K2 je druhá nejvyšší hora na světě (po Mount Everestu), dosahuje výšky 8611 metrů nad mořem. Je považována za jednu z nejtěžších „osmitisícovek“ – nikdy nebyla zdolána v zimě.

Ale teď se o to může pokusit Tvůj horolezecký team a vydobýt si tak nehynoucí čest a slávu. Moc dobře víš, co Tě nahoře čeká – neustále se měnící počasí, strmé, zrádné stezky a nedostatek kyslíku budou Tvými úhlavními nepřáteli na této nebezpečné expedici. Bude třeba pečlivě plánovat každý krok, využívat dny s jasným počasím a porazit ostatní teamy snažící se ukrást Ti slávu.

ÚVOD A CÍL HRY

K2 je desková hra pro 1-5 hráčů, od 8 let, trvající kolem 60-ti minut

Každý z hráčů má pod vedením dvoučlenný team horolezců, který se snaží během 18-ti denní expedice porazit konkurenční teamy v cestě na vrchol. Mezi důležité prvky patří volba vhodné cesty na vrchol, blokování ostatních lezců, optimální umístění stanů a patřičná pozornost věnovaná předpovědi počasí, to může cestu na vrchol značně znepříjemnit.

Hráči pohybují svými horolezci prostřednictvím karet, které hrají každé kolo. Čím výše se lezec dostane, tím více bodů na konci hry hráč získá – ale pozor, ve vyšších částech hory hraje velkou roli aklimatizace. Spadne-li úroveň aklimatizace lezci pod jedna je mrtev a hráč nezíská žádné jím dosažené vítězné body.

OBSAH KRABICE

Oboustranná hrací deska (lehčí a těžší strana)

12 dílků s počasím – 6 pro léto a 6 pro zimu

Ukazatel počasí a žeton začínajícího hráče

20 horolezců – 5 sad o 4 figurkách

10 stanů – 5 sad o 2 stanech (tvarem odpovídají horolezci)

5 herních podložek (1 na hráče)

10 ukazatelů aklimatizace

90 karet – 5 sad po 18 v 5 barvách
pohyb lano aklimatizace

20 žetonů nedostatku kyslíku:
4 s hodnotou 0
11 s hodnotu -1
5 s hodnotou -2

5 karet záchrany
1 pro každého hráče

PŘÍPRAVA HRY

Vytáhněte komponenty z krabice. Hrací deska je oboustranná, má snazší a obtížnější výstupovou trasou. Otočte ji stranou, pro kterou jste se rozhodnuli a položte doprostřed stolu. ***Pro první hru doporučujeme snazší výstupovou trasu.***

Každý hráč si vybere barvu a v ní následující komponenty:

- 4 horolezce, 2 stany a 2 ukazatele aklimatizace (dřevěné komponenty)
- Herní podložku
- 18 karet
- Kartu záchrany (**pouze v rodinné variantě hry**)

Každý hráč umístí své čtyři figurky horolezců

- **Dvě figurky rozdílného tvaru** na start do základního tábora (2)
- **Dvě zbylé** dolů na bodovou stupnici (3)

Vyberte sadu dílků s počasím (buď letní nebo zimní), ostatní vraťte do krabice. Jednotlivé sady počasí mohou být libovolně kombinovány s oběma stranami hracího plánu.

Pro první hru doporučujeme sadu s letním počasím.

Dílky s počasím zamíchejte a dva z nich otočte lícem nahoru vedle sebe nad hrací desku. Ty tvoří předpověď počasí na následujících šest dní Vaší expedice (5). Zbylé můžete položit lícem dolů pod druhý otočený dílek s počasím. Ukazatel počasí je umístěn na první den (nalevo na levém dílku) (6) .

Žetony kyslíku zamíchejte a rozložte lícem dolů vedle sebe, pak náhodně tři vyberte a otočte lícem nahoru. (7)

Každý hráč zamíchá svůj balíček 18-ti karet (**kromě karty záchrany**) a vezme si z něj do ruky 6 karet (8).

Ten z Vás, kdo byl naposled v horách, si vezme **žeton začínajícího hráče** (9)

Hra může začít.

POSLOUPNOST HRY

Hra se hraje na **osmnáct kol** (18 dní expedice). Každý tah se dělí na několik fází hraných postupně za sebou. Většinu fází mohou hrát všichni současně (kromě fáze 3).

1) Výběr karet
2) Žetony kyslíku
3) Akční fáze
4) Kontrola aklimatizace
5) Konec tahu

1.VÝBĚR KARET

Všichni hráči si vyberou tři ze svých šesti držených karet a položí je lícem dolu před sebe. Až mají všichni vybráno, jsou karty současně otočeny.

2.ŽETONY NEDOSTATKU KYSLÍKU

Hráči **sečtou hodnotu pohybu** na svých třech vyložených kartách. U **karet lana** (karty s rozdílnou hodnotou pohybu nahoru a dolů) se počítá pouze **hodnota pohybu nahoru**. Karty aklimatizace se nepočítají. Hráč s nejvyšším součtem podstupuje největší risk a vybere si jeden ze tří otočených žetonů nedostatku kyslíku a položí si ho ke svým třem vyloženým kartám. V akční fázi se hráč s tímto nedostatkem kyslíku musí vypořádat.

V případě stejného nejvyššího součtu bodů pohybu si žeton nedostatku kyslíku nebere žádný hráč.

***Příklad**: Brian zahraje **dvě karty pohybu**, každou s hodnotou **1** a katu **lana** s hodnotou **1(nahoru)/3(dolů).** Anna zahraje **dvě karty pohybu**, jednu s hodnotou **1** a druhou s hodnotou **3**, a ještě **aklimatizační kartu** s hodnotou **1**. William zahraje **pohybovou kartu** s hodnotou **2** a **dvě aklimatizační karty**, jednu s hodnotou **1** a druhou s hodnotou **3**. Brianův risk je **3**, Annin **4** a Williamův **2**. V tomto případě si jeden se žetonů nedostatku kyslíku musí vybrat Anna.*

V případě, kdy si žeton jeden z hráčů vzal je odkryt další žeton, takže jsou opět vidět tři.

3.AKČNÍ FÁZE

V této fázi hrají hráči **jeden po druhém** ve směru hodinových ručiček od toho s **žetonem začínajícího hráče**. Hráč může provést více jak jednu akci (dokud má karty). Hráč s **žetonem nedostatku kyslíku** musí v této fázi nést následky.
Hráči mohou se svými horolezci v této fázi provádět následující:

A)POHYB

Hráč může použít karty pohybu (lana) k přesunu svého horolezce o dané množství bodů směrem **nahoru či dolů**.
Lezec se může pohybovat pouze mezi místy, která jsou **spojena provazem**. Množství pohybových bodů, které je potřeba k vstupu na dané místo, je uvedené ve žlutém kolečku. Místa, která tuto **cenu nemají uvedenu, mají cenu 1**.

Hráč určí lezce, který se bude pohybovat a které karty k pohybu použije. Množství bodů pohybu je dáno součtem pohybových karet (hodnoty v zeleném kolečku)

Karty lana dávají pohybové body v jednom daném směru; ty mohou být vždy použity pouze **pro pohyb daným směrem**. U ostatních karet pohybu na směru pohybu nezáleží. V rámci jednoho pohybu může horolezec, s ohledem na vybrané karty, **svůj směr pohybu měnit, např. vylézt nahoru a pak dolů.**

Body pohybu z jedné karty nesmí být rozděleny mezi dva lezce. Není nutné využít všechny body pohybu, je možné, aby se horolezec nepohyboval vůbec.

***Příklad**: Brian zahraje **dvě karty pohybu**, každou s hodnotou **1** a kartu **lana** s hodnotou **1(nahoru)/3(dolů).** Použije je k přesunu jednoho ze svých horolezců o pole výš, což ho stojí **2** body a druhého ze svých horolezců přesune o dvě pole dolů za použití karty lana, což ho stojí **3** body.*

POZOR!
Na každém místě může být ve stejný okamžik pouze tolik horolezců, kolik je uvedeno **v tabulce** na hrací desce. Vedle počtu hráčů je na ní uveden počet figurek určující **maximální počet horolezců** pro danou výškovou zónu. Nad 7000 metrů je pro hru pěti hráčů navíc jedna červená figurka, hráči se před začátkem hry dohodnou, budou-li hrát snazší variantu (3 figurky) nebo obtížnější (červenou figurku budou ignorovat).

***Příklad**: Ve hře **tří hráčů** můžou být ve výškové zóně mezi **7000-8000** metry maximálně **dvě** figurky*

Lezec nicméně přes pole, kde už je maximální počet figurek přejít. Je pouze zakázáno se na něm zastavit.

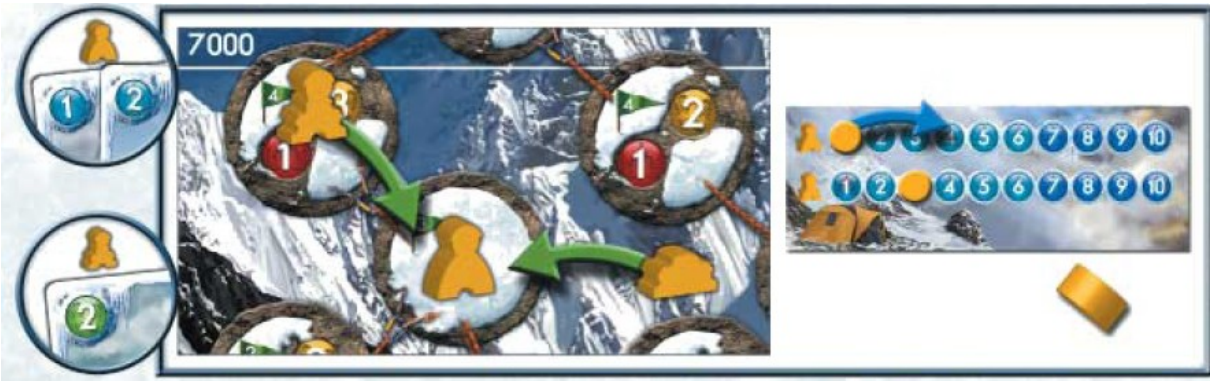
ZAZNAČENÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ
Pokaždé, když se lezec dostane výše (na pole z více vítěznými body), tak je posunuta jeho figurka na stupnici vítězných bodů. **Jedná se o označení nejvyšší dosažené výšky, tzn hráč při následném pohybu dolů o vítězné body nepřichází.**

První hráč, který dosáhne místo z vyšší bodovou hodnotou umístí svou figurku k hornímu okraji v dané oblasti stupnice vítězných bodů, hráči, co dosáhnou takto bodovaného místa za ním se za něj na bodovací stupnici zařadí (bere se jako rozhodující v případě rovnosti bodů).

B)ZVÝŠENÍ AKLIMATIZACE
Pomocí karet aklimatizace (s modrým kolečkem) může hráč zvýšit aklimatizaci jednotlivých horolezců. Body s jedné karty nesmí být rozděleny mezi dva lezce, ale jeden lezec může dostat body s více karet.
Přidání bodů je zaznamenáno posunem žetonu aklimatizace **na hráčově podložce**.

C)POSTAVENÍ STANU
Horolezec může postavit stan na poli, kde se právě nachází. Stojí to tolik bodů pohybu, kolik stojí vstup na toto pole. V případě karet lana se používá pouze hodnota bodů pro pohyb nahoru. Každý horolezec může postavit během hry pouze jeden stan (odpovídající mu tvarem). S dostatkem bodů pohybu je možné v rámci jednoho tahu přesunout horolezce i postavit na takovém místě stan. Dané pole může obsahovat více stanů.

***Příklad**: William zahraje **jednu kartu pohybu** s hodnotou **dva a dvě aklimatizační karty**, jednu s hodnotou **dva** a druhou s hodnotou **jedna**. Protože jeho horolezec v 6500m je vyčerpaný navýší mu aklimatizaci **o 3**. Potom přesune svého druhého lezce za kolegou (za **cenu 1**) a postaví na daném poli za druhý pohybový bod stan, v kterém se mohou schovat oba dva lezci.*



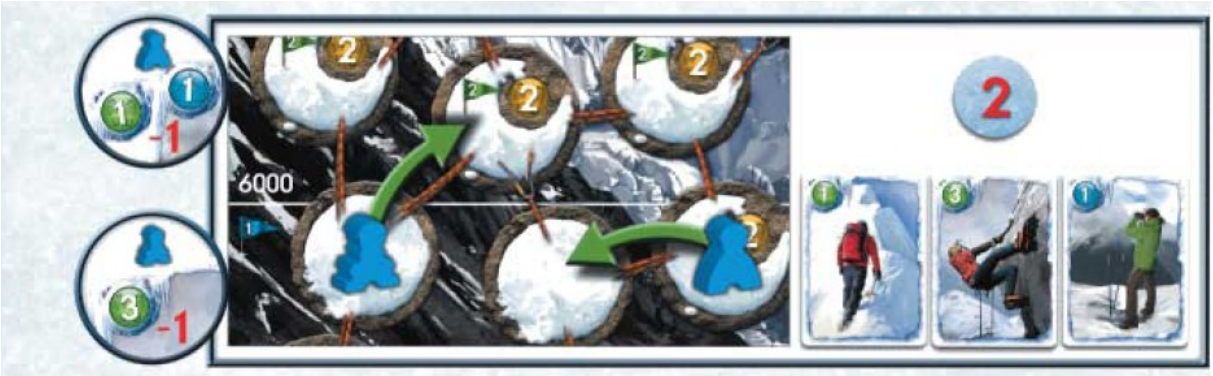
ŽETON NEDOSTATKU KYSLÍKU
Má-li hráč žeton nedostatku kyslíku, musí ho vyhodnotit
Má-li hodnotu 0, nic se neděje.
Má-li hodnotu 1, tak musí hráč odečíst jeden ze svých pohybových bodů nebo bodů aklimatizace. To může být provedeno třemi způsoby.

- Odečtěte **jeden bod pohybu** ze zahrané karty
- Odečtěte **jeden bod aklimatizace** ze zahrané karty
- Odečtěte **jeden bod aklimatizace danému horolezci** přesunem jeho žetonu aklimatizace doleva. Musí jít o horolezce, na kterého toto kolo byla zahrána aspoň jedna karta.

Jde-li o kartu lana, musí hráč rozhodnout pro pohyb, kterým směrem ji použije a odečíst hodnotu od zvolené hodnoty pohybu. **Lezec, který se dané kolo nepohybuje a nedostane body aklimatizace pomocí karty, nemůže nést následky žetonu nedostatku kyslíku**.

Má-li žeton hodnotu 2, musí být odečteny dva body způsobem uvedeným výše. Mohou být rozděleny mezi pohyb a aklimatizaci, i mezi oba lezce. Pořád ale platí pravidlo, že musí jít o lezce, kteří toto kolo obdrželi kartu pohybu nebo aklimatizace.

***Příklad**: Anna zahraje **dvě karty pohybu**, jednu s hodnotou **1** a druhou s hodnotou **3** a kartu **aklimatizace** s hodnotou **1.** Má ze všech hráčů nejvyšší součet pohybu, musí si tedy vzít žeton nedostatku kyslíku, bohužel všechny co jsou na výběr mají hodnotu **2**!*
*Pomocí karet přesune jednoho z horolezců za **1 bod pohybu** o jedno pole a zvýší mu aklimatizaci kartou **o jedna**. Rozhodne se, že tomuto horolezci sníží jeho aklimatizaci **o jedna** za žeton nedostatku kyslíku. Druhému horolezci přidělí kartu s pohybem **3** a odečte od tohoto pohybu **1** za žeton nedostatku kyslíku, daný horolezec se pohne o jedno pole za **2** body pohybu.*



VLIV POČASÍ
Každý dílek s počasím ukazuje předpověď počasí na tři dny. Každá předpověď dává informace o počasí, které zasáhne danou výškovou zónu (nebo zóny) a o efektech, s kterými se budou muset horolezci v těchto zónách potýkat.
Ukazatel na dílcích počasí ukazuje aktuální předpověď.

- Číslo v červeném kolečku se týká aklimatizace a udává počet bodů aklimatizace, které si musí odečíst každý horolezec v dané výškové zóně (ve fázi 4 – Kontrola aklimatizace)

- Číslo ve žlutém kolečku se týká bodů pohybu a určuje o kolik bodů pohybu je dražší vstup na pole v dané výškové zóně. Toto se týká i stavění stanu.

- Toto označení v sobě zahrnuje oba výše uvedené efekty

- Bez efektu

Tlustá bílá čára ukazuje, kterých zón se předpověď týká.
V uvedeném příkladu se týká výškové zóny 7000-8000 metrů a výškové zóny nad 8000 metrů.

4.KONTROLA AKLIMATIZACE
Po zahrání všech akcí ve fázi tři přichází kontrola aklimatizace. Kontroluje se každý **z horolezců samostatně**, přičtěte nebo odečtěte patřičný počet aklimatizačních bodů pomocí ukazatele aklimatizace na podložce každého hráče.

- Je-li hráč na poli s příznivou aklimatizací (modré kolečko), přidejte mu tolik bodů aklimatizace kolik je v daném kolečku uvedeno. Je-li lezec na poli s nepříznivou aklimatizací (červené kolečko), tak počet takto uvedených bodů odečtěte
- Je-li na poli stan stejné barvy jako má lezec (nemusí mít stejný tvar), přidejte takovému lezci jeden bod aklimatizace
- Ovlivňuje-li aktuální počasí zónu, v které je daný lezec, je mu odečteno odpovídající množství aklimatizačních bodů

Na konci této fáze u horolezců, kteří mají aklimatizačních bodů **více jak šest**, snižte jejich aklimatizační úroveň na šest.
Pokud některému z lezců klesne aklimatizace **pod jedna je mrtev**. Počet vítězných bodů tohoto lezce je snížen na jedna a je jeho figurka odstraněna z desky.

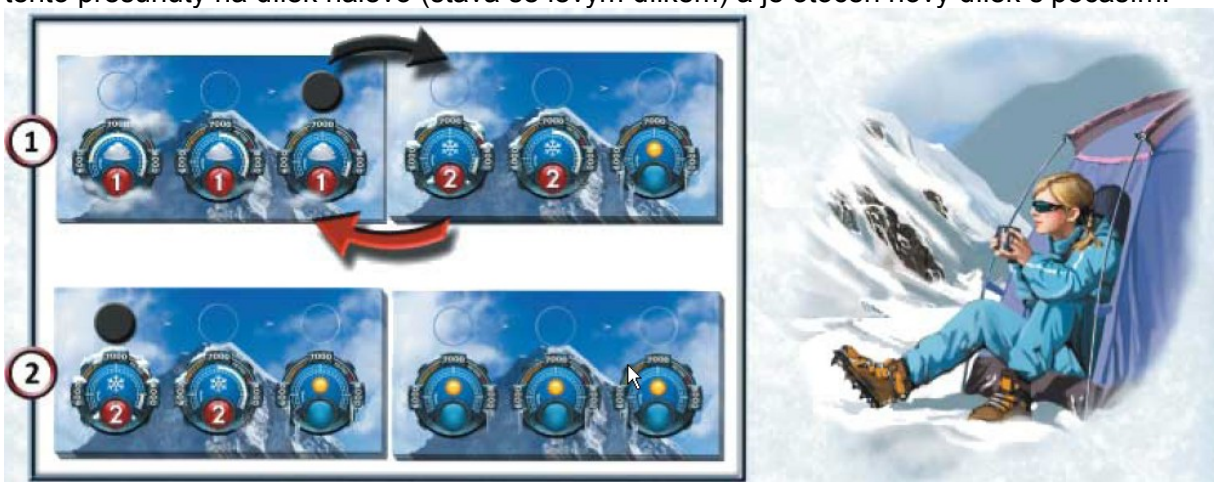
***Příklad**: Jeden z Brianových lezců má aklimatizaci na úrovni **3**. Je na poli se zápornou aklimatizací **(-1)** ve výšce nad 7000m, která je zasažena špatným počasím **(aklimatizace -2).** Naštěstí má postavený stan **(+1)**, díky tomu ztrácí jen dva body aklimatizace a těsně přežívá. Další kolo s tím bude muset něco udělat nebo pro něj bude tenhle výstup tím posledním*

Rodinná varianta
V případě rodinné varianty se může hráč před smrtí zachránit zahráním záchranné karty. Namísto smrti přesune lezce kamkoliv pod **6000** metrů a svou kartu záchrany **vrátí do krabice**. Ukazatel vítězných bodů takto postiženého lezce klesne o **čtyři**.

Herní tip: Nezapomeňte, že nestačí zdolat vrchol, ale taky přežít do konce osmnáctého dne (jinak je za daného lezce jen 1 bod). Proto je vhodné trasu výstupu správně naplánovat a načasovat, popřípadě po zdolání vrcholu přesunout svého horolezce rychle do příznivějších nadmořských výšek, kde je jak lepší počasí, tak příznivější aklimatizace.

5.KONEC TAHU
Hráč nalevo od aktuálního hráče převezme **žeton začínajícího hráče**. Ten je začínajícím hráčem pro další tah.

Ukazatel počasí je přesunut o jedno pole. Posouvá-li se na první pole na druhém dílku je tento přesunutý na dílek nalevo (stává se levým dílkem) a je otočen nový dílek s počasím.



Když se takto dostane na první pole posledního dílku (už není další k odkrytí) zbývají vám do konce expedice pouhé tři dny.

Po posunu ukazatele počasí si všichni hráči doberou **tři karty** (do šesti). Nejsou-li už další karty k dobrání, musí následující kolo odehrát jen se třemi kartami (např. na konci 5.tahu). Až když hráči nemají v ruce žádné další karty je odhazovací balíček znovu zamíchán a doberou si **šest karet** (např. na konci 6.tahu).

Začíná další kolo (fází 1 – Výběr karet).

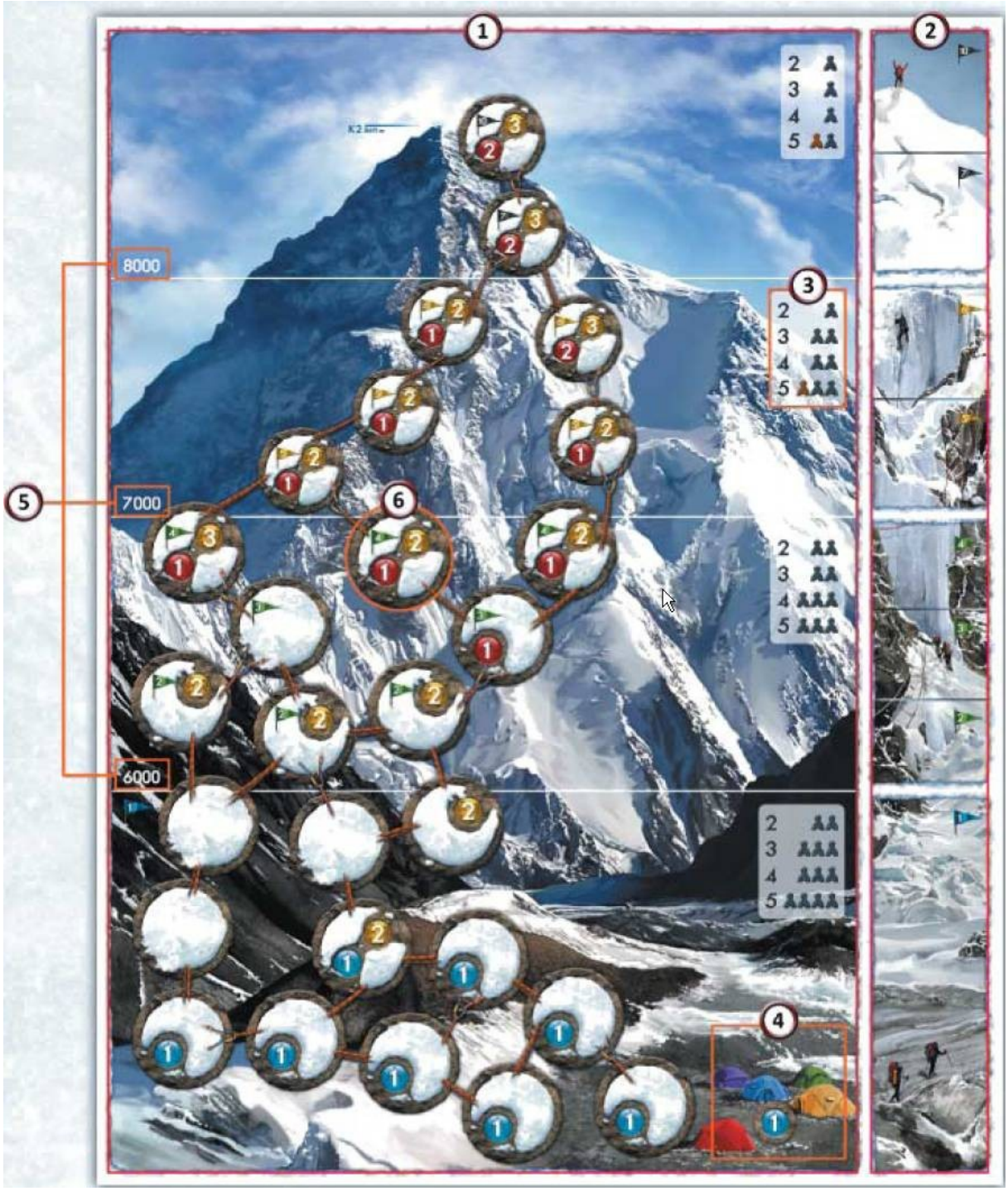
KONEC HRY

Hra končí po uplynutí 18.dne, kdy už není kam přesunout ukazatel počasí. Hráč **s nejvyšším součtem vítězných bodů obou horolezců je vítěz**. Pokud jsou s nejvyšším počtem dva, tak je vítězem ten, který se dostal na vrchol jako první. V ostatních případech končí hra remízou.

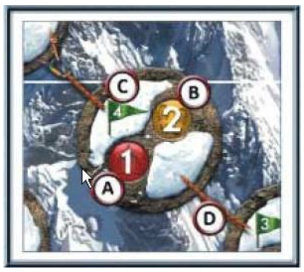
SÓLO HRA

K2 je možné hrát taky v sólo režimu. Všechna pravidla jsou stejná jako ve hře více hráčů. Počet horolezců na jednom poli je stejný jako při hře dvou hráčů. Rozdíl je v tom, že hráč si bere žeton nedostatku kyslíku vždy. Zemře-li jeden jeho horolezec v průběhu hry, hra ihned končí a hráč obdrží body za přeživšího horolezce + 1 bod za mrtvého.
Po dokončení hry porovnejte počet bodů z hodnotami v tabulce a zjistíte na jakou úroveň jste se dostali (od nejnižšího turisty, přes trampa a alpinistu až k nefalšovanému himalayskému horolezci)

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



(1) - lezecké cesty (3) – omezení lezců na 1 pole (5) – indikátory výšky
(2) – stupnice vítězných bodů (4) – základní tábor (6) – pole výstupové cesty



(A) – modifikátor aklimatizace

(B) – Potřebné body pohybu pro vstup na pole

(C) – vítězné body

(D) – lano spojující sousední pole

SHRNUTÍ TAHU

1.VÝBĚR KARET

a) Hráč vybere 3 karty a položí je před sebe lícem dolů

b) Hráči současně odhalí zahrané karty

2.ŽETONY NEDOSTATKU KYSLÍKU

a) hráč s největším součtem bodů pohybu bere žeton nedostatku kyslíku, v případě remízy nebere nikdo nic

b) je-li třeba, je otočen další žeton nedostatku kyslíku

3.AKČNÍ FÁZE

a) hráči přesouvají horolezce pomocí karet pohybu

b) postavení stanu stojí tolik bodů pohybu co vstup na dané pole

c) hráči zvyšují aklimatizací horolezců pomocí karet

d) hráč s žetonem nedostatku kyslíku musí nést následky

e) pamatujte, že i počasí může ovlivňovat pohyb! (pouze zimní)

4.KONTROLA AKLIMATIZACE

a) přičtěte/odečtěte aklimatizaci horolezcům z pole, na kterém se nachází

b) stan přidá +1 k aklimatizaci

c) odečtěte aklimatizaci podle počasí (v závislosti na výškové oblasti)

d) přesáhne-li aklimatizace horolezce šest, snižte ji na šest

e) spadne-li aklimatizace horolezce pod 1 je mrtvý

5.KONEC TAHU

a) předejte žeton začínajícího hráče hráči po levici

b) posuňte o jedno pole ukazatel počasí

c) doberte si tři karty