

# K2

## Spielutensilien

- Sommer- (leichter) und Winterplan (schwieriger)
  - Kletterroute (durch Seile verbunden)
  - Flagge mit Siegpunkten
  - Zahl im gelben Kreis: Erforderliche Bewegungspunkte zum Betreten (kein gelber Kreis: 1 Bewegungspunkt)
  - Zahl im blauen/roten Kreis: Akklimatisierungspunkte erhöhen/subtrahieren
  - Siegpunkteskala
  - max. Anzahl Kletterer in einem Kreis (abhängig von Höhe und Spielerzahl)
- Wetteranzeiger (Winter [schwieriger] oder Sommer [leichter])
  - aktuelles Wetter und Vorhersage
  - betroffene Höhenlagen
  - blau: Keine Modifikation
  - rot: Akklimatisierungspunkte subtrahieren
  - gelb: zusätzliche Bewegungspunkte zum Betreten erforderlich
- Spielertafeln mit Akklimatisierungspunkten, bei 0: Tod
- Je 2 unterschiedliche Spielfiguren (je 1 zum Anzeigen und Klettern), 2 Zelte
- Karten
  - Bewegung: gleiche Bewegungswerte für auf- oder abklettern
  - Seil: unterschiedliche Bewegungswerte für auf- oder abklettern
  - Akklimatisierungspunkte

## Spielaufbau

- Für jeden Spieler
  - 4 Kletterer, 2 Zelte, 2 Akklimatisierungsmarker
  - 1 Spielertafel, Akklimatisierungsmarker auf 1
  - 18 Karten, mischen und 6 an sich selbst austeilen (Rest verdeckt)
- Spielplan
  - Je 2 unterschiedliche Kletterer in den Startbereich und auf den niedrigsten Siegpunktwert
- Wetterkartensatz mischen und 2 aufgedeckt nebeneinander, restliche verdeckt unter die rechte Karte
- Wettermarker auf den 1. Tag (1. Feld der linken Karte)
- Risikomarker verdeckt mischen und 3 aufdecken
- Startspieler auslösen

## Spielablauf

- 18 Runden mit jeweils 5 Phasen

### 1. Kartenauswahl (gleichzeitig)

- 3 der 6 Handkarten auswählen und verdeckt vor sich ablegen
- Gleichzeitig aufdecken

### 2. Risikomarker

- Spieler mit den (**alleinig**) meisten Bewegungspunkten nimmt sich einen der 3 offenen Risikomarker
  - Es zählen nur Bewegungspunkte, bei Seilkarten nur die **Aufwärts**-Punkte
- 1 neuen Risikomarker aufdecken

### 3. Aktionsphase (nacheinander, beginnend beim Startspieler)

- **Kletterbewegung**
  - Aufwärts oder abwärts klettern
  - Nur in mit Seil verbundene Felder
  - gelber Kreis: Bewegungskosten bzw. 1 falls kein Kreis
  - Auf- und abwärts in einem Zug ist erlaubt
  - Punkte einer Karte können nicht auf die Kletterer aufgeteilt werden, wohl aber mehrere Karten für einen Kletterer
  - Es müssen nicht alle Bewegungspunkte genutzt werden; auch stehen bleiben ist erlaubt
  - Maximal erlaubte Kletterer pro Feld lt. Tabelle beachten:

Maximum erreicht: Durchklettern ist erlaubt, stehen bleiben nicht

### ■ Siegpunkte markieren

- Bei Erreichen eines **höheren** Siegpunktwertes, den Kletterer-Marker entsprechend bewegen
- Bei Erreichen des Gipfelpunktes, Kletterer untereinander im Siegpunktefeld aufstellen

### ■ Akklimatisierung anpassen

- Akklimatisierungspunkte der Akklimatisierungskarte(n) addieren
- Punkte einer Karte können nicht aufgeteilt werden

### ■ Zelt aufstellen

- Im derzeitigen Standort (auch nach Bewegung)
- Kosten: Eintrittsbewegungspunkte
- Bei Seilkarten zählen nur die **Aufwärts**punkte
- Nur ein Zelt pro Kletterer, aber mehrere Zelte pro Feld
- Zelt-Standort kann nicht geändert werden

### ■ Risikomarker

- Wert 0: Es passiert nichts
- Wert 1: 1 Punkt von den Bewegungs- oder Akklimatisierungspunkten abziehen:
  - 1 Bewegungspunkt von einer der gespielten Karten (Bei einer Seilkarte muss vorher entschieden werden, ob der Kletterer aufwärts oder abwärts klettert)
  - 1 Akklimatisierungspunkt von einer der gespielten Karten
  - 1 Punkt vom Akklimatisierungspunktestand eines Kletterers, dem mindestens 1 Karte in diesem Zug zugewiesen wurde
  - Ein Kletterer, der weder bewegt wurde noch Akklimatisierungspunkte erhalten hat, wird nicht bestraft
- Wert 2: 2 Punkte beliebig auf Kletterer, Karten und Punktestand aufteilen

### ■ Wettereinfluss

- blauer Kreis: Keine Auswirkungen
- gelber Kreis: Betreten eines Feldes sowie das Aufstellen eines Zeltes in den **angegebenen Zonen** kostet zusätzliche Bewegungspunkte
- roter Kreis: Akklimatisierungspunkte, die in Phase 4 vom Punktestand abgezogen werden müssen
- gelb-roter Kreis: Wirkung von gelb und rot

## 4. Akklimatisierungs-Prüfung

- Jeder Kletterer muss seinen Akklimatisierungsstand anpassen
  - Feld mit blauem/rotem Kreis: entsprechende Punkte addieren/subtrahieren
  - Feld mit Zelt in gleicher Farbe wie Kletterer: 1 Akklimatisierungspunkt addieren
  - Wettereinfluss in **betreffender Zone**: Angegebene Akklimatisierungspunkte subtrahieren
- Falls Punktestand > 6: auf 6 reduzieren
- Falls Punktestand < 1: Tod; Siegpunkte dieses Kletterers auf 1 reduzieren, Kletterer vom Spielplan

## 5. Rundenende

- Startspieler wechselt nach links
- Wettermarker nach rechts versetzen
  - Falls rechte Karte erreicht: rechte Karte nach links und neue Karte aufdecken
  - Falls letzte Wetterkarte: noch 3 Tage bis Spielende
- 3 neue Karten ziehen (Hand auf 6 ergänzen), falls keine mehr übrig, mit 3 Karten weiterspielen und beim nächsten Rundenende neu mischen und wieder 6 Karten ziehen

## Spielende

- Sieger: Größte Siegpunktsumme der beiden Kletterer
- Bei Punktegleichheit: Zuerst den Gipfel erreicht, sonst unentschieden