



HANDLEIDING

K2 is de op één na grootste berg van de wereld (op de Mount Everest na) met een hoogte van 8611 meter (28251 ft) boven de zeespiegel. Het wordt beschouwd als een van de moeilijkste "achtduizenders". De K2 is nog nooit bedwongen in de winter.

Je staat aan de voet van de berg klaar om de top te beklimmen voor het hoogtepunt van je leven. Je weet wat je te wachten staat; constante weersverandering, een verraderlijke route en een gebrek aan zuurstof zullen je dodelijkste vijanden zijn in deze gevaarlijke expeditie. Je zal elke stap voorzichtig moeten nemen, gebruik moeten maken van de heldere dagen, en strijden met andere teams die klaar zijn om de overwinning voor je neus weg te kapen.



Introductie en Doel van het spel

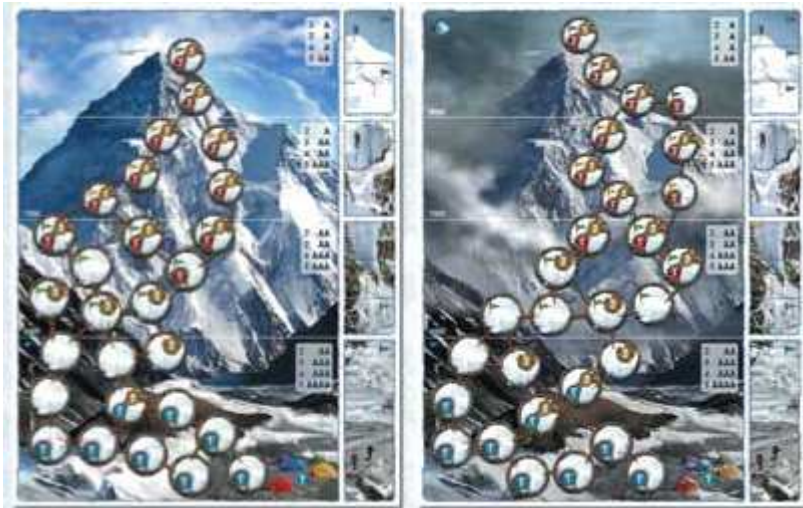
K2 is een bordspel voor 1-5 spelers van 8 jaar en ouder. Het spel duurt ongeveer 60 minuten.

In K2 leidt iedere speler een team van twee bergbeklimmers in een competitie met andere teams, die ook de top van de K2 proberen te bereiken en de 18 daagse expeditie willen overleven. Belangrijke elementen zijn een goede route naar boven uitkiezen, andere spelers blokkeren, tenten op de juiste positie plaatsen en op de weersomstandigheden letten, die veel invloed hebben op het beklimmen van de berg.

Spelers bewegen hun bergbeklimmers op het bord met kaarten die ze iedere beurt kunnen uitspelen. Hoe hoger een klimmer komt, hoe meer overwinningpunten er worden verdiend voor het eind van het spel. Maar op het hoogste gedeelte van de berg moet je op de conditieniveau van de klimmer blijven letten. Als het onder de 1 komt, overlijdt de uitgeputte bergbeklimmer en je ontvangt dan geen overwinningpunten die door die klimmer zijn behaald.

Inhoud van de doos

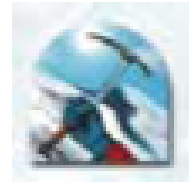
Een dubbel speelbord (met een lichtere en een zwaardere zijde)



Gemakkelijker

Moeilijker

1 Startspelersfiche



1 Weersteen



12 weerkaartjes – 6 zomer en 6 winter

Zomerweer



Winterweer



90 speelkaarten – 18 kaarten per speler/kleur en 5 reddingskaarten.



Wandelkaart

Touwkaart

Conditiekaart



Reddingskaart

20 bergbeklimmers – 4 klimmers in 5 kleuren (van iedere vorm 2)



10 tenten – 2 tenten in 5 kleuren

(de 2 vormen komen overeen met de vormen van de klimmers).



10 conditiemeters – 2 houten stenen in 5 kleuren



5 spelersbordjes in 5 kleuren



20 gevarenfiches

4 met de waarde 0

11 met de waarde -1

5 met de waarde -2



Deze handleiding

Spelvoorbereiding

Het spelbord is dubbel bedrukt en laat een gemakkelijker of een moeilijker route naar de top van de K2 zien. Spelers kunnen beslissen welk bord ze spelen en leggen deze in het midden op tafel. (1)

Voor het eerste spel adviseren we het gemakkelijker bord te gebruiken.



Iedere speler kiest een kleur en neemt de volgende spelonderdelen in zijn kleur:

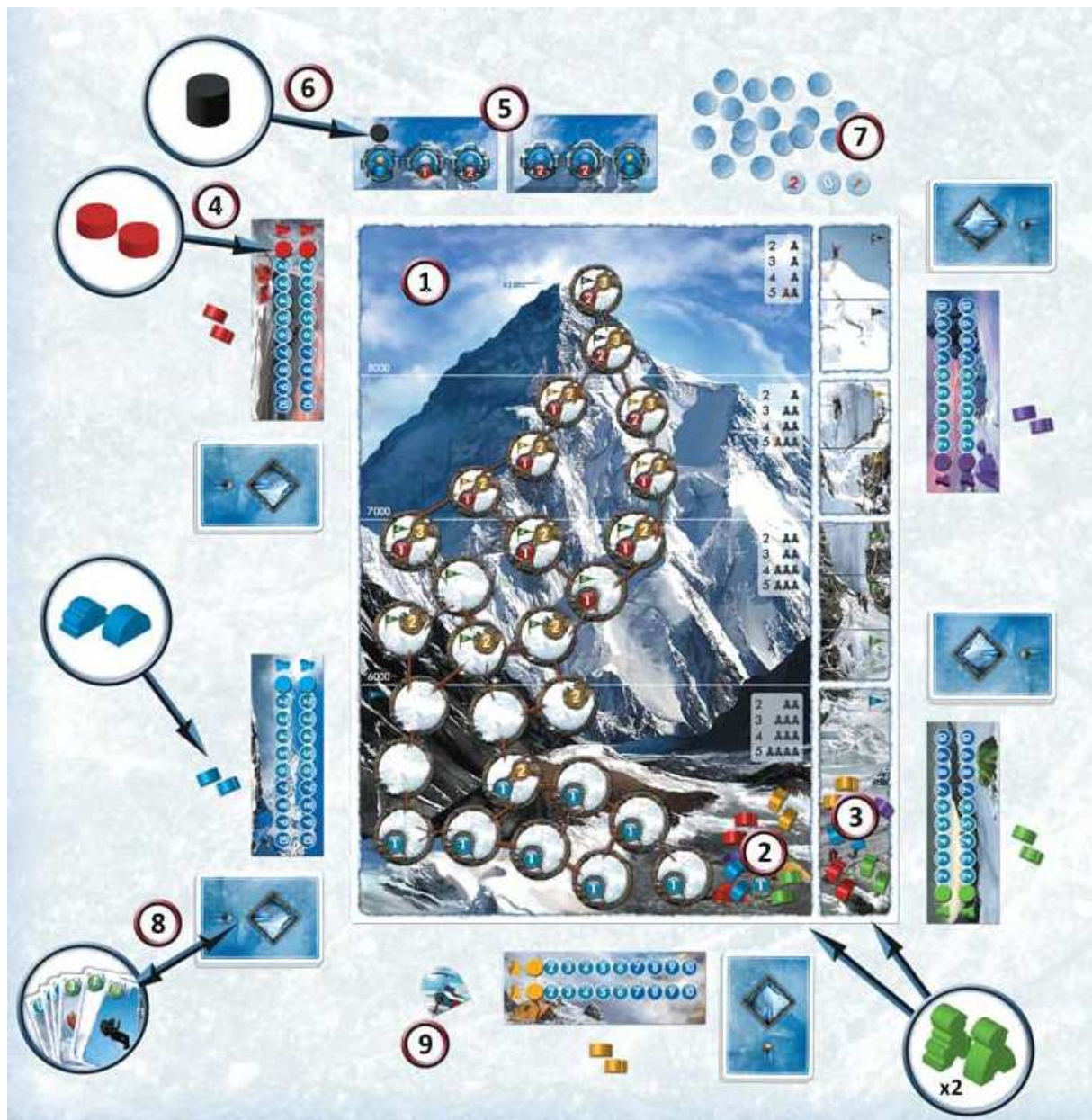
- De speelstukken (4 bergbeklimmers, 2 tenten en 2 conditiemeters)
- Een spelersbord
- Een set van 18 speelkaarten
- Een reddingskaart (**Alleen als de familievariant gespeeld wordt**).

Iedere speler plaatst zijn bergbeklimmers:

- 2 verschillende vormen aan de start op het bord (2)
- 2 verschillende vormen op het laagste scoreveld (3)

De conditiemeters moeten op het spelersbord gezet worden, bij iedere klimmer één op de plaats met de waarde "1". (4)

Kies de weerkaartjes (alle zomer of alle winter kaartjes) om te gebruiken in het spel. De andere set kan terug in de doos. De weerkaartjes kunnen vrij gecombineerd worden voor de lichtere of de zwaardere kant van het bord.



Tijdens het eerste spel adviseren we de kaartjes met het zomerweer te gebruiken.

De weerkaartjes worden geschud en 2 kaartjes worden bovenaan het bord zichtbaar neergelegd met de gedrukte kant naar boven. De kaartjes worden naast elkaar gelegd zodat een weersoverzicht van de komende 6 dagen zichtbaar is. (5) De overige kaartjes worden onder de tweede (rechter) weersvoorspelling gelegd. De weersteen wordt op de eerste dag (links op het linker weerkaartje) klaargezet. (6)

De gevarenfiches worden allemaal gedekt neergelegd naast het bord, alleen 3 willekeurige fiches worden omgedraaid. (7)

Iedere speler schudt zijn set kaarten (**behalve de reddingskaart**) en neemt daarna de 6 bovenste speelkaarten in zijn hand. (8)

De speler die het laatst in de bergen is geweest mag het **startspelerfiche** (9) nemen en beginnen. Het spel is nu klaar om te starten.

Speelvolgorde

Het spel wordt in **18 beurten** gespeeld, (het is een 18 daagse expeditie). Iedere beurt is verdeeld in een aantal fases, die één voor één uitgevoerd moeten worden. De meeste fases moeten door de spelers gelijktijdig worden uitgevoerd, behalve fase 3.

- 1 Een kaart kiezen
- 2 Gevarenfiches
- 3 Actiefase
- 4 Conditie controleren
- 5 Einde speelbeurt

1 Een kaart kiezen

Alle spelers kiezen van de 6 kaarten in de hand 3 kaarten om te spelen en de speler houdt die 3 kaarten gedekt voor zich. Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt worden de kaarten gelijktijdig opgedraaid.

2 Gevarenfiches

De spelers tellen hun **bewegingswaarde** op de 3 geselecteerde kaarten. Voor **touwkaarten** (met verschillende waarden voor klimmen en dalen) telt **alleen de waarde omhoog**. De conditiekaarten worden niet geteld. De speler met het hoogste aantal bewegingswaarde kiest één van de 3 gevarenfiches die op tafel liggen en legt deze voor zich neer. In de actiefase moet deze speler het effect (letselschade) van het gevarenfiche meetellen.

Als er een gelijkspel is met de bewegingswaarde nemen geen van beide spelers een gevarenfiche.

Voorbeeld:

Brian speelt twee kaarten met een bewegingswaarde van ieder 1 en een touwkaart met een waarde van 1(klimmen) / 3 (dalen). Anna speelt 2 wandelkaarten, één met de waarde 1 en één met de waarde 3 en een conditiekaart met de waarde van 1. William speelt één wandelkaart met de waarde 2 en twee conditiekaarten, één met de waarde 2 en één met de waarde 1. Brian's bewegingswaarde is totaal 3, van Anna 4 en van William 2. In deze situatie moet Anna een gevarenfiche nemen.

Daarna wordt een nieuw gevarenfiche omgedraaid zodat er weer 3 fiches zichtbaar zijn.

3 Actiefase

In deze fase spelen de spelers één voor één, te beginnen met de speler met het startspelerfiche en verder met de klok mee. Spelers mogen meer dan één actie uitvoeren zolang ze nog genoeg kaarten hebben. De speler met een gevarenfiche moet deze fase de gevolgen daarvan ondervinden.

Als een speler aan de beurt is kan hij de volgende acties met zijn bergklimmers uitvoeren:

Bergbeklimmer verplaatsen

Een speler kan zijn wandelkaarten gebruiken om een klimmer de aangegeven waarde op de kaarten **omhoog of omlaag** te verplaatsen.

Een bergbeklimmer kan alleen voortbewegen tussen de aangrenzende plateau's die zijn **verbonden met een touw**. De kosten om naar een ander plateau te mogen verplaatsen staat aangegeven in een geel rondje op die plaats. **Als er geen extra moeilijkheidsgraad is, kost het 1 bewegingswaarde om dat plateau te mogen betreden.**



Om de actie uit te voeren wijst de speler de bergbeklimmer aan die hij wil verplaatsen en toont de daarvoor benodigde kaarten. Het aantal stappen dat de klimmer mag verplaatsen is het totaal van de punten die op de wandelkaarten staan (de waarde in de groene cirkel).

Een **touwkaart** geeft bewegingswaarden aan voor een bepaalde richting. Gebruik de waarden **volgens de pijlen** voor omhoog of omlaag*. Voor de andere wandelkaarten is het niet van belang of ze worden gebruikt voor klimmen of dalen. **Tijdens één beweging mag de gekozen richting worden veranderd, omhoog en daarna meteen weer omlaag.**

*De waarde links met het pijltje omhoog mag als een normale wandelkaart gezien worden en als zodanig gebruikt worden, de waarde rechts kan slechts als beweging omlaag gebruikt worden. (Errata: Adam Kaluza).

De bewegingswaarde van één kaart mag niet verdeeld worden onder twee klimmers. Het is overigens niet vereist alle bewegingswaarden te gebruiken en/of het is toegestaan om een klimmer helemaal niet te verplaatsen.

*Voorbeeld: Brian speelt **twee wandelkaarten** met de waarde 1 en één **touwkaart** met de waarde 1 (klimmen) / 3 (dalen). Hij verplaatst één bergbeklimmer omhoog voor 2 punten (Het plateau heeft een **moeilijkheidsgraad 2**) en verplaatst zijn andere bergbeklimmer omlaag en gebruikt daarvoor '3 dalen' van de touwkaart. De verplaatsing kost 2 en 1 waarde.*



Let op!

Een plateau kan alleen betreden worden door het aantal bergbeklimmers zoals aangegeven in de **tabel** op het speelbord. Naast het aantal spelers staat het **maximum aantal klimmers** dat toegestaan is op die hoogte.

Met 5 spelers staan boven de 7000 meter bergbeklimmers ook in het rood afgebeeld. Spelers kunnen voor aanvang samen overeenkomen om een groter aantal klimmers (gemakkelijker) of minder klimmers (moeilijker) toe te laten op dat plateau.



Voorbeeld: In een spel voor 3 spelers kunnen op alle plateau's tussen de 7000 en 8000 meter maximaal 2 bergbeklimmers staan.

Een bergbeklimmer mag een bezet gebied passeren als hij de daarvoor benodigde bewegingswaarden heeft, zolang de klimmer doorloopt en daar niet gaat stilstaan.

Overwinningspunten

Iedere keer als een bergbeklimmer met succes hogerop komt (op een plateau met meer overwinningspunten), verplaatst zijn klimmer op het scoreveld ook naar een hogere plaats. **Als de bergbeklimmer weer omlaag gaat, blijft de andere klimmer op het scoreveld staan op de hoogst behaalde positie tot dan toe.**



De bergklimmer van de speler die als eerste de top bereikt mag de klimmer op het scoreveld in het bovenste veld bovenaan zetten, de bergbeklimmers die daarna de top bereiken kunnen op het scoreveld de klimmers daar in volgorde nog onder plaatsen.

Conditie

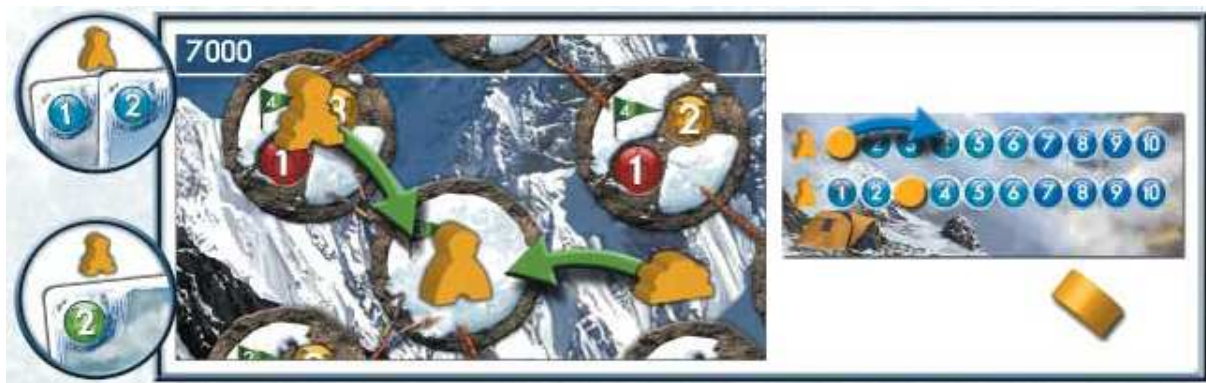
Een speler kan meer conditie voor zijn bergbeklimmers krijgen door de gespeelde conditiekaarten. Punten van één kaart kunnen niet tussen twee bergbeklimmers verdeeld worden, maar één klimmer kan wel punten ontvangen van meerdere kaarten.

Punten kunnen toegevoegd worden door de conditiemeters op het **spelersbord** voor de betreffende bergbeklimmer te verplaatsen.

Een tent plaatsen

Een bergbeklimmer kan een tent plaatsen op het plateau waar hij zich bevindt. De kosten van een tent zijn evenveel bewegingspunten als verplaatsen naar dat plateau. Bij het gebruik van touwkaarten kan alleen de linker (klimmen) waarde gebruikt worden. Iedere bergbeklimmer kan alleen één tent plaatsen tijdens het spel, alleen de bij de klimmer behorende tent. Een tent kan niet meer worden verplaatst. Eenmaal geplaatst blijft een tent daar staan tot het einde van het spel. Met genoeg bewegingswaarde kan een bergbeklimmer lopen en een tent plaatsen in één beurt. Een plateau kan meer dan één tent hebben.

Voorbeeld: William speelt een wandelkaart met een waarde 2 en twee conditiekaarten met de waarden 2 en 1. Omdat zijn bergbeklimmer op 6500 meter is uitgeput, gebruikt William de kaarten om zijn conditieniveau 3 punten omhoog te brengen. Daarna verplaatst hij die bergbeklimmer naar zijn andere klimmer (kost 1) en hij plaatst daar een tent (kost ook 1) waarin beide bergbeklimmers bescherming kunnen vinden.



Gevarenfiche

Als een speler een gevarenfiche heeft, moet dit toegepast worden.

Als het fiche een waarde heeft van 0, gebeurt er niets.

Als het fiche een waarde heeft van 1, moet de speler één punt letselschade van de waarde van een wandelkaart of een conditiekaart in mindering brengen.

Dit kan op drie manieren:

- Verminder een gespeelde kaart met 1 bewegingswaarde;
- Verminder een gespeelde kaart met 1 conditiepunt;
- Verminder de conditie van een bergbeklimmer met 1 punt, voor wie één gespeelde kaart was bestemd deze beurt.

Met **touwkaarten** moet de speler beslissen of hij de waarde voor omhoog of omlaag wil gebruiken en die met de schade van het gevarenfiche verminderen. **Een bergbeklimmer die niet verplaatst wordt en geen conditie opbouwt kan geen letselschade van een gevarenfiche krijgen.**

Als het fiche een waarde heeft van 2, moet de speler 2 punten in mindering brengen zoals hierboven beschreven. De speler kan de punten verdelen tussen bewegingswaarden en conditiepunten en tussen bergbeklimmers verdelen. Onthoud dat de schade alleen kan worden toegepast als de bergbeklimmer verplaatst wordt of conditiepunten krijgt door een gespeelde kaart.

Voorbeeld: Anna speelt **twee wandelkaarten**, één met de waarde **1** en één met waarde **3**, en een **conditiekaart** met **1** punt. Ze heeft het hoogste aantal bewegingswaarde van de gespeelde kaarten, dus ze moet een gevarenfiche pakken, en helaas, er liggen alleen fiches met de waarde **2!**





Met de kaarten die ze wil spelen (**1 bewegingswaarde en 1 conditiepunt**) verplaatst ze haar eerste bergbeklimmer één stap en gaat de conditie van diezelfde klimmer met **1** omhoog. Ze besluit **1** punt van het gevarenfiche van die bergbeklimmers conditie af te halen, dus die gaat weer terug **1** punt naar beneden. Het tweede punt van het gevarenfiche gebruikt ze om de waarde van de **wandelkaart** met waarde **3** te verminderen, en ze verplaatst haar tweede bergbeklimmer naar een plaats met moeilijkheidsgraad **2** (kost 2) en stopt daar.



Weersinvloed

Ieder weerkaartje toont een weersvoorspelling voor de komende 3 dagen. Iedere weersvoorspelling geeft informatie over de weersomstandigheden op een bepaalde hoogte en over de gevolgen die de bergbeklimmers op die hoogte moeten ondergaan.

De weersteen op het weerkaartje geeft de weersomstandigheden voor de huidige dag aan.

-  In een rood rondje staat aangegeven hoeveel punten een bergbeklimmer, indien hij zich bevindt op die bepaalde hoogte, moet inleveren aan conditiepunten. De punten moeten in fase 4 van de conditie op het spelersbord afgehaald worden.
-  In een geel rondje staat aangegeven dat op een bepaalde hoogte een plateau betreden een bewegingswaarde meer kost. (Dit geldt voor zowel klimmen als dalen). Let op! Dit geldt ook voor het plaatsen van een tent.
-  Een rondje half geel en half rood betekend dat beide invloeden van kracht zijn zoals hierboven beschreven.
-  Een blauw rondje geeft aan dat er geen beperkingen zijn door weersinvloeden.



Een wijzer op het kaartje met weersvoorspellingen laat zien welke gebieden worden getroffen. Ieder deel van de wijzerplaat komt overeen met een bepaalde hoogte op de kaart. Op de illustratie hiernaast kun je zien dat de bewolkeid en slechte condities twee gebieden beïnvloeden: 7000-8000 mtr en boven de 8000 meter.

4 Conditie controleren

Als alle spelers hun acties hebben uitgevoerd en kaarten uitgespeeld, controleren we de conditie van de bergbeklimmers. **Alle bergbeklimmers worden apart gecontroleerd.** Een punt moet worden toegevoegd of in mindering worden gebracht op het conditiespoor op het spelersbord door de stenen daar te verschuiven.

-Als de bergbeklimmer op een plateau is met een gunstige conditie (blauw rondje), dan ontvangt hij zoveel punten als dat in de cirkel staat aangegeven. Als de bergbeklimmer op een ongunstig conditieniveau staat (rood rondje), dat wordt dat aantal punten in mindering gebracht.

-Als er op het plateau een tent staat van dezelfde kleur als de bergbeklimmer (niet noodzakelijk zijn eigen tent), bouwt de klimmer 1 conditie op.

-Als de weersomstandigheden die dag de hoogte waar de bergbeklimmer is beïnvloeden, verliest de klimmer het aangegeven aantal conditiepunten.

Aan het eind van deze fase, controleren we of de conditie van een bergbeklimmer hoger is als **6** punten. Als het hoger is wordt het weer tot 6 gereduceerd.

Als de conditie van een bergbeklimmer onder de **1** komt, **overlijdt** die klimmer. De overwinningpunten van die klimmer worden op 1 gezet, en de klimmer wordt van het bord gehaald.

Voorbeeld: Eén van Brians' bergbeklimmers heeft een conditie van 3. Hij staat op en plateau met negatieve conditiepunten (-1) op een hoogte boven de 7000 meter, waar ook de weersomstandigheden invloed hebben (-2). Gelukkig is hij in een tent (+1) en daarom verliest hij alleen 2 conditiepunten. De volgende speelbeurt moet Brian iets doen om deze bergbeklimmer te redden, anders overleeft hij de volgende dag niet.



Familievariant

Spelers kunnen besluiten de familievariant te spelen. Als een bergbeklimmer komt te overlijden, kan de speler zijn reddingskaart gebruiken om de bergbeklimmer te redden. De bergbeklimmer wordt dan naar een plateau onder de **6000 meter** verplaatst. De tweede klimmer op het scorespoor moet ook **4** plaatsen omlaag en zodoende worden de overwinningpunten ook in mindering gebracht.

De reddingskaart kan alleen eenmaal worden gebruikt. Na gebruik wordt hij uit het spel gehaald en in de doos weggelegd.

Strategie: Onthoud dat de bergbeklimmers niet alleen de top moeten bereiken, maar ook moeten overleven tot het eind van het spel. Een overleden bergbeklimmer is alleen 1 overwinningspunt waard. Na de top te hebben gehaald, of een goede hoogte te hebben bereikt, is het goed om weer terug te gaan naar een lager gelegen plateau (bij een tent) waar de bergbeklimmer kan schuilen voor slecht weer. Hij zal minder of geen last hebben van de hoogte en daardoor zal zijn conditie ook minder snel of niet verzwakken.

5 Einde Speelbeurt

De speler links van de startspeler ontvangt het **startspelersfiche**. De nieuwe startspeler mag als eerste kaarten spelen in de volgende actiefase.

De **weersteen** moet één plaats opgeschoven worden naar de volgende weersvoorspelling. Als de steen verplaatst naar de eerste voorspelling van het nieuwe kaartje, verplaatst het hele kaartje naar links, zodat rechts 3 nieuwe dagvoorspellingen te voorschijn komen.



Als de weersteen wordt verplaatst naar het laatste kaartje met weersvoorspellingen, zijn dit de laatste 3 dagen tot het eind van het spel.

Nadat de weersteen is verplaatst, trekken alle spelers 3 kaarten om hun hand weer tot **6 kaartjes** aan te vullen. Als er geen kaartjes meer zijn, heeft de speler alleen die **laatste 3 kaarten** te spelen. Daarna pas wordt de stapel opnieuw geschud en kan in de volgende beurt weer uit 6 kaarten gekozen worden.

Nu begint een nieuwe ronde (punt 1 - Een kaart kiezen).

Eind van het spel

Het spel eindigt aan het eind van de 18^e dag, als alle weersvoorspellingen zijn geweest. Wie het hoogste aantal overwinningspunten heeft van het **totaal van 2 bergbeklimmers** is de winnaar. Als meerdere spelers hetzelfde aantal hebben behaald, is de winnaar degene die met zijn bergbeklimmer als eerste de top heeft behaald. Anders hebben de spelers met het hoogste aantal punten een gelijkspel.



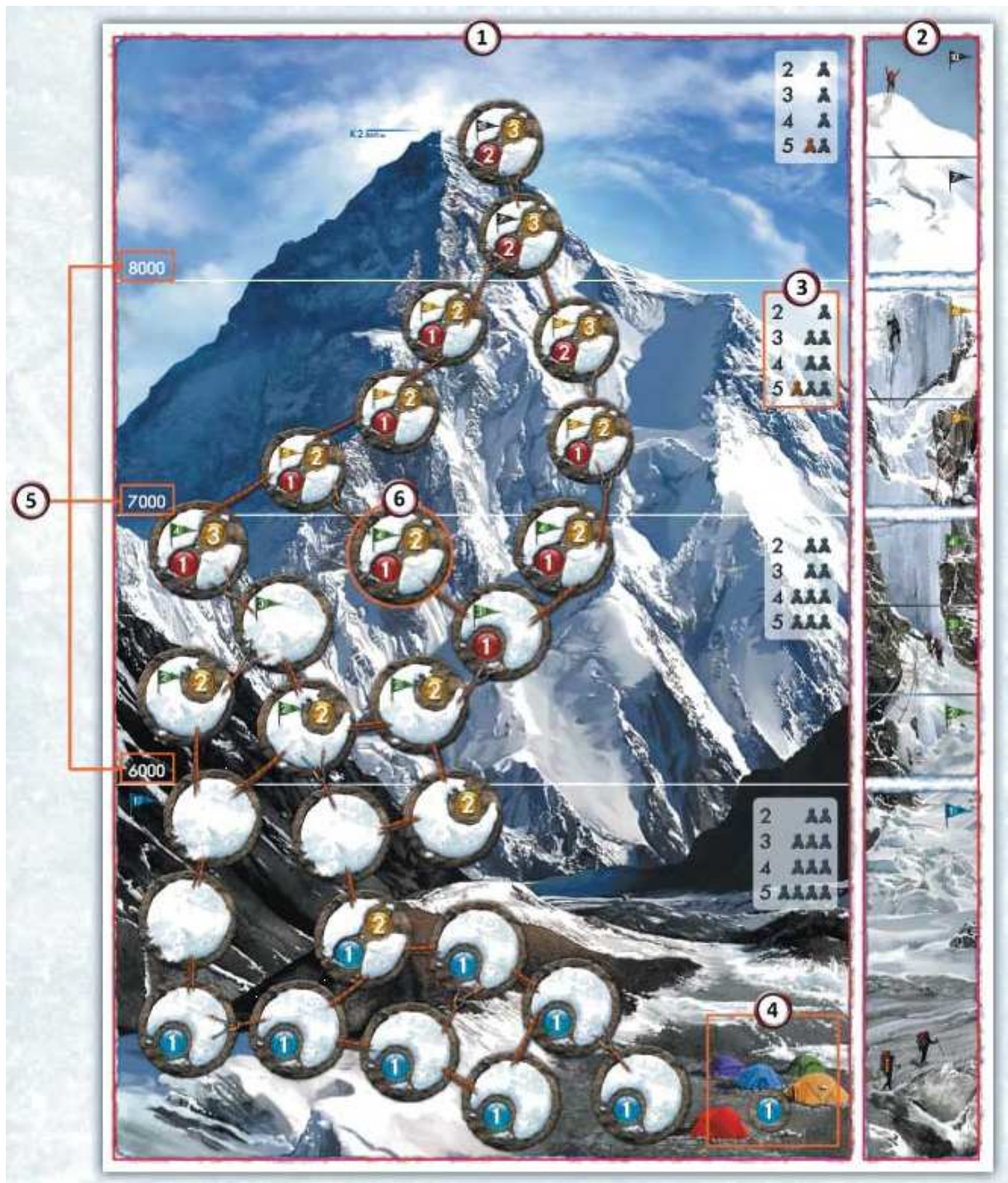
Solospel

K2 kan ook solo worden gespeeld. De spelregels zijn hetzelfde als gebruikelijk. Het maximum aantal bergbeklimmers op een plateau is hetzelfde als in een spel voor 2 spelers. De speler moet altijd een gevarenfiche nemen, ongeacht welke kaarten worden gespeeld. Als één van de bergbeklimmers overlijdt, is het spel meteen ten einde. De speler krijgt dan het aantal overwinningspunten wat de tweede bergbeklimmer tot dan toe heeft behaald en 1 punt voor de overleden bergbeklimmer. De speler kan de overwinningspunten vergelijken met de tabel hieronder om te kijken welk niveau behaald is.

LEVEL	EASIER BOARD		HARDER BOARD	
HIMALAYAN MOUNTAINEER	20 VPs	17 - 20 VPs	17 - 20 VPs	16 - 20 VPs
ALPINIST	16 - 17 VPs	15 - 16 VPs	15 - 16 VPs	14 - 15 VPs
HIKER	11 - 15 Vps	10 - 14 VPs	10 - 14 VPs	10 - 13 VPs
TOURIST	< 11 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs

Vertaald in het Nederlands door: Brigitte den Hartog





(1) Klimroutes

(3) Max. aantal bergbeklimmers

(5) Hoogtemarkeringen

(2) Scoreveld

(4) Basiskamp

(6) Plateaus op de klimroutes



(A) Conditie(min)punten

(B) Benodigde bewegingswaarde

(C) Overwinningspunten

(D) Met een touw verbonden plateaus

Kort speloverzicht

1 Een kaart kiezen

- A Alle spelers houden 3 kaarten gedekt voor zich.
- B De kaarten worden gelijktijdig omgedraaid.

2 Gevarenfiches

- A De speler met het hoogste aantal bewegingswaarde kiest één van de 3 gevarenfiches. Bij gelijkspel is nemen geen van beide spelers een gevarenfiche.
- B Een nieuw gevarenfiche wordt opgedraaid.

3 Actiefase

- A Een speler verplaatst zijn bergbeklimmer door zijn bewegingskaarten te gebruiken.
- B Een tent plaatsen kost net zoveel als dat plateau betreden.
- C Conditiepunten van een gespeelde kaart worden toegevoegd.
- D Als een speler een gevarenfiche heeft moet deze worden toegepast.
- E Als een speler nieuwe overwinningspunten behaald heeft, wordt de bergbeklimmer op het scoreveld omhoog geplaatst.
- F Let op de weersvoorspelling; een extra moeilijkheidsgraad voor verplaatsingen (alleen bij het winterweer).

4 Conditie controleren

- A Afhankelijk van de plaats waar de bergklimmer staat word zijn conditie beter of minder.
- B Als de bergbeklimmer bij een tent staat ontvangt hij 1 conditiepunt.
- C Als de weersomstandigheden die dag de hoogte waar de bergbeklimmer is beïnvloeden, verliest de klimmer het aangegeven aantal conditiepunten.
- D Als de conditie boven de 6 komt, wordt deze teruggezet naar 6.
- E Als de conditie onder de 1 komt, overlijdt de bergbeklimmer.

5 Einde Speelbeurt

- A Startspelersfiche doorgeven naar links.
- B De weersteen moet een dag verder geschoven worden.
- C De spelers pakken 3 nieuwe kaarten en hebben er weer 6 in de hand.

