

## SCENARIO 1: CORSA ALLA VETTA

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione è identica al gioco base K2 con le seguenti eccezioni:

Posizionare la plancia con l'icona indicata visibile, come mostrato nella figura.



Una tessera deve essere rimossa dal set selezionato di tessere meteo: se si gioca l'estate, rimuovere la tessera, come mostrato nella figura,



e se si gioca l'inverno, rimuovere una tessera a caso senza rivelarla. Solo 5 tessere meteo sono utilizzati in questo scenario.

Mischiate e disponete le tessere meteo come nel gioco K2 base. I gettoni grotta di neve sono posti in prossimità della plancia alla portata di tutti i giocatori.

Ogni giocatore prende i pezzi del colore scelto, ma i pezzi seguenti sono messi da parte e non utilizzati in questo scenario:

- la carta con 3 acclimatazioni, una carta con 2 acclimatazioni, una carta con 1 movimento, e la carta soccorso
- entrambe le tende.

### SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge secondo le regole del gioco K2 base con le seguenti modifiche.

#### Grotte di neve

Gli scalatori non hanno tende per il riparo, ma possono costruire delle grotte di neve. Il costo per costruire una grotta di neve è:

- 1 punto movimento sotto 7000 metri.
- 2 punti movimento sopra 7000 metri.

Il costo di movimento per entrare nello spazio non influenza il costo per costruire una grotta di neve.

Quando uno scalatore costruisce una grotta di neve, ponete un segnalino grotta di neve rivolto verso l'alto (che mostra uno scalatore scavare con una pala), in quello spazio.

Una grotta di neve dà 1 punto acclimatazione allo scalatore presente (come una tenda in K2 base).

Ogni scalatore può entrare in una grotta di neve libera, ma ogni grotta di neve può **dare riparo solo uno scalatore alla volta**.

Le Grotte di neve durano **solo due giorni**. Quando l'indicatore del tempo viene avanzato al giorno successivo sulla tessera meteo:

- Rimuovere tutte le tessere grotte di neve a faccia in giù dalla plancia.
- Girare tutte le tessere grotte di neve scoperte sull'altra faccia.



Un scalatore può riparare una grotta di neve durante il suo turno, spendendo lo stesso costo per il movimento per la costruzione di una grotta di neve. La grotta di neve riparata viene girata a faccia in su.

Le grotte di neve rimangono nel loro spazio originale fino a scomparire a causa del tempo.

Uno spazio può avere un qualsiasi numero di grotte di neve.

#### GIOCO IN SOLITARIO

Le regole in solitario sono le stesse di K2 base, con un'eccezione. Quando si gioca l'inverno, scartare la tessera, come mostrato in figura.



Confronta i tuoi punti vittoria ottenuti con la seguente tabella per scoprire il livello di vittoria raggiunto.

		
Himalayan Mountaineer	20 VPs	17 - 20 VPs
Alpinist	16 - 17 VPs	15 - 16 VPs
Hiker	11 - 15 VPs	10 - 14 VPs
Tourist	< 11 VPs	< 10 VPs

#### FINE DEL GIOCO

Il gioco si conclude proprio come in K2 base. Ricorda che "Corsa alla Vetta" dura 3 turni in meno rispetto a K2 gioco base. Il vincitore è determinato allo stesso modo di K2 gioco base.

#### SCENARIO 2: TRAVERSATA DEL BROAD PEAK

##### PREPARAZIONE DEL GIOCO

La preparazione è identica al gioco base K2 con le seguenti eccezioni:

Posizionare la plancia con l'icona indicata visibile, come mostrato nella figura.



Ogni giocatore prende i pezzi del colore scelto, ma una tenda viene messa da parte e non utilizzata. Su ciascuna delle tre cime (contrassegnate con i numeri romani), posizionare il relativo gettone punto vittoria, a seconda del numero di giocatori come mostrato nella tabella seguente, con il massimo valore sulla sommità di ciascuna pila. In partite a cinque giocatori utilizzare tutti i gettoni punti vittoria.

	2	3	4
I	 1 1 2	 1 2 3	 1 3 4
II	 1 3	 2 4	 2 6
III	 4	 6	 8



Posizionare i 2 gettoni traversata di ogni scalatore vicino al tabellone.

#### SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge secondo le regole di K2 base con le seguenti modifiche.

#### Tenda

Ogni giocatore ha una sola tenda. All'inizio del gioco, il giocatore sceglie una tenda, posizionandola sulla propria plancia, mentre l'altra tenda non verrà utilizzata. Le regole per piantare una tenda sono le stesse del gioco K2 base, tranne che solo uno scalatore ne ha una a disposizione. Tuttavia, dopo che un giocatore ha piantato una tenda, ogni scalatore di quel giocatore nello spazio della tenda può spendere 1 punto movimento per smontarla e portarla via. Il giocatore mette la tenda sulla propria plancia sull'immagine dello scalatore che l'ha smontata. Questo scalatore sarà in grado di rimontare la tenda secondo le regole usuali del K2 base. La tenda può essere smontata e rimontata ogni volta che si vuole. Se lo scalatore che porta la tenda muore, la tenda è perduta.

#### Traversata

Quando si lascia il campo base, ogni scalatore ha la scelta di salire sul lato sinistro e poi attraversare a destra, o salire sul lato destro e poi attraversare a sinistra. Quando uno scalatore entra nel primo o



ultimo spazio della traversata (gli spazi contrassegnati con l'icona scalatore), prende il gettone traversata per quello scalatore e quello finale (sinistra o destra) della traversata.

*Esempio: Il primo scalatore giallo muove attraverso il primo spazio traversata sul lato sinistro della plancia. Il giocatore giallo prende il relativo gettone traversata col simbolo dello scalatore e lo mette sulla sua plancia.*



Se uno scalatore ha entrambi i gettoni traversata alla fine del gioco, ottiene 2 punti extra per ogni gettone punti vittoria (indipendentemente dal loro valore).

*Esempio: Il primo scalatore giallo alla fine del gioco ha entrambi i gettoni traversata e 2 gettoni punti vittoria per il raggiungimento di due vette. Ottiene 4 punti vittoria addizionali.*

### **Punti vittoria per raggiungimento delle vette**

Nel momento che uno scalatore raggiunge una vetta, il giocatore prende il relativo gettone in cima e lo mette sopra il gettone traversata di quello scalatore. Ogni scalatore può ottenere un solo gettone per ogni vetta, Ogni scalatore ha un set diverso di gettoni punti vittoria per il raggiungimento delle vette.

*Nota. Sul lato nord (lato sinistro della plancia) ci sono solo 2 spazi dove i gettoni traversata posso essere presi.*



### **FINE DEL GIOCO**

Il gioco si conclude proprio come in K2 base.

### **PUNTEGGIO**

Ogni giocatore somma i punti vittoria ottenuti dai propri scalatori. Ogni scalatore può sommare:

- Fino a 10 punti per l'altezza massima raggiunta (segnata come nel K2 base)
- 1 punti vittori per tutti i gettoni punti vittoria collezionati
- 2 punti per ogni gettone punti vittoria per ogni scalatore che ha entrambi i gettoni traversata.

Gli scalatori morti fruttano 1 punto vittoria come in K2 gioco base; i loro gettoni punti vittoria e traversata sono persi. In caso di pareggio, il giocatore il cui scalatore ha raggiunto per primo la vetta I è il vincitore.

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.  
Traduzione Italiana a cura di: Maurizio 'Neelix'; ringrazio "Faustoxx" per la revisione.