



SPIELANLEITUNG

Der K2 ist mit einer Höhe von 8611 Metern der zweithöchste Berg der Welt (nach dem Mount Everest). Ebenso wird er als einer der schwierigsten „Achttausender“ betrachtet – wurde er doch noch nie erfolgreich im Winter bestiegen.

Jetzt steht dein Team von Bergsteigern im Schatten des Berges, bereit, den Gipfel für Ruhm und Ehre zu besteigen. Du weißt genau, was euch erwartet – andauernd wechselndes Wetter, steile, heimtückische Wege und Sauerstoffmangel sind die tödlichsten Gefahren der Expedition. Du musst jeden Schritt vorsichtig planen, die klaren Tage gut nutzen und mit den anderen Teams um den Ruhm konkurrieren.



● EINLEITUNG UND ZIEL DES SPIELS

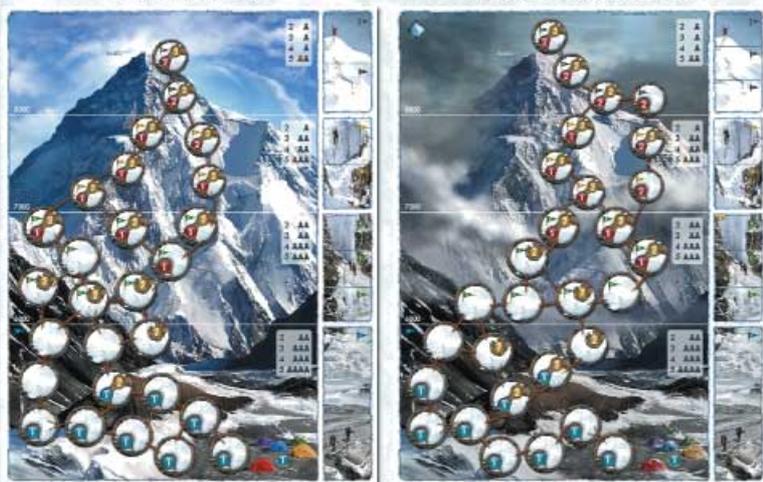
K2 ist ein Brettspiel für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren mit einer Spieldauer von ca. 60 Minuten.

In K2 leitet jeder Spieler ein Team von zwei Bergsteigern, die im Wettbewerb mit den anderen Teams versuchen, den Gipfel zu erreichen und bis zum Ende der 18-tägigen Expedition zu überleben. Es ist wichtig, eine geeignete Route zum Gipfel zu finden, die anderen Spieler zu blockieren, Zelte optimal zu platzieren und auf das Wetter zu achten, dass die Schwierigkeit bei der Besteigung des Gipfels erheblich beeinflusst.

Die Spieler bewegen ihre Bergsteiger auf dem Spielbrett mit Karten, die sie jede Runde ausspielen. Je höher ein Bergsteiger klettert, desto mehr Siegpunkte bekommt dieser am Spielende – aber in den höheren Regionen des Berges muss auf die Akklimatisierung geachtet werden. Fällt diese unter 1, stirbt der erschöpfte Bergsteiger und der Spieler erhält keine Siegpunkte für diesen Kletterer.

● INHALT

Ein beidseitig bedrucktes Spielbrett
(mit leichter und anspruchsvolle Seite)
einfache Seite anspruchsvolle Seite



20 Bergsteigerfiguren - 5 Sets von 4 Figuren
(2 von jeder der 2 Formen)



5 Spielertafeln (in 5 Farben)



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



12 Wetterplättchen – 6 Sommer und 6 Winter

Sommerwetter



Winterwetter



1 Wettermarker



1 Startspielermarker



10 Zelte – 5 Sets mit 2 Zelten
(2 Formen entsprechend den 2 Sorten von Bergsteigern)



10 Akklimatisierungsmarker – 5 Sets mit 2 Markern



20 Risikomarker:
4 mit dem Wert 0
11 mit dem Wert -1
5 mit dem Wert -2



5 Rettungskarten
1 pro Spieler

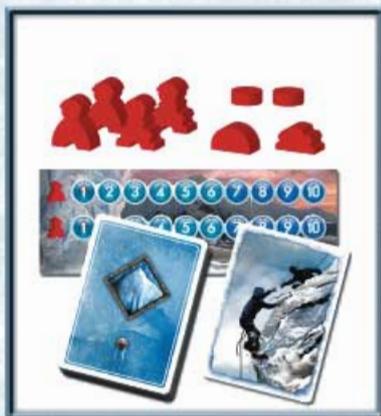


diese Anleitung



SPIELVORBEREITUNG

Stanze die Spielmarker, Plättchen und Karten vor dem ersten Spiel aus. Das Spielbrett ist beidseitig bedruckt und repräsentiert eine leichte und eine anspruchsvollere Route zum Gipfel des K2. Die Spieler entscheiden sich für eine der beiden Routen und platzieren das Spielbrett in der Mitte des Tisches. **1** Für das erste Spiel empfehlen wir die leichte Seite.



Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die folgenden Spielmaterialien dieser Farbe:

- Ein Spielfigurenset (4 Bergsteiger, 2 Zelte, 2 Akklimatisierungsmarker),
- Eine Spielertafel,
- Ein Set aus 18 Karten,
- Eine Rettungskarte (nur bei der Familienvariante).

Jeder Spieler platziert seine Bergsteiger:

- 2 unterschiedlich geformte auf dem Startfeld des Spielbretts, **2**
 - 2 unterschiedlich geformte auf dem niedrigsten Wertungsfeld. **3**
- Die Akklimatisierungsmarker werden auf das Feld mit der "1" auf den Spielertafeln gelegt. **4**

Ein Wetterset wird ausgewählt (Sommer - leicht oder Winter - anspruchsvoll), das andere Set wird zurück in die Spielschachtel gelegt. Die Wettersets können beliebig mit der leichten und der anspruchsvollen Seite des Spielbretts kombiniert werden.



Während des ersten Spiels empfehlen wir die Sommerplättchen.

Die Wetterplättchen sollten gut gemischt werden. Danach werden 2 davon aufgedeckt über das Spielbrett gelegt, um eine Sequenz von 6 Feldern (Tagen) mit Wetterangaben zu bilden. ⑤ Die anderen Plättchen werden in einem Stapel unter dem zweiten Wetterplättchen gelegt. Der Wettermarker wird auf dem ersten Tag platziert (auf der linken Seite des Wetterplättchens). ⑥

Die Risikomarker werden verdeckt neben das Spielbrett gelegt, danach werden 3 zufällig ausgewählt und aufgedeckt. ⑦

Jeder Spieler mischt sein Kartenset (**außer der Rettungskarte**) und zieht 6 Karten. ⑧

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

Das Spiel kann beginnen.

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus **18 Runden** (eine 18-tägige Expedition). Jeder Zug ist in verschiedene Phasen unterteilt, die nacheinander ausgeführt werden. Bis auf Phase 3 können alle Phasen von den Spielern simultan gespielt werden.

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. Kartenwahl2. Risikomarker3. Aktionsphase4. Akklimatisierungsveränderungen5. Zugende |
|--|

1. KARTENWAHL

Jeder Spieler wählt 3 seiner 6 Handkarten und legt diese verdeckt vor sich hin. Nachdem jeder Spieler seine Wahl getroffen hat, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.

2. RISIKOMARKER

Die Spieler **addieren die Bewegungspunkte** auf den 3 gewählten Karten. Bei **Seilkarten** (mit unterschiedlichen Bewegungswerten für hoch und herunter) wird nur der Bewegungswert **nach oben** addiert. Akklimatisierungskarten werden nicht mitgezählt. Der Spieler mit der höchsten Summe wählt einen der drei sichtbaren Risikomarker und legt diesen neben die 3 gewählten Karten. In der Aktionsphase (Phase 3) muss der Spieler den Risikomarker beachten.

Im Falle eines Gleichstandes bei den meisten Bewegungspunkten erhält kein Spieler einen Risikomarker.

Beispiel: Brian spielt zwei Karten mit einem Bewegungswert von je 1 und eine Seilkarte mit einem Wert von 1 (hoch) / 3 (herunter). Anna spielt zwei Bewegungskarten mit den Werten 1 und 3 und eine Akklimatisierungskarte mit einem Wert von 1. William spielt eine Bewegungskarte mit dem Wert von 2 und zwei Akklimatisierungskarten, eine mit dem Wert 2 und die andere mit dem Wert 1. Brians Gesamtrisiko beträgt 3, Annas 4 und Williams 2 Punkte. In diesem Fall muss Anna eine der 3 aufgedeckten Risikomarker wählen.

Danach wird ein neuer Risikomarker aufgedeckt, sodass erneut drei Risikomarker sichtbar ausliegen.

3. AKTIONSPHASE

In dieser Phase **spielen die Spieler nacheinander**, beginnend mit dem **Startspieler** und dann im Uhrzeigersinn folgend. Die Spieler können mehr als eine Aktion ausführen, solange sie genug Karten dafür besitzen. Ein Spieler mit einem **Risikomarker** während des Zuges erleidet die Konsequenzen.

Während des Zuges dürfen die Spieler folgende Aktionen mit ihren Bergsteigern ausführen:

BERGSTEIGER BEWEGEN

Der Spieler darf Bewegungskarten benutzen, um einem Bergsteiger Bewegungspunkte zu geben (auf der Karte angezeigt) und den Bergsteiger **hoch oder herunter** zu bewegen.



Ein Bergsteiger kann sich nur zwischen angrenzenden Feldern bewegen (**verdeutlicht durch die Seilverbindung**). Die Kosten für das Betreten des Feldes stehen in einem gelben Kreis auf dem Feld. **Sind auf dem Feld keine Kosten angegeben, verbraucht der Spieler einen Bewegungspunkt, um es zu betreten.**



Um das zu tun, kennzeichnet der Spieler den entsprechenden Bergsteiger, den er bewegen will, und die Karte oder Karten, die er nutzen will. Die Menge der Bewegungspunkte, die genutzt werden können, ergibt sich aus der Summe der Bewegungspunkte auf den ausgewählten Karten (die Werte im grünen Kreis der Karten).

Eine **Seilkarte** gibt Bewegungspunkte in eine bestimmte Richtung; benutze die Punkte neben dem **Pfeil für hoch oder herunter**. Für andere Bewegungskarten beruht die Anzahl der Punkte nicht auf der Bewegungsrichtung (sie können für nach oben und nach unten gerichtete Bewegungen benutzt werden). **Während einer einzelnen Bewegung ist es auch möglich, die Bewegungsrichtung wie gewünscht zu verändern, z.B. sich zuerst nach oben und dann nach unten zu bewegen.**

Die Bewegungspunkte von einer Karte dürfen nicht zwischen zwei Bergsteigern aufgeteilt werden. Es ist nicht vorgeschrieben, dass alle Bewegungspunkte verbraucht werden müssen und es ist zulässig, einen Bergsteiger überhaupt nicht zu bewegen.

Beispiel: Brian spielt **zwei Karten**, beidem mit einem **Bewegungswert von 1**, und eine **Seilkarte mit den Werten 1 (hoch) und 3 (herunter)**. Wenn sie benutzt wird, kann ein Bergsteiger nach oben bewegt werden, indem **2 Bewegungspunkte nach oben** benutzt werden (um ein **Feld mit den Kosten 2 zu erreichen**) und der andere Bergsteiger wird nach unten bewegt, indem **3 Bewegungspunkte** genutzt werden (**zwei Felder mit den jeweiligen Kosten 2 und 1**).



Achtung!

Auf einem gegebenen Feld dürfen sich nur so viele Bergsteiger aufhalten, wie in der **Tabelle** auf dem Spielbrett angegeben ist. Neben der **Spieleranzahl** im aktuellen Spiel sind **Figuren** angegeben, die die **Maximalanzahl der Bergsteiger** angeben, die sich auf einem Feld in der entsprechenden Höhenlage aufhalten dürfen.

| | |
|---|---|
| 2 | 1 |
| 3 | 2 |
| 4 | 2 |
| 5 | 3 |

Beispiel: In einem Spiel mit **3 Mitspielern** kann jedes Feld in einer Lage von **7000 bis 8000 Meter** über dem Meeresspiegel maximal **2** Bergsteiger aufnehmen.

Ein Kletterer kann ein Feld passieren, auf dem sich schon die maximale Anzahl an Kletterern aufhält, indem er entsprechend Bewegungspunkte ausspielt, solange er nicht auf dem Feld anhält, sondern sich weiter bewegt.

MAKIERUNG VON SIEGPUNKTEN

Jedes Mal, wenn sich ein Bergsteiger erfolgreich nach oben bewegt (auf ein Feld mit mehr Siegpunkten), wird der Marker des Bergsteigers auf der Siegpunkteleiste um den entsprechenden Wert nach oben versetzt. **Bewegt sich ein Bergsteiger abwärts, verändert der entsprechende Siegpunktmarker seine Position nicht – er verbleibt auf dem bis jetzt erreichten Maximumwert.**



Der Siegpunktmarker des Bergsteigers, der als Erster den Gipfel erreicht, wird am oberen Ende des Siegpunktfeldes platziert. Die Siegpunktmarker aller anderen Kletterer, die den Gipfel erreichen, werden in der entsprechenden Reihenfolge unter ihm eingeordnet.

STEIGERUNG DES AKKLIMATISIERUNGSLEVELS

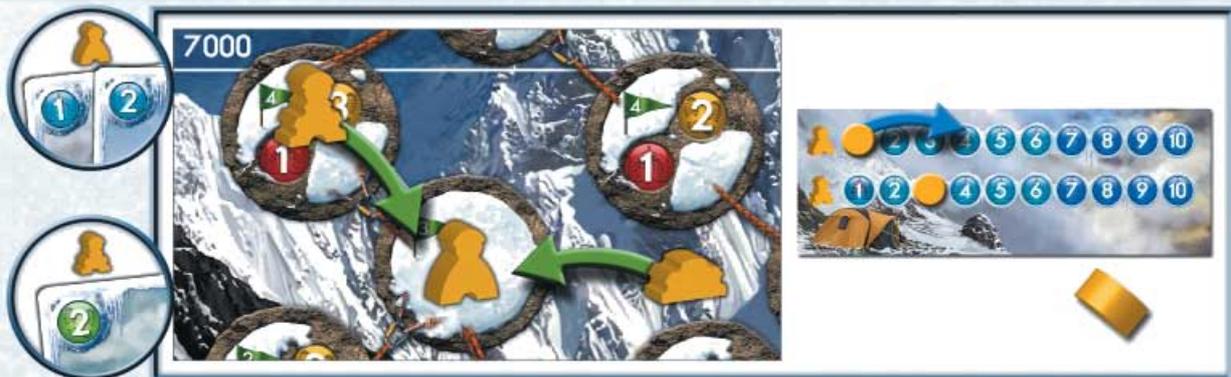
Ein Spieler fügt Akklimatisierungspunkte zum Kletterer entsprechend seiner gespielten Karten hinzu. Punkte von einer Karte können nicht zwischen zwei Kletterern aufgeteilt werden, aber ein Kletterer kann Punkte von verschiedenen Karten erhalten.

Punkte werden hinzugefügt, indem der Marker auf der Leiste der Spieltafel entsprechend zum jeweiligen Bergsteiger bewegt wird.

EIN ZELT AUFSCHLAGEN

Ein Bergsteiger kann ein Zelt auf dem aktuellen Feld aufschlagen, indem er so viele Bewegungspunkte ausgibt, wie das Betreten des Feldes kostet. Im Fall von Seilkarten können nur Bewegungspunkte für Bewegungen nach oben für ein Zelt ausgegeben werden, Bewegungspunkte für Bewegungen nach unten sind nicht zulässig. Jeder Kletterer kann während eines Spieles nur ein Zelt aufstellen - Ein Zelt kann nicht bewegt werden, einmal aufgestellt, bleibt es bis zum Ende des Spieles auf dieser Position. Mit genügend Bewegungspunkten kann ein Kletterer in einem Zug ein Feld betreten und ein Zelt errichten. Auf einem gegebenen Feld kann mehr als ein Zelt stehen.

Beispiel: William spielt eine **Bewegungskarte** mit einem Wert von 2 und zwei **Akklimatisierungskarten**, die erste mit einem Wert von 2 und die zweite mit einem Wert von 1. Da sein Bergsteiger auf 6500 Metern erschöpft ist, nutzt William die Karten, um den Akklimatisierungslevel des Bergsteigers um 3 Punkte zu erhöhen. Dann bewegt er seinen anderen Bergsteiger auf das Feld (mit den Kosten 1) und platziert dort ein Zelt, in dem beide Kletterer Schutz suchen können.



RISIKOMARKER

Besitzt ein Spieler einen Risikomarker, muss dieser ausgeführt werden.

Wenn der Marker einen Wert von 0 besitzt, passiert nichts.

Wenn der Marker einen Wert von 1 besitzt, muss derjenige Spieler einen Punkt von seinen Bewegungspunkten oder Akklimatisierungspunkten abziehen. Dies kann auf drei Wegen geschehen:

- Subtrahiere 1 **Bewegungspunkt** von einer gespielten Karte;
- Subtrahiere 1 **Akklimatisierungspunkt** von einer gespielten Karte;
- Subtrahiere 1 **Punkt von Akklimatisierungslevel** eines Bergsteigers, dem in diesem Zug mindestens eine Karte zugewiesen wurde.

Bei **Seilkarten** darf der Spieler entscheiden, ob der Bergsteiger herauf oder herabsteigt und subtrahiert dann einen Punkt durch den Risikomarker. Ein **Bergsteiger, der sich nicht bewegt und keine Akklimatisierungspunkte erhält, kann nicht die Auswirkungen eines Risikomarkers erleiden.**

Wenn der Risikomarker einen Wert von 2 besitzt, muss der Spieler 2 Punkte auf die oben beschriebene Art subtrahieren. Der Spieler kann die Strafpunkte zwischen den Bewegungs- und Akklimatisierungspunkten, und auch zwischen den Bergsteigern, aufteilen. Ein Strafpunkt darf nur einem Bergsteiger zugewiesen werden, dem Bewegungs- oder Akklimatisierungspunkte zugewiesen werden.

Beispiel: Anna spielt zwei **Bewegungskarten**, eine mit dem Wert 1 und einem mit 3, und eine **Akklimatisierungskarte** mit dem Wert 1. Sie besitzt die höchsten Bewegungspunkte und muss einen Risikomarker nehmen. Zu ihrem Verdruss besitzen alle Marker den Wert 2!

Mit ihren gespielten Karte (**Bewegung 1, Akklimatisierung 1**) bewegt sie einen Bergsteiger mit 1 Bewegungspunkt und addiert 1 Punkt zu dem Akklimatisierungslevel. Sie entscheidet sich, 1 Punkt des Risikomarkers zu verwenden, um den Akklimatisierungslevel des Bergsteigers um 1 zu senken. Der zweite Punkt des Risikomarkers wird benutzt, um den Wert der **3er Bewegungskarte** um 1 zu senken und ihren zweiten Bergsteiger auf ein Feld mit den **Kosten von 2** zu bewegen.



WETTEREINFLUSS

Jedes Wetterplättchen zeigt die Wettervorhersage der nächsten 3 Tage an. Jede Vorhersage enthält Informationen über das Wetter, das eine bestimmte Höhe (oder Höhen) beeinflusst und über die Effekte (Modifikatoren), die Bergsteiger in dieser Zone erleiden.

2 Rote Kreise sind Akklimatisierungssymbole mit einer Zahl, die anzeigt, wie viele Punkte jeder Bergsteiger in dieser Zone (oder Zonen) von ihrem Akklimatisierungslevel in Phase 4 (Akklimatisierungsveränderungen) subtrahieren muss.

1 Gelbe Kreise zeigen an, wie viele Bewegungspunkte (herauf oder herab) in den angezeigten Zonen zusätzlich verbraucht werden müssen, um ein Feld zu betreten. Anmerkung: Dies gilt ebenso für das Platzieren von Zelten.

11 Bei diesem Symbol treten beide Effekte mit den beschriebenen Wirkungen ein.





Keine Wettermodifikatoren.



Die Anzeige auf einem Wetterplättchen zeigt, welche Zonen beeinflusst werden. Jeder Abschnitt der Scheibe entspricht einer Höhenzone auf dem Spielbrett. In der gezeigten Illustration beeinflusst die Bewölkung und der damit verbundene negative Akklimatisierungsmarker zwei Zonen: 7000-8000 Meter und über 8000 Meter.

4. AKKLIMATISIERUNGSVERÄNDERUNGEN

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, werden die Akklimatisierungsveränderungen ausgeführt. **Jeder Bergsteiger wird einzeln geprüft**, die entsprechende Anzahl an Akklimatisierungspunkten wird addiert oder subtrahiert, indem der Marker auf der Leiste der Spielertafel entsprechend verschoben wird.

- Wenn sich der Bergsteiger auf einem Feld mit günstiger Akklimatisierung (blauer Kreis) befindet, füge die angezeigte Anzahl an Punkten auf der Leiste hinzu. Befindet sich der Bergsteiger auf einem Feld mit ungünstiger Akklimatisierung (roter Kreis), wird diese Anzahl auf der Leiste subtrahiert.
- Befindet sich ein Bergsteiger bei einem Zelt der gleichen Farbe (nicht unbedingt das Zelt des Bergsteigers), erhält er einen Akklimatisierungspunkt.
- Wenn das aktuelle Wetter die Zone beeinflusst, in der sich der Bergsteiger befindet, verliert dieser die angezeigte Zahl Akklimatisierungspunkte.

Überprüfe am Ende dieser Phase, ob ein Akklimatisierungslevel größer als **6** ist. Diese werden auf **6** reduziert.

Wenn der Akklimatisierungslevel unter **1** fällt, **stirbt** dieser Bergsteiger. Die Siegpunkte werden auf 1 reduziert und der Bergsteiger wird aus dem Spiel entfernt.

Beispiel: Ein Bergsteiger von Brian besitzt einen Akklimatisierungslevel von **3**. Er befindet sich auf einem Feld mit negativer Akklimatisierung (**-1**) in der Zone über **7000** Meter, die durch das aktuelle Wetter beeinflusst wird (**-2**). Glücklicherweise befindet er sich bei einem Zelt (**+1**) und verliert damit insgesamt **2** Akklimatisierungspunkte. Im nächsten Zug muss Brian etwas für diesen Bergsteiger tun – ansonsten überlebt er den nächsten Tag nicht.



Familienvariante

Wenn sich die Spieler dazu entscheiden, die Familienvariante zu spielen, kann sich ein Spieler beim Tod eines Bergsteigers entscheiden, die Rettungskarte zu spielen und den Bergsteiger auf ein Feld unter **6000** Meter zu setzen. Die Siegpunkte für diesen Bergsteiger werden um **4** reduziert.

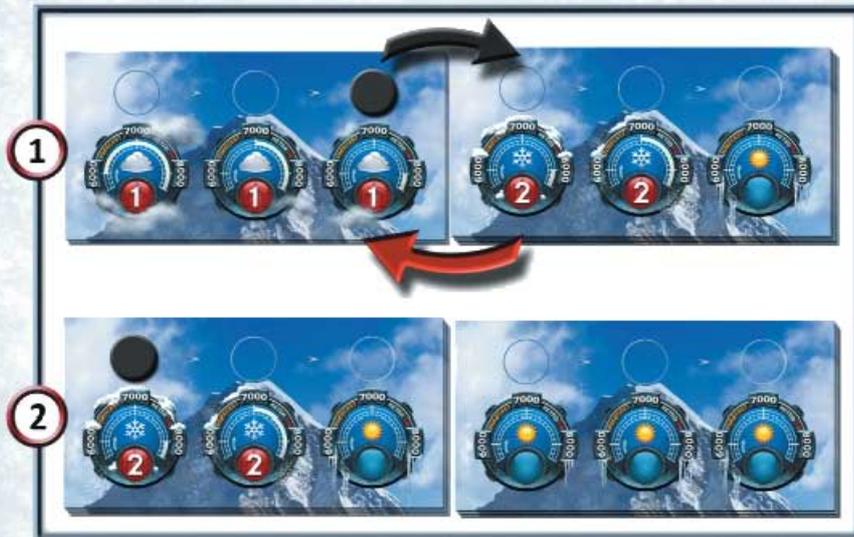
Die Rettungskarte kann nur einmal benutzt werden – danach wird diese abgelegt.

Strategiehinweis: Bedenke, dass die Bergsteiger nicht nur den Gipfel erreichen, sondern auch bis zum Spielende überleben müssen – ein Bergsteiger, der stirbt, erhält nur **1** Punkt. Daher ist es besser, nachdem man den Gipfel erreicht hat, wieder auf einen sicheren Platz herunter zu steigen.

5. ZUGENDE

Der Spieler links vom Startspieler erhält den **Startspielermarker**. Der neue Startspieler beginnt mit dem Ausspielen der Aktionskarten im nächsten Zug.

Der **Wettermarker** wird auf das nächste Feld des Wettermarkers platziert. Sobald der Wettermarker auf das erste Feld des rechten Wetterplättchens bewegt wird, erfolgt die Anlegung eines neuen Wetterplättchens, wie in der Abbildung gezeigt.



Wird der Marker auf das letzte Wetterplättchen gelegt (kein Plättchen im Nachziehstapel), verbleiben nur noch 3 Tage bis zum Spielende.

Nachdem der Wettermarker bewegt wurde, ziehen alle Spieler 3 Karten um wieder **6 Karten auf der Hand zu halten**. Gibt es keine weiteren Karten zum Ziehen, benutzen die Spieler im nächsten Zug **nur 3 Karten zum Spielen**. Erst wenn die Spieler keine Karten mehr auf der Hand halten, werden die Karten erneut gemischt und 6 Karten gezogen.

Eine neue Runde beginnt (mit Phase 1 – Kartenwahl).

● SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem letzten (18.) Tag – nachdem alle Wetterplättchen durchlaufen wurden. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten der beiden Bergsteiger gewinnt. Kommen mehrere Spieler auf die gleiche Summe, gewinnt der Spieler, der zuerst den Gipfel erreicht hat (angezeigt durch die Markierungen auf der Siegpunkteleiste). Sonst gewinnen alle Spieler mit der höchsten Summe.



● EINZELSPIEL

K2 kann auch einzeln gespielt werden. Die Spielregeln bleiben gleich. Die Maximalzahl an Bergsteigern auf einem Feld entspricht der eines 2-Spieler-Spiels. Der Spieler erhält immer einen Risikomarker, egal welche Karten gespielt werden. Wenn einer der Bergsteiger stirbt, endet das Spiel sofort und der Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie der überlebende Bergsteiger gewertet wird plus einen Siegpunkt für den toten Bergsteiger. Der Spieler vergleicht dann seine Siegpunkte mit der angezeigten Tabelle, um das erreichte Siegniveau zu erkennen.

| NIVEAU | EINFACHE SEITE | | ANSPRUCHSVOLLE SEITE | |
|----------------------|---|---|---|---|
| |  |  |  |  |
| HIMALAYA BERGSTEIGER | 20 SP | 17 - 20 SP | 17 - 20 SP | 16 - 20 SP |
| ALPINIST | 16 - 17 SP | 15 - 16 SP | 15 - 16 SP | 14 - 15 SP |
| WANDERER | 11 - 15 SP | 10 - 14 SP | 10 - 14 SP | 10 - 13 SP |
| TOURIST | < 11 SP | < 10 SP | < 10 SP | < 10 SP |

ANMERKUNG DES AUTORS

Ich verbrachte einen großen Teil meines Lebens mit Klettern und Bergsteigen. Ich widme das Spiel K2 jedem, der mit mir an einem Seil hing, besonders Iza, meiner Kletterpartnerin und Frau.

Viele Menschen testeten K2 auf unterschiedlichen Entwicklungsstufen. Ich danke insbesondere den 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

Spielregeln: Adam „Folko” Kałuża

Illustrationen und Grafik: Jarek Nocoń

Korrekturen: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński

Deutsche Übersetzung: Alexander Lauck, Sylke Kriwaczek

© 2010 Verlag REBEL.pl

MADE IN POLAND

 **REBEL.PL**
Centrum gier

ul. Matejki 6

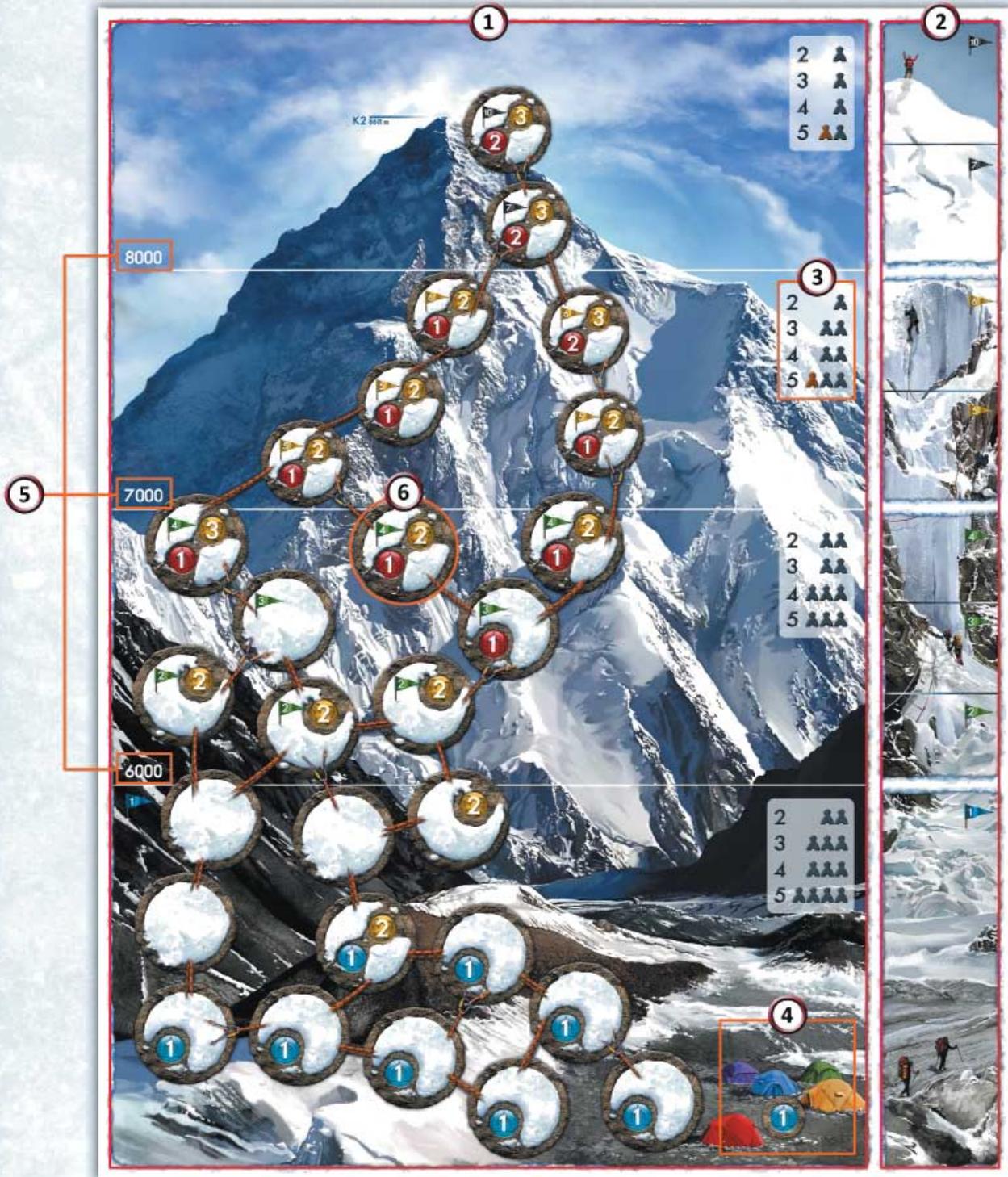
80-232 Gdańsk

POLAND

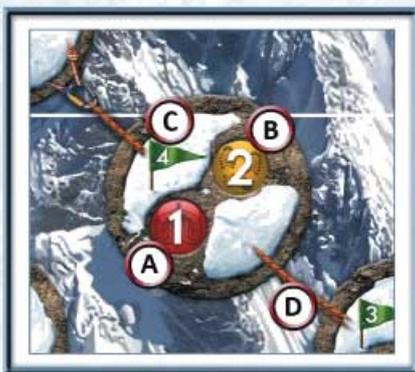
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Vertrieb und Großhandel: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl





- ① Kletterrouten
- ③ Tabelle mit dem Bergsteigerlimit
- ⑤ Höhenanzeige
- ② Siegpunktleiste
- ④ Basiscamp – Startplatz
- ⑥ Felder entlang des Kletterwegs



- Ⓐ Akklimatisierungsmodifikator
- Ⓑ Benötigte Bewegungspunkte
- Ⓒ Siegpunkte
- Ⓓ Seilverbindung benachbarter Felder

ZUGÜBERSICHT

1. KARTENWAHL

- a. Jeder Spieler spielt verdeckt 3 Karten.
- b. Die Spieler decken diese gleichzeitig auf.

2. RISIKOMARKER

- a. Der Spieler mit den meisten Bewegungspunkten nimmt einen Risikomarker. Im Falle eines Gleichstandes nimmt keiner einen Risikomarker.
- b. Ein anderer Risikomarker wird aufgedeckt, wenn benötigt.

3. AKTIONSPHASE

- a. Die Spieler bewegen ihre Bergsteiger indem sie ihre Spielkarten benutzen.
- b. Ein Zelt zu platzieren kostet genausoviel, wie eine Bewegung auf dieses Feld.
- c. Die Spieler erhöhen ihr Akklimatisierungsniveau indem sie ihre Spielkarten benutzen.
- d. Der Spieler mit dem Risikomarker erleidet die Konsequenzen.
- e. Jeder neu erhaltene Siegpunkt wird auf der Siegpunkteleiste markiert.
- f. Beachte den Wettereinfluss auf die Bewegung (nur im Winter!).

4. AKKLIMATISIERUNGSVERÄNDERUNGEN

- a. Addiere / Subtrahiere die Akklimatisierung entsprechend der aktuellen Felder der Bergsteiger.
- b. Ein Zelt addiert +1 zur Akklimatisierung.
- c. Subtrahiere die durch das Wetter ausgelöste Veränderung auf der Akklimatisierungsleiste.
- d. Wenn der Akklimatisierungswert 6 überschreitet, wird er auf 6 reduziert.
- e. Wenn der Akklimatisierungswert unter 1 fällt, stirbt der Bergsteiger.

5. ZUGENDE

- a. Gib den Startspielermarker zum linken Spieler weiter.
- b. Bewegen den Wettermarker auf das nächste Feld.
- c. Ziehe 3 Karten, um erneut 6 zu besitzen.

