

K2 – odpowiedzi na pytania

Stopnie trudności.

W grze K2 można zwiększać poziom trudności rozgrywki. Poniżej kilka słów na ten temat:

1. Karta ratunku
Wykorzystanie jej polecam jedynie w grze rodzinnej. Osobiście nie przepadam za tą opcją, K2 to gra o walce o przeżycie, a karta ratunku upraszcza ten element. Jeśli grać z tą kartą, to jedynie z dziećmi.
2. Łatwa droga. Drogi prowadzące na szczyt na tej stronie planszy są krótsze, przez co zdobycie góry staje się łatwiejsze. Sama rozgrywka również jest krótsza.
3. Trudna droga. Gdy gracze zapoznają się już z łatwą, zdecydowanie polecam rozgrywki na trudnej drodze. Rozgrywka jest trudniejsza, toczy się też dłużej. To moja ulubiona „strona”.
4. W trakcie prac nad grą, wielokrotnie wspominałem próby zdobycia szczytu w zimie, prowadzone przez Andrzeja Zawadę, a po jego śmierci przez Krzysztofa Wielickiego. Nikomu do tej pory nie udało się zdobyć szczytu w zimie, w grze postanowiłem że będzie taka możliwość, oczywiście trudniejsza niż latem. Stąd w grze pojawiły się karty zimowej pogody. To ostatni wariant w skali trudności. Gdy pogoda letnia jest już za prosta, wtedy proponuję grę w zimie... Można też wymieszać karty letnie z zimowymi, np. pół na pół... losowo, zakryte. Wtedy nawet gracze znający wszystkie karty na pamięć, nie wiedzą co ich czeka.
5. Czerwoni wspinacze. Na planszy przy grze 5 osobowej można zauważyć na wskaźniku pokazującym ilu himalaistów może być na danym polu, czerwone oznaczenia. Granie z czerwonymi jest łatwiejsze, bez – wzmaga interakcję. Jak grać? Zależy to od przeciwników, czy wolą mniejszą czy większą interakcję.

Stopniowanie gry:

- Łatwa droga w lecie
- Łatwa droga w lecie bez czerwonych wspinaczy (w 5 osób)
- Trudna droga w lecie
- Trudna droga w lecie bez czerwonych wspinaczy (w 5 osób)
- Łatwa droga w zimie
- Łatwa droga w zimie bez czerwonych wspinaczy (w 5 osób)
- Trudna droga w zimie
- Trudna droga w zimie bez czerwonych wspinaczy (w 5 osób)

Baza

- W bazie może stać dowolna liczba himalaistów.
- Himalaiści z bazy mogą przemieścić się na pole znajdujące się na lewo od bazy (obok czerwonego namiotu).

Karta aklimatyzacji 0 – sens istnienia

Karta aklimatyzacji o wartości 0, to karta która blokuje rękę. Symbolizuje ona zepsutą butlę z tlenem, trudno ją sensownie wykorzystać. Należy pamiętać że taka jest, że będziemy musieli ją zużyć... że będzie psuła nam nasze plany. Karta aklimatyzacji o wartości 0 nie pozwala na wykorzystanie jej przy żetonach ryzyka – więcej przy żetonach.

Namiot

- W namiocie może być 2 himalaistów, każdy zyskuje 1 punkt aklimatyzacji.
- Na polu może znajdować się dowolna ilość namiotów, bez względu na ograniczenie wynikające z oznaczeń na planszy.
- Bez względu na liczbę namiotów, graczy obowiązuje zasada liczby himalaistów na danym polu.
- Nie można używać namiotów innych himalaistów.
- Na jednym polu mogą znajdować się 2 namioty w tym samym kolorze, ale nie powiększa to liczby punktów aklimatyzacji jakie uzyskuje na tym polu himalaista. Bez względu czy jest jedno, czy dwa namioty, otrzymuje 1 punkt aklimatyzacji.
- Jeśli w namiocie jest 2 himalaistów to nie wychodzi 3 ;-)

Poręczówki

Poręczówkę używa się na dwa sposoby:

1 - cyfra z lewej, używana jest tak samo jak na zwykłej karcie ruchu (tak jakby nie było przy niej strzałki). Można ją użyć do ruchu w górę, w dół, w górę i w dół, do postawienia namiotu oraz do rozliczenia żetonu konsekwencji.

2 - cyfra z prawej - w dół - może być użyta tylko w dół, lub do rozliczenia żetonu konsekwencji.

Ruch

- Nie trzeba wykorzystać wszystkich punktów ruchu.
- W wyniku zagranej karty, nie trzeba przemieszczać himalaisty.
- Zagrane karty rozliczane są przy sprawdzaniu kto najbardziej naraził życie swoich himalaistów, bez względu na to ile zostało zużytych punktów ruchu, czy w ogóle był przemieszczany himalaista. Gdy w instrukcji mowa jest o ruchu, mamy na myśli intencję ruchu i dlatego gracz może wykorzystać punkty ruchu z karty na redukcję żetonów ryzyka himalaisty, nawet gdy ten się nie przemieścił.
- Jeśli himalaista nie został przemieszczony, to punkty ruchu z kart jakie gracz zagrał mogą zostać zużyte na żetony ryzyka.
- W trakcie ruchu gracz może zrobić rozsadę, czyli zamienić miejscami dwóch **swoich** himalaistów, bez względu na ograniczenie liczby himalaistów na danym polu. Ważne jest by po zakończeniu ruchu na polu stało maksymalnie tylu himalaistów, ile pozwala pole w danym obszarze planszy.
- Dozwolone jest wejście na pole na którym jest maksymalna liczba himalaistów i zejście z niego w tym samym ruchu. Ważne jest by po zakończeniu ruchu na polu stało maksymalnie tylu himalaistów, ile pozwala pole w danym obszarze planszy.
- Gdy w trakcie zimy himalaista idzie przez pola w obszarze objętym ograniczeniem ruchu, ograniczenie to działa na każde pola na które wchodzi himalaista w danym obszarze.
- Ograniczenie ruchu dotyczy również namiotu – koszt wybudowania wzrasta o jeden.
- Czasami w dolnych partiach góry ciężko określić kierunek dół/góra. Zasada jest taka, że gdy himalaista oddala się od bazy i zbliża się do szczytu – mowa jest o ruchu w górę. Przeciwna sytuacja – ruch w dół. Jeśli gracz nie jest pewny jak zinterpretować dane pole, umawia się z współgraczami. Na stronie <http://boardgamegeek.com/thread/595614/which-is-up-and-which-is-down-here> pokazane są kierunki zgodnie z intencją autora.

Żetony ryzyka

- Żetony muszą być wykorzystane są w danej rundzie.
- Zrealizowane żetony odrzucane są z gry, nie wracają do pulii.

Realizacja żetonu:

Zagrywane są trzy karty.

Jeśli gracz bierze żeton ryzyka (a w grze solo bierze zawsze) **musi** go rozliczyć w bieżącej turze.

Rozlicza go w ten sposób że:

- odejmuje jego wartość od karty/kart ruchu (którychkolwiek, byleby pokryć wartość żetonu), bez względu na to czy ktoś się poruszał
ALBO/I
- odejmuje jego wartość od wartości karty/kart aklimatyzacji, bez względu na to, czy ktoś się poruszał. **Karta aklimatyzacji nie może mieć wartości 0.**
ALBO/I
- odejmuje jego wartość od poziomu aklimatyzacji na karcie gracza **u tego himalaisty który poruszył się w tej turze**

Punkty zwycięstwa

- W danym ruchu gracz może wejść wyżej, następnie zejść. Otrzymuje tyle punktów zwycięstwa ile udało mu się w danej chwili maksymalnie zdobyć. *Przykład: himalaista wszedł z pola o liczbie punktów 4 na pole z 5 punktami zwycięstwa, a następnie zszedł z powrotem na pole o wartości 4. Na listwie punktacji ustawia sobie, że zdobył 5 punktów zwycięstwa.*
- Gdy w trakcie gry wspinacz ginie, gracz otrzymuje za niego na koniec gry 1 punkt zwycięstwa (chyba że gra w wariant z kartą ratunku)
- Jeśli w grze dwóch graczy zdobyło tyle samo punktów zwycięstwa i żaden z nich nie zdobył szczytu – obaj remisują.

0 punktów aklimatyzacji

Jeśli w trakcie rozliczania żetonów ryzyka dojdzie do sytuacji, że gracz ma 0 punktów aklimatyzacji, ale **w tej samej turze** dostanie punkty aklimatyzacji wynikające z pola na którym się znajduje, gracz ten nie umiera. Rozliczane punkty są zawsze na korzyść himalaisty, sprawdzenie czy himalaista zginął czy też nie, jest na koniec tury.

Może zdarzyć się, że himalaista zginie w danej turze, że nic go nie uratuje, niestety swoim położeniem blokuje wejście/zejście innych himalaistów. Taka sytuacja jest normalna, dopiero po śmierci himalaista przestaje blokować ruch pozostałych himalaistów.