

# 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 auslosen

## 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