



SPIELREGEL

Der K2 ist mit seiner Höhe von 8.611 Metern über Null der zweithöchste Berg unserer Welt (nach dem Mount Everest). Er gilt außerdem als einer der schwierigsten „Achttausender“. Dieser Berg, der auch den Namen Lamdha Pahar trägt und als der höchste Berg im Karakorum-Gebirge gilt, ist noch nie im Winter bezwungen worden.

Dein Bergsteigerteam steht nun im Schatten des imposanten Berges und ist bereit, den Gipfel für Ruhm und Ehre zu erklimmen. Du weißt, was dich erwartet. Sich ständig änderndes Wetter, ein steiler und trügerischer Aufstieg, sowie der Sauerstoffmangel werden tödliche Feinde dieser gefährlichen Expedition sein. Jeder Schritt muss sorgfältig geplant und die klaren Tage sollten ausgenutzt werden, um gegen die anderen Teams zu bestehen, die deinem Team den Ruhm streitig machen wollen.



● EINLEITUNG UND SPIELZIEL

K2 ist ein Spiel für 1 bis 5 Spieler mit einer Spielzeit von etwa 60 Minuten. Es kann ab einem Alter von 8 Jahren gespielt werden.

Im Spiel K2 führt jeder Spieler ein Team von zwei Bergsteigern, das im Wettstreit mit anderen Teams versucht, den Gipfel des K2 zu erreichen. Das Team muss die Zeit bis zum Ende der 18-tägigen Expedition unbeschadet überstehen. Wichtige Spielelemente dabei sind die Wahl einer guten Gipfelroute, die Blockade anderer Teams, optimale Platzierung der eigenen Zeltlager und gute Beobachtung des Wetters, das die Schwierigkeit der Gipfeleroberung wesentlich beeinflusst.

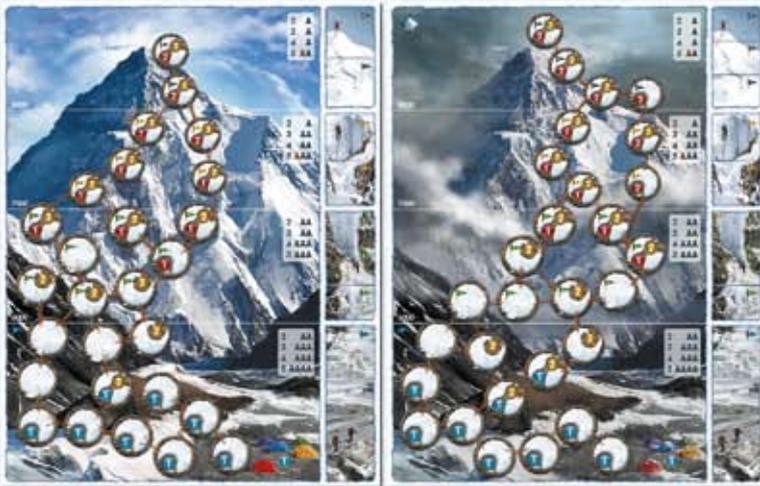
Die Spieler bewegen ihre Bergsteiger auf dem Spielplan mittels Karten vorwärts. Je höher ein Bergsteiger klettert, umso mehr Siegpunkte gewinnt er für sein Team am Ende des Spiels. In den höheren Bergregionen spielt die Akklimatisierung eine große Rolle. Falls sie unter 1 Punkt sinkt, stirbt der erschöpfte Bergsteiger, so dass der Spieler nur 1 Siegpunkt für ihn erhält.

● SPIELMATERIAL

Ein doppelseitiger Spielplan (mit leichter und schwieriger Seite)

leichtere Seite

schwierigere Seite



20 Bergsteiger Figuren - 5 Sets zu je 4 Figuren (jeweils 2 von 2 Arten)



5 Spielertafeln (in 5 Farben)



90 Karten – 5 Sets in 5 Farben mit je 18 Karten

Bewegung Seil Akklimatisierung



12 Wetterplättchen
6 x Sommer und 6 x Winter

Sommerwetter



Winterwetter



1 Wettermarker



1 Startspielermarker



10 Zelte - 5 Sets mit je 2 Zelten
(2 Zeltformen entsprechend den beiden Bergsteigerarten)



10 Akklimatisierungsmarker - 5 Sets mit je 2 Markern



20 Risikomarker:

4 mit Wert 0
11 mit Wert -1
5 mit Wert -2



5 Rettungskarten
(1 pro Spieler)



Diese Spielregel



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel müssen die Marker und Plättchen vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden. Der doppelseitige Spielplan zeigt auf einer Seite eine leichtere und auf der anderen Seite eine schwierigere Route zum Gipfel des K2. Die Spieler entscheiden, welche Seite sie benutzen, und legen den entsprechenden Spielplan in die Mitte der Spielfläche (1). Für das erste Spiel empfehlen wir die leichtere Seite.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt folgendes Spielmaterial seiner Farbe:

- ein Set hölzerne Spielfiguren (4 Bergsteiger, 2 Zelte, 2 Akklimatisierungsmarker)
- eine Spielertafel
- ein Set mit 18 Spielkarten
- eine Rettungskarte (**nur, wenn mit der Familienvariante gespielt wird**).

Jeder Spieler setzt seine Bergsteigerfiguren folgendermaßen ein:

- **2 verschiedenförmige** auf das Startfeld des Spielplans (2)
- **2 verschiedenförmige** auf das unterste Feld der Siegpunktleiste (3)

Seine Akklimatisierungsmarker setzt jeder Spieler auf die Felder mit Wert „1“ seiner Spielertafel (4).

Die Spieler wählen nun einen Satz Wetterplättchen (die leichteren Sommer- oder die schwereren Winterplättchen) für das Spiel; der andere Satz wird in die Schachtel zurückgelegt. Die Wetterplättchen können beliebig mit jeder Seite des Spielplans kombiniert werden.



Für das erste Spiel empfehlen wir die Sommerplättchen.

Die Wetterplättchen werden gemischt und zwei davon werden offen am oberen Rand des Spielplans abgelegt, wodurch eine Folge von sechs Feldern (1 Feld entspricht einem Tag) mit Wetterdaten gebildet wird **(5)**. Die übrigen Plättchen werden unter dem zweiten, rechts liegenden Wetterplättchen gestapelt. Der Wettermarker wird auf den ersten Tag gesetzt (ganz links auf dem linken Plättchen) **(6)**.

Die Risikomarker werden verdeckt neben den Spielplan gelegt, dann werden davon 3 zufällig ausgewählt und aufgedeckt **(7)**. Jeder Spieler mischt seinen Kartensatz (**außer der Rettungskarte**) und nimmt dann vom verdeckten Stapel **sechs** auf seine Hand **(8)**.

Der Spieler, der zuletzt in den Bergen war, nimmt den **Startspielermarker (9)**.

Nun kann das Spiel beginnen.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über **18 Spielrunden** (eine 18-Tage-Expedition). Jede Runde besteht aus mehreren Phasen, die nacheinander gespielt werden. Außer in Phase 3, der Aktionsphase, spielen die Spieler in den Phasen gleichzeitig.

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Kartenwahl2. Risikomarker3. Aktionsphase4. Akklimatisierungsprüfung5. Rundenende |
|---|

1. KARTENWAHL

Alle Spieler wählen 3 ihrer 6 Handkarten aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Nachdem alle Spieler ihre Karten gewählt haben, decken die Spieler ihre Karten gleichzeitig auf.

2. RISIKOMARKER

Jeder Spieler **addiert die Bewegungspunkte** seiner 3 gewählten Karten. Für **Seilkarten** (mit unterschiedlichen Bewegungspunkten aufwärts und abwärts) werden hierfür **nur die Aufwärtspunkte** addiert. Akklimatisierungskarten werden dabei nicht mitgezählt. Der Spieler mit der höchsten Summe wählt einen der 3 offenen Risikomarker aus und legt ihn neben seine für diese Spielrunde gewählten Karten. In der Aktionsphase (Phase 3) muss der Spieler die Wirkung des Risikomarkers beachten.

Bei Gleichstand für die meisten Bewegungspunkte nimmt kein Spieler einen Risikomarker.

Beispiel: Heiko hat **zwei Karten mit je 1** und eine **Seilkarte mit 1 (aufwärts) / 3 (abwärts) Bewegungspunkten** gespielt. Petra hat **zwei Bewegungskarten mit 1 und 3** Bewegungspunkten gespielt und eine **Akklimatisierungskarte mit 1 Akklimatisierungspunkt**. Harald hat eine **Bewegungskarte mit 2 Bewegungspunkten** gespielt und zwei **Akklimatisierungskarten, eine mit 2 Akklimatisierungspunkten** und eine mit **1**. Heikos **Risikosumme beträgt 3**, Petra kommt auf **4** und Harald auf **2**. Das bedeutet, dass Petra nun einen Risikomarker auswählen muss.

Anschließend wird ein weiterer der verdeckten Risikomarker umgedreht, sodass wieder drei Risikomarker aufgedeckt sind.

3. AKTIONSPHASE

In dieser Phase spielen die Spieler **einzel nacheinander**. Der **Startspieler** beginnt und die anderen Spieler folgen mit ihren Aktionen reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler kann in seinem Spielzug mehr als eine Aktion ausführen, solange er genug Karten dafür besitzt. Der Spieler, der in Phase 2 einen **Risikomarker** nehmen musste, muss nun die Konsequenzen dafür tragen.

Während ihres Spielzuges können die Spieler mit ihren Bergsteigern folgende Aktionen durchführen:

BEWEGUNG DER BERGSTEIGER

Der Spieler kann einen Bergsteiger mit seinen Bewegungskarten um die auf den Karten angegebene Anzahl Bewegungspunkte **aufwärts oder abwärts bewegen**.



Ein Bergsteiger kann sich nur über benachbarte Felder bewegen (Felder, die mit einem Seil **verbunden sind**). Die Bewegungskosten für das Betreten eines Feldes sind innerhalb des gelben Kreises in dem jeweiligen Feld angegeben. **Falls in einem Feld keine Bewegungskosten angegeben sind, kostet es trotzdem 1 Bewegungspunkt, dieses Feld zu betreten.**



Für die Bewegung deutet der Spieler auf einen seiner Bergsteiger, der sich bewegen soll und die dafür benutzte(n) Karte(n). Er kann so viele Bewegungspunkte einsetzen, wie es der Summe der Bewegungspunkte der gezeigten Karten entspricht (die Werte in den grünen Kreisen auf den Karten).

Eine **Seilkarte** gewährt dem Bergsteiger entsprechend der gewählten Richtung Bewegungspunkte, es werden je nachdem die angezeigten Punkte neben dem aufwärts oder abwärts zeigenden Pfeil benutzt. **Aufwärts** zeigende Bewegungspunkte können für Bewegungen in **jede Richtung** benutzt werden, um ein Zelt aufzuschlagen und/oder um den Risikomalus abzugelten. **Abwärts** zeigende Bewegungspunkte können nur für Bewegungen **in Abwärtsrichtung** eingesetzt werden und/oder um den Risikomalus abzugelten. Es ist nicht erlaubt, beide Werte einer Seilkarte in demselben Spielzug zu verwenden.

Für die anderen Bewegungskarten spielt die Bewegungsrichtung keine Rolle (d. h., sie können sowohl für Aufwärts- als auch für Abwärtsbewegung benutzt werden.) **Es ist erlaubt, während desselben Spielzuges die Bewegungsrichtung zu ändern, sich also beispielsweise erst aufwärts, dann abwärts zu bewegen.**

EIN FELD MIT EINEM KARABINERHAKEN IST IMMER HÖHER ALS DAS FELD AM ANDEREN ENDE DES SEILS!

Die Bewegungspunkte einer Karte können nicht auf zwei Bergsteiger aufgeteilt werden. Die Bewegungspunkte müssen nicht alle verbraucht werden und es ist außerdem möglich, einen Bergsteiger gar nicht zu bewegen.

Beispiel: Heiko hat **zwei Karten** gespielt, beide mit **1 Bewegungspunkt**, und eine **Seilkarte mit 1 (aufwärts) / 3 (abwärts) Bewegungspunkten**. Er benutzt seine Karten und zieht einen seiner Bergsteiger **aufwärts**, wofür er **2 Bewegungspunkte** braucht (um ein **Feld mit Kosten 2** zu betreten), und zieht den anderen Bergsteiger **abwärts**, wofür er **3 Bewegungspunkte** benötigt (um **zwei Felder mit Kosten 2 bzw. 1** zu betreten).



Hinweis!

Auf jedem Feld können nur so viele Bergsteiger gleichzeitig stehen, wie durch die **Tabelle** auf dem Spielplan vorgegeben wird. Neben der Spieleranzahl der aktuellen Spielpartie sind **Figuren** zu sehen, welche die jeweilige **Maximalanzahl an Bergsteigern** pro Feld in dieser Höhenzone anzeigen.

Bei 5 Spielern sind über 7000 m Höhe zusätzliche rote Figuren zu sehen. Vor dem Spiel sollten die Spieler vereinbaren, ob sie die größere Anzahl Bergsteiger pro Feld (leichteres Spiel) oder die kleinere Anzahl (schwereres Spiel) benutzen wollen.



Beispiel: Bei **3 Spielern** kann jedes Feld in der Zone von **7000 bis 8000 Metern** höchstens **2 Bergsteiger** gleichzeitig aufnehmen.

Ein Bergsteiger kann **durch** ein Feld ziehen, das bereits die maximale Anzahl Bergsteiger enthält, wenn er die erforderlichen Kosten an Bewegungspunkten zahlt und dort nicht anhält, sondern weiter klettert.



SIEGPUNKTE VERMERKEN

Jedes Mal, wenn ein Bergsteiger erfolgreich höher klettert (d. h. auf ein Feld mit mehr Siegpunkten als das Ausgangsfeld), wird der Marker (gleiche Figur) dieses Bergsteigers auf der Siegpunktleiste entsprechend vorgesetzt. **Wenn ein Bergsteiger herabklettert, wird die Position seines Siegpunktmarkers nicht verändert, dieser bleibt auf dem bisher erreichten Stand.**



Der Siegpunktmarker des ersten Bergsteigers, der den Gipfel erreicht, wird in diesem Siegpunktfeld ganz nach oben gesetzt. Die Marker der anderen Bergsteiger, die den Gipfel später erreichen, setzen ihre Marker in Reihenfolge ihrer Ankunft darunter.

ERHÖHUNG DER AKKLIMATISIERUNGSPUNKTE

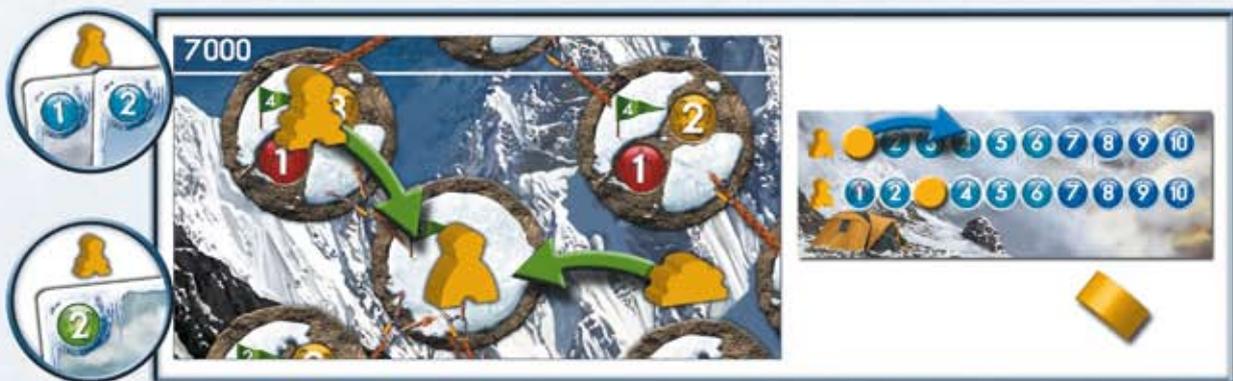
Je nach Art seiner ausgespielten Karten erhöht jeder Spieler die Akklimatisierungspunkte seiner Bergsteiger. Die Punkte einer Karte können nicht aufgeteilt werden, aber ein Bergsteiger kann die Punkte mehrerer Karten erhalten.

Die Punkte werden vermerkt, indem der Marker des Bergsteigers, der die Punkte erhält, auf der **Spielertafel** entsprechend vorgesetzt wird.

EIN ZELT AUFSCHLAGEN

Ein Bergsteiger kann auf dem Feld, auf dem er sich befindet, sein Zelt aufschlagen. Er muss dafür so viele Bewegungspunkte ausgeben, wie erforderlich sind, um dieses Feld zu betreten. Für diesen Zweck können von den Seilkarten nur die Bewegungspunkte für die Aufwärtsbewegung benutzt werden, nicht aber die für die Abwärtsbewegung. Jeder Bergsteiger kann im gesamten Spiel nur ein Zelt aufschlagen. Dafür wird das diesem Bergsteiger entsprechend zugeordnete Zelt verwendet. Ein aufgeschlagenes Zelt kann nicht mehr bewegt werden, es bleibt auf seinem Platz bis zum Spielende. Mit genügend Bewegungspunkten kann ein Bergsteiger auf ein Feld klettern und dort noch in demselben Spielzug sein Zelt aufschlagen. Auf jedem Feld können mehrere Zelte stehen.

Beispiel: Harald hat **1 Bewegungskarte mit 2 Bewegungspunkten** gespielt und **2 Akklimatisierungskarten**, eine mit **Wert 2** und die andere mit **Wert 1**. Weil sein Bergsteiger auf 6500 m Höhe erschöpft ist, nutzt Harald die Karten, um dessen Akklimatisierung um **3 Punkte** zu verbessern. Dann bewegt er seinen anderen Bergsteiger auf dieses Feld (was **1 Bewegungspunkt** kostet) und lässt diesen dort sein Zelt aufschlagen, in dem nun beide Unterschlupf finden können.



RISIKOMARKER

Falls ein Spieler einen Risikomarker bekommen hat, muss er ihn auch anwenden.



Falls der Marker den Wert 0 hat, passiert nichts.

Falls der Marker den Wert 1 hat, muss der Spieler 1 Punkt von seinen Bewegungspunkten oder Akklimatisierungspunkten abziehen. Das kann auf dreierlei Weise geschehen:

- 1 Bewegungspunkt von einer der gespielten Karten abziehen;
- 1 Akklimatisierungspunkt von einer der gespielten Karten abziehen;
- 1 Akklimatisierungspunkt eines eigenen Bergsteigers abziehen, dem in dieser Spielrunde mindestens eine Karte zugewiesen wurde.

Im Falle von **Seilkarten** muss der Spieler entscheiden, ob sich der Bergsteiger aufwärts oder abwärts bewegt, und den Risikopunkt von dem gewählten Wert abziehen. Ein Bergsteiger, der sich in dieser Spielrunde nicht bewegt und der auch keine Akklimatisierungspunkte erhält, kann nicht von den Auswirkungen eines Risikomarkers betroffen werden. Das gilt auch bei einer Akklimatisierungskarte mit Wert 0, weil der Bergsteiger dadurch tatsächlich keine Akklimatisierungspunkte erhält.

Falls der Risikomarker den Wert 2 hat, muss der Spieler in gleicher Weise, wie oben beschrieben, 2 Punkte abziehen. Er kann die „Strafpunkte“ dabei auf Bewegungs- und Akklimatisierungspunkte aufteilen und sogar auch auf seine beiden Bergsteiger verteilen. Dabei darf man nicht vergessen, dass das Risiko nur einen Bergsteiger betreffen kann, der sich in dieser Spielrunde bewegt hat und/oder durch gespielte Karten Akklimatisierungspunkte erhält.

Beispiel: Petra hat 2 Bewegungskarten gespielt, eine mit 1 und eine mit 3 Bewegungspunkten, und eine Akklimatisierungskarte mit Wert 1. Sie hat die meisten Bewegungspunkte aller gespielten Karten und muss deshalb einen Risikomarker nehmen. Zu ihrem Unglück haben alle den Wert 2!

Mit zwei ihrer gespielten Karten (1 Bewegungs-, 1 Akklimatisierungspunkt) bewegt sie einen ihrer Bergsteiger mit 1 Bewegungspunkt und gibt ihm 1 Akklimatisierungspunkt hinzu. Dann beschließt sie, 1 Punkt des Risikomarkers von den Akklimatisierungspunkten des Bergsteigers wieder abzuziehen. Den zweiten Punkt des Risikomarkers zieht sie von der Bewegungskarte mit 3 Bewegungspunkten ab. Sie zieht ihren zweiten Bergsteiger anschließend auf ein Feld, dessen Betreten 2 Bewegungspunkte kostet und der dann dort stoppt.



WETTEREINFLUSS

Jedes Wetterplättchen zeigt die Wettervorhersage für die nächsten 3 Tage. Jede Vorhersage liefert Informationen über das Wetter einer bestimmten Höhenzone (oder bestimmter Höhenzonen) sowie die Auswirkungen (Modifikatoren), denen die Bergsteiger in dieser Zone (oder in diesen Zonen) ausgesetzt sind.

Der Marker auf dem Wetterplättchen zeigt die aktuellen Wetterbedingungen für die Klettertour an.

2 Rote Kreise sind Akklimatisierungssymbole mit der jeweiligen Punktzahl, die jeder Bergsteiger in dieser Höhenzone (oder diesen Höhenzonen) in Phase 4 (Akklimatisierungsprüfung) von seinen Akklimatisierungspunkten abziehen muss.

1 Gelbe Kreise, die mit zwei Schuhabdrücken gekennzeichnet sind, bedeuten, dass es für jedes Feld in dieser Höhenzone (oder diesen Höhenzonen) die angegebene Anzahl Bewegungspunkte zusätzlich kostet, um es betreten zu können (sowohl für die Aufwärts- als auch Abwärtsbewegung). **Achtung! Das gilt auch für das Aufschlagen von Zelten.**

11 Dieser Kreis bedeutet, dass beide Symbole gleichzeitig in Kraft treten und die jeweiligen Auswirkungen wie zuvor oben beschrieben an diesem Tag gelten.





Dieser Kreis bedeutet, dass es keine Wettermodifikatoren gibt.



Die Anzeige des Wetterplättchens gibt an, für welche Zonen sie gilt. Jeder Teil der Anzeige entspricht einer Höhenzone des Spielplans. In nebenstehender Abbildung betreffen die Bewölkung und der negative Akklimatisierungsmodifikator zwei Höhenzonen: 7000 – 8000 Meter und über 8000 Meter.

4. AKKLIMATISIERUNGSPRÜFUNG

Nachdem alle Spieler die Aktionen ihrer gespielten Karten ausgeführt haben, finden die Akklimatisierungsprüfungen statt. **Jeder Bergsteiger wird dabei einzeln überprüft.** Die entsprechende Anzahl Akklimatisierungspunkte wird hinzugefügt oder abgezogen, indem der Marker des Bergsteigers auf der Spielertafel versetzt wird.

- Falls der Bergsteiger auf einem Feld mit guter Akklimatisierung ist (blauer Kreis), werden so viele Akklimatisierungspunkte hinzugefügt, wie die Zahl im Kreis angibt. Falls der Bergsteiger auf einem Feld mit schlechter Akklimatisierung steht (roter Kreis), wird die angegebene Punktzahl abgezogen.
- Falls sich auf dem Feld ein Zelt gleicher Farbe wie der Bergsteiger befindet (das muss nicht unbedingt sein eigenes sein), erhält er 1 Akklimatisierungspunkt hinzu.
- Falls das aktuelle Wetter die Höhenzone betrifft, in welcher der Bergsteiger ist, verliert er die angegebene Anzahl Akklimatisierungspunkte.

Zum Ende dieser Phase wird überprüft, ob irgendein Bergsteiger (oder mehrere) mehr als 6 Akklimatisierungspunkte hat. Ist das der Fall, werden diese auf 6 reduziert. Falls ein Bergsteiger jemals weniger als 1 Akklimatisierungspunkt hat, **stirbt** er. Seine Siegpunkte werden auf 1 Siegpunkt reduziert und die Figur wird vom Spielplan genommen.

Beispiel: Einer von Haralds Bergsteigern hat 3 Akklimatisierungspunkte. Er befindet sich auf einem Feld mit negativer Akklimatisierung (-1) in der Höhenzone über 7000 Meter, die auch vom aktuellen Wetter beeinflusst wird (-2). Zum Glück hält er sich in einem Zelt auf (+1) und verliert deshalb nur 2 Akklimatisierungspunkte. In seinem nächsten Spielzug muss Harald sich etwas einfallen lassen, um seinem Bergsteiger zu helfen, andernfalls wird er den nächsten Tag nicht überleben.

Familienvariante



Falls mit der Familienvariante gespielt wird, kann ein Spieler einen seiner Bergsteiger, der zu sterben droht, mit Hilfe der Rettungskarte überleben lassen. Er zieht den Bergsteiger auf ein beliebiges zulässiges Feld in einer Höhenzone unterhalb von **6000** Metern und versetzt den zugehörigen Siegpunktmarker um **4** Felder nach unten. **Jede Rettungskarte kann nur ein Mal benutzt werden, anschließend wird sie in die Schachtel zurückgelegt.**

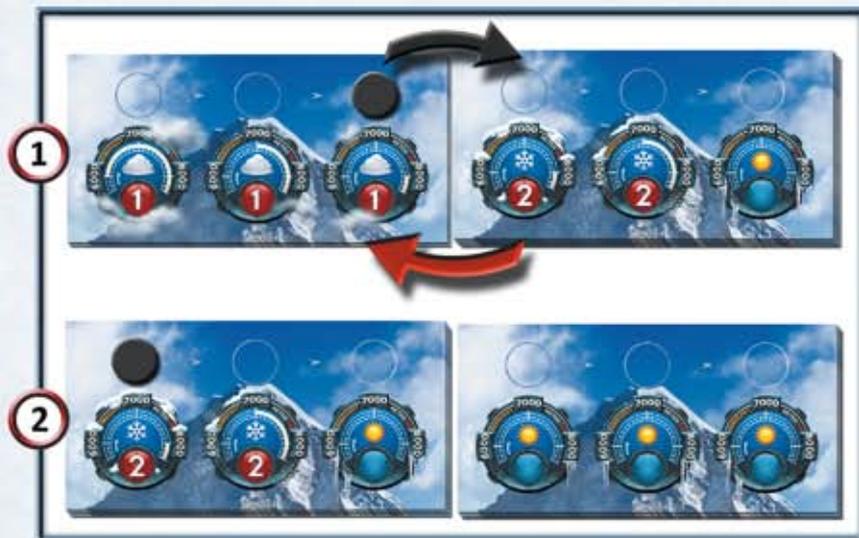
Strategietipp: Die Spieler sollten nicht vergessen, dass die Bergsteiger nicht nur den Gipfel erreichen, sondern auch bis zum Ende des Spiels überleben müssen. Ein toter Bergsteiger ist nur 1 Siegpunkt wert. Daher ist es nach dem Erreichen des Gipfels oder zumindest einer beachtlichen Höhe sinnvoll, auf einen Platz zurückzuklettern, auf dem der Bergsteiger sich gegen schlechtes Wetter und die tödlichen Folgen mangelnder Akklimatisierung schützen kann.



5. RUNDENENDE

Nach dem Ende der Runde erhält der Spieler links vom Startspieler den **Startspielermarker**. Dieser Spieler ist in der kommenden Runde der Erste, der in Phase 3 seine Kartenaktionen ausführt.

Der **Wettermarker** wird auf den nächsten Platz des Wetterplättchens gesetzt. Wenn der Marker den ersten Platz des rechten Plättchens erreicht, wird das Plättchen zusammen mit dem Marker nach links gelegt (dort bildet sich ein Stapel), wodurch rechts das nächste Plättchen sichtbar wird. Die folgende Abbildung stellt diesen Vorgang bildlich dar.



Wenn der Marker auf dem letzten Plättchen angekommen ist (es kann kein weiteres mehr aufgedeckt werden), dauert es noch 3 Runden/Tage bis zum Spielende.

Nachdem der Wettermarker versetzt wurde, ziehen alle Spieler 3 Karten nach, so dass jeder wieder **6 Handkarten** hat. Falls die Kartenstapel leer sind, haben alle Spieler in der nächsten Spielrunde nur noch **3 Handkarten**. Erst wenn die Spieler gar keine Handkarten mehr haben, mischt jeder Spieler seinen Ablagestapel und zieht 6 neue Karten.

Die nächste Spielrunde beginnt mit Phase 1, Kartenwahl.

🌐 SPIELENDE

Das Spiel endet mit dem Ende des letzten (des 18.) Tages, nachdem der Wettermarker den letzten Platz des letzten Wetterplättchens erreicht hat. Der Spieler mit der **höchsten Summe an Siegpunkten seiner beiden Bergsteiger ist der Sieger des Spiels**. Bei Gleichstand der höchsten Summe ist derjenige der daran beteiligten Spieler Sieger, dessen Bergsteiger den Gipfel als Erster erreicht hatte. (Das ist durch die Reihenfolge der Marker auf dem Siegpunktfeld des Gipfels klar erkennbar.) Andernfalls teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

SOLITÄRSPIEL

K2 kann man auch alleine spielen. Die Spielregeln bleiben generell unverändert. Die Maximalanzahl Bergsteiger auf einem Feld verhält sich wie im 2-Personen-Spiel. Der Spieler nimmt allerdings jedes Mal einen Risikomarker, unabhängig davon, welche Karten er gespielt hat. Falls einer seiner beiden Bergsteiger stirbt, endet das Spiel sofort. Der Spieler bekommt nun so viele Siegpunkte, wie sein überlebender Bergsteiger erreicht hat plus 1 Siegpunkt für den verstorbenen Bergsteiger. Dann vergleicht der Spieler die Anzahl seiner Siegpunkte mit der folgenden Tabelle und kann ermitteln, welchen Level er erreicht hat.

LEVEL	LEICHTER SPIELPLAN		SCHWIERIGER SPIELPLAN	
Himalaja Bezwinger	20 SP	17 - 20 SP	17 - 20 SP	16 - 20 SP
Alpinist	16 - 17 SP	15 - 16 SP	15 - 16 SP	14 - 15 SP
Amateurbergsteiger	11 - 15 SP	10 - 14 SP	10 - 14 SP	10 - 13 SP
Tourist	< 11 SP	< 10 SP	< 10 SP	< 10 SP

EIN WORT DES AUTORS:

Ich habe einen großen Teil meines Lebens den Bergen und dem Bergsteigen gewidmet. Ich widme das Spiel K2 jedem, der mit einem Kletterseil mit mir verbunden ist, besonders meiner Kletterpartnerin Iza, die meine Lebenspartnerin wurde.

Viele Leute haben K2 in verschiedenen Entwicklungsstufen getestet. Mein besonderer Dank gilt folgenden Personen: Meiner Frau Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Klemiński, Łukasz und Rafał Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona und Adam Weister, Robert und Żaneta Podsiadło, Alek Pala, Wojtek Dziwok, Tomek Kołeczko, Wojtek und Jola Chuchla, Rafał und Dagmara Szczepkowski und Maciej Teległow.

Adam Kałuża



Autor: Adam "Folko" Kałuża

Illustrationen und grafische Gestaltung: Jarek Nocoń

Korrekturen: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński

Englische Übersetzung: Anna Skudlarska, Russ Williams

Heidelberger
Spieleverlag



Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Deutsche Überarbeitung: Carsten Dirk Jost und Heiko Eller

© 2011 Heidelberger Spieleverlag





- ① Kletterrouten
- ③ Tabelle mit der Maximalzahl an Bergsteigern pro Feld
- ⑤ Höhenzonen
- ② Siegpunkteleiste
- ④ Basislager – Startfeld
- ⑥ Felder der Kletterrouten



- Ⓐ Akklimatisierungsmodifikator
- Ⓑ Erforderliche Bewegungspunkte
- Ⓒ Siegpunkte
- Ⓓ Verbindungsseil benachbarter Felder

RUNDENÜBERSICHT

1. KARTENWAHL

- a. Jeder Spieler legt 3 Karten verdeckt vor sich ab.
- b. Die Spieler decken ihre Karten gleichzeitig auf.

2. RISIKOMARKER

- a. Der Spieler mit den meisten Bewegungspunkten nimmt einen Risikomarker. Bei Gleichstand nimmt niemand einen Risikomarker.
- b. Gegebenenfalls wird ein neuer Risikomarker aufgedeckt.

3. AKTIONSPHASE

- a. Die Spieler bewegen ihre Bergsteiger mit ihren gespielten Karten.
- b. Ein Zelt aufzuschlagen kostet gleich viele Bewegungspunkte wie das Betreten des Feldes.
- c. Die Spieler erhöhen die Akklimatisierungspunkte ihrer Bergsteiger mit ihren gespielten Karten.
- d. Der Spieler mit dem Risikomarker muss die Konsequenzen tragen.
- e. Die hinzugewonnen Siegpunkte jedes Bergsteigers werden auf der Siegpunkteleiste vermerkt.
- f. Der Wettereinfluss auf die Bewegung muss beachtet werden (nur Winterwetter)!

4. AKKLIMATISIERUNGSPRÜFUNG

- a. Akklimatisierungspunkte je nach Standort hinzufügen oder abziehen.
- b. Ein Zelt fügt +1 Akklimatisierungspunkt hinzu.
- c. Wetterbedingte Akklimatisierungspunkte abziehen, falls sich die Bergsteiger in der betroffenen Höhenzone befinden.
- d. Falls ein Bergsteiger mehr als 6 Akklimatisierungspunkte hat, werden sie auf 6 reduziert.
- e. Falls ein Bergsteiger weniger als 1 Akklimatisierungspunkt hat, stirbt er.

5. RUNDENENDE

- a. Startspielermarker nach links weiter reichen.
- b. Wettermarker auf den nächsten Platz setzen.
- c. 3 Karten nachziehen, falls der Stapel noch nicht leer ist.

