одну из двух локаций «траверс» (поля, отмеченные знаком «альпиниста»), то он получает соответствующий (правый или левый) жетон «траверса».

Пример: *желтый альпинист первый раз проходит через локацию со значком «траверс» по левой стороне карты. Желтый игрок берёт соответствующий жетон «траверса» и выкладывает его рядом со своим индивидуальным полем.*

Если альпинист и имеет к концу игры оба жетона «траверса», то он получает по 2 дополнительных очка к каждому собранному жетону ПО (жетоны с Римскими цифрами). Стоимость жетона не имеет значения.

Пример: *жёлтый игрок собрал оба жетона «траверса», поэтому он получает дополнительно 4 ПО за два собранных жетона (жетоны с цифрами II и III).*

Победные очки за достижение пика

Когда альпинист достигает пика, то он берёт верхний жетон из стопки и помещает его на один из своих жетонов «траверса». Альпинист может получить только один жетон с каждого пика. В связи с этим каждый альпинист имеет свой набор жетонов за достижение пиков.

Примечание: на Северной стороне (в левой части поля) существует 2 места, где присутствует знак траверса.

Жетон может быть получен в любом из этих мест.

КОНЕЦ ИГРЫ.

Игра заканчивается по стандартным правилам базовой игры.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ.

Каждый игрок прибавляет к своим победным очкам сумму, которую принесли собранные им жетоны. Каждый альпинист может получить:

- До 10 баллов за достижение максимальной высоты (правило базовой игры К2)
- Сумма всех жетонов с ПО за достижение пиков.
- дополнительно по 2 балла за каждый жетон с ПО, если альпинист получил оба жетона «траверса».

Погибшие альпинисты приносят 1 балл, как и в стандартной игре К2, их жетоны ПО и «траверса» не засчитываются. В случае ничьей победа присуждается игроку, чей альпинист достиг пика (I) первым .

Game rules: Adam “Folko” Kałuża
Illustrations and graphic design: Jarek Nocoń
Developer: Maciej Teległow
Rules text: Maciej Teległow
Tests: Paweł Gorczyński
English translation: Anna Skudlarska & Russ Williams

© 2011 Publisher REBEL.PL

Distribution and wholesale:
http://hurt.rebel.pl
hurt@rebel.pl

K2 - The Avalanche

K2 - The Avalanche (Лавина) является дополнением к основной игре K2.

В комплект входит 4 тайла «Погоды», по два для каждого уровня сложности: 2 «лето» и 2 «зима». На тайлах указан специальный значок «Лавина». Новые тайлы приходят на смену двум любым старым, поэтому общее количество раундов игры не изменяется.

Игра происходит в соответствии со стандартными правилам K2, но со следующими изменениями: значок «Лавина» предписывает сдвинуть на одну позицию вниз по склону альпинистов, находящихся на горе без укрытия. В дополнение к этому все игроки теряют единицу здоровья.

Сход лавины.

Когда маркер «погоды» располагается на отметке «Лавина», то вначале применяются все условия, указанные в данной локации. Затем все альпинисты, независимо от укрытия, теряют дополнительно один пункт акклиматизации. После этого, все фигурки, находящиеся на склоне без укрытия, смещаются вниз на одну локацию (фигурки в палатках и снежных пещерах не перемещаются).

Обратите внимание: «Лавина» отменяет основные правила игры, регламентирующие максимальное количество фигурок, которое может находиться в локации.