



REGOLAMENTO

Il K2 è la seconda montagna più alta del mondo (dopo l'Everest) con un'altezza di 8611 metri (28251 piedi) sopra il livello del mare. È anche considerata una degli "Ottomila" più difficili, tanto che nessuno ne ha mai raggiunto la vetta in inverno.

La vostra squadra di scalatori si trova adesso ai piedi della montagna, pronta ad affrontare la scalata fino alla vetta e ottenere così gloria e fama. Sapete bene cosa vi attende: il meteo estremamente mutevole, il percorso ripido e infido e l'assenza di ossigeno saranno i vostri nemici mortali in questa pericolosa spedizione. Dovrete pianificare con attenzione ogni vostro passo, usare bene i giorni sereni e competere con le altre squadre, pronti ad accaparrarvi la gloria tutta per voi.



INTRODUZIONE E OBIETTIVO DEL GIOCO

K2 è un gioco per 1-5 giocatori dagli 8 anni in su della durata di circa 60 minuti.

In K2 ogni giocatore guida una squadra di 2 Scalatori in competizione con le altre squadre per raggiungere la vetta del K2 e sopravvivere fino al termine del diciottesimo giorno della spedizione. Durante la partita dovete scegliere con attenzione il percorso fino alla vetta, bloccare l'avanzata degli altri giocatori, posizionare le tende in modo ottimale e fare attenzione al Meteo, che influenzerà significativamente la difficoltà nella scalata.

Ogni round i giocatori muoveranno i propri Scalatori sulla plancia di gioco utilizzando alcune carte. Più in alto riuscirà ad arrivare uno Scalatore lungo la scalata e maggiori punti vittoria otterrà al termine della partita. Tuttavia, nelle parti sommitali della montagna dovete fare attenzione al livello di Acclimatazione degli Scalatori. Se questo livello scende sotto 1, lo Scalatore, esausto, soccomberà alla situazione estrema della scalata e il giocatore che lo controlla otterrà 1 solo punto vittoria dai suoi progressi.

COMPONENTI

1 plancia a doppia faccia (lato facile / difficile)

lato facile

lato difficile



20 pedine Scalatore (5 gruppi da 4 per colore, 2 per forma)



5 plance Giocatore (1 per colore)



90 carte Azione (5 mazzi da 18 per colore)

Movimento

Corda

Acclimatazione



12 tessere Meteo (6 estive e 6 invernali)

tessere Meteo estive



tessere Meteo invernali



1 indicatore Meteo



1 segnalino Primo Giocatore



10 pedine Tenda (5 gruppi da 2 per colore, le 2 forme corrispondono ai 2 Scalatori)



10 indicatori Acclimatazione (2 per colore)



20 segnalini Rischio:

4 con valore 0
11 con valore 1
5 con valore 2



5 carte Salvataggio (1 per colore)



Questo regolamento



PREPARAZIONE

La plancia di gioco a doppia faccia rappresenta da un lato un percorso più facile e dall'altro uno più difficile per la scalata del K2. I giocatori decidono insieme quale lato utilizzare per la partita e posizionano la plancia con il lato desiderato visibile al centro del tavolo **1**. *Per la prima partita vi suggeriamo di utilizzare il lato facile.*



Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti pezzi di quel colore:

- 1 gruppo di pezzi colorati (4 pedine Scalatori, 2 pedine Tenda e 2 indicatori Acclimatazione);
- 1 plancia Giocatore;
- 1 mazzo di 18 carte Azione;
- 1 carta Salvataggio (variante semplificata).

Ogni giocatore posiziona i propri Scalatori sulla plancia di gioco in questo modo:

- 2 Scalatori **di forma diversa** sullo spazio di partenza della scalata **2**;
- 2 Scalatori **di forma diversa** sullo spazio più in basso del tracciato dei punti vittoria a destra **3**.

Posizionate gli indicatori Acclimatazione sugli **spazi "1"** della vostra plancia Giocatore **4**.

Scegliete insieme se utilizzare le tessere Meteo estive o invernali per la partita in corso (estive più facili, invernali più difficili). Rimettete le tessere Meteo non scelte nella scatola del gioco, non verranno utilizzate. Potete liberamente combinare i livelli di difficoltà della plancia di gioco con quelli delle tessere Meteo, ad esempio usare tessere Meteo estive con il percorso di scalata difficile.



Per la prima partita vi suggeriamo di utilizzare le tessere Meteo estive.

Mescolate le tessere Meteo e posizionatele a faccia in su a fianco della plancia di gioco in modo da formare una sequenza di 6 tessere Meteo. Posizionate la prima tessera della pila a fianco della pila, sulla sinistra. Ogni spazio rappresentato sulle tessere Meteo indica un giorno della spedizione con le corrispondenti condizioni meteorologiche **5**. La sequenza visibile di spazi vi permette di conoscere le condizioni Meteo che incontrerete nei giorni successivi. Posizionate sul primo spazio a sinistra l'indicatore Meteo **6**. Posizionate a faccia in giù i segnalini Rischio a fianco della plancia di gioco, dopodiché rivelatene 3 casualmente a faccia in su **7**. Ogni giocatore mescola il proprio mazzo di carte Azione, **a eccezione della carta Salvataggio**, e pesca 6 carte **8**. Il giocatore ad aver effettuato più recentemente un'escursione in montagna ottiene il **segnalino Primo Giocatore 9**. Siete pronti a iniziare la scalata!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di **18 round** di gioco (giorni della spedizione). Ogni round è diviso in 5 fasi giocate in sequenza. Tutte le fasi, tranne la terza, vengono svolte in contemporanea.

1. Pianificazione
2. Rischio
3. Azioni
4. Acclimatazione
5. Fine del round

1. PIANIFICAZIONE

I giocatori scelgono 3 delle 6 carte che hanno in mano e le posiziono a faccia in giù davanti a sé. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto, rivelate le carte simultaneamente.

2. RISCHIO

I giocatori **sommano i punti movimento** presenti sulle 3 carte scelte (icone verdi). Per le **carte Corda** che contengono diversi valori per movimento in salita/discesa, sommate solamente i **punti movimento in salita**. Il valore presente sulle carte Acclimatazione (icone blu) non viene sommato. Il giocatore ad aver totalizzato la somma più alta sceglie 1 dei 3 segnalini Rischio a faccia in su e lo posiziona a fianco delle proprie carte Azione del round. Durante la fase Azioni questo giocatore sarà costretto a subire la penalità indicata sul segnalino Rischio. **In caso di parità di punti movimento, nessun giocatore prende il segnalino Rischio.**

Esempio: Brian ha giocato due carte Movimento, entrambe con un valore di 1, e una carta Corda con un valore 1 (salita) / 3 (discesa). Anna ha giocato due carte Movimento con un valore di 1 e 3 e una carta Acclimatazione con un valore di 1. William ha giocato una carta Movimento con un valore di 2 e due carte Acclimatazione con un valore di 2 e 1. Il rischio totale di Brian è 3 (1+1+1), quello di Anna è 4 (1+3) e quello di William è 2. Anna deve dunque scegliere uno dei tre segnalini Rischio rivelati e subirne la penalità.

Dopo aver scelto il segnalino Rischio rivelato, il giocatore rivela casualmente 1 dei segnalini Rischio a faccia in giù in modo tale da ripristinare a 3 i segnalini a faccia in su.

3. AZIONI

A partire dal giocatore con il segnalino Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, **i giocatori si alternano effettuando il proprio turno uno alla volta**. I giocatori possono usare tutte le carte scelte durante la fase Pianificazione. Il giocatore con il **segnalino Rischio** deve subirne le penalità durante questa fase. Le carte Azione scelte possono essere utilizzate per: **A. Muovere uno Scalatore, B. Acclimatare uno Scalatore, C. Piantare una Tenda.**

A. MUOVERE UNO SCALATORE

Puoi utilizzare i punti movimento ottenuti dalle carte Movimento e Corda (icone verdi) per muovere i tuoi Scalatori **in salita o in discesa** lungo la scalata.



Uno Scalatore può muoversi solamente tra spazi adiacenti (**uniti da corde**) lungo il percorso della scalata. I punti movimento necessari per entrare in ciascuno spazio sono indicati nel cerchio giallo eventualmente presente. **Se lo spazio è privo di un cerchio giallo, è necessario 1 punto movimento per entrare in quello spazio.**



Per muovere uno Scalatore, indica lo Scalatore che intendi muovere e quali carte stai usando, determinando in questo modo la riserva di punti movimento dello Scalatore per questo turno.

Le **carte Corda** consentono di ottenere punti movimento diversi in base alla direzione del movimento; verifica i punti movimento corrispondenti in base alla freccia presente nell'icona verde della carta. Quando usi una carta Corda, scegli se utilizzarla per muoverti in salita oppure in discesa. Se usi una carta Corda per salire puoi usare i punti movimento per muoverti in qualsiasi direzione (salita/discesa), per piantare una Tenda o per subire la penalità del segnalino Rischio, mentre se usi una carta Corda per scendere puoi usare i punti movimento per muoverti solamente in discesa oppure per subire la penalità del segnalino Rischio. Non è possibile utilizzare entrambi i valori delle carte Corda. I punti movimento ottenuti tramite le carte Movimento consentono di muoversi in qualsiasi direzione (salita/discesa), piantare una Tenda o subire la penalità del segnalino Rischio. **Durante il proprio movimento uno Scalatore può cambiare direzione come desidera, muovendo ad esempio in salita e poi in discesa.**

Per determinare quale tra due spazi adiacenti si trovi in alto e quale in basso osserva il moschettone. **Lo spazio con il moschettone è sempre quello più in alto.**

I punti movimento ottenuti da una singola carta non possono essere suddivisi tra i due Scalatori. Non è necessario utilizzare tutti i punti movimento ottenuti dalle carte ed è anche possibile non muovere affatto i propri Scalatori.

Esempio: Brian ha giocato **due carte Movimento**, entrambe con un valore di 1, e una carta Corda di valore 1 (salita) / 3 (discesa). Usando i **2 punti movimento** ottenuti dalle due carte Movimento muove 1 dei suoi Scalatori in salita **in uno spazio con costo 2**, dopodiché usa i **3 punti movimento in discesa** ottenuti grazie alla carta Corda per muovere in basso l'altro Scalatore di **due spazi con costo rispettivamente 2 e 1**.



Attenzione!

In ogni spazio possono sostare un numero massimo di Scalatori indicato **nella tabella presente sulla plancia di gioco**. In base al numero di giocatori e alla fascia di altitudine, la tabella mostra il numero **massimo di Scalatori** che possono sostare nello stesso spazio. Nella fascia sopra i 7000 metri, in partite con 5 giocatori, è rappresentata una pedina rossa. Ciò significa che prima dell'inizio della partita, i giocatori devono decidere se preferiscono considerare la pedina rossa o meno nel numero di Scalatori consentiti per una versione più facile o difficile del gioco.

2	1
3	2
4	3
5	4

Esempio: in una partita a **3 giocatori**, negli spazi presenti nella fascia tra i **7000 e gli 8000 metri** possono sostare solamente **2 Scalatori** contemporaneamente.

Gli Scalatori possono comunque attraversare con il loro movimento eventuali spazi completamente riempiti da altri Scalatori, a patto che terminino il proprio movimento in uno spazio consentito.



TENERE TRACCIA DEI PUNTI VITTORIA

Ogni volta che uno Scalatore raggiunge uno spazio con un maggior numero di punti vittoria, fate salire alla stessa quota anche la pedina corrispondente presente nel tracciato dei punti vittoria a destra. **Quando invece uno Scalatore si muove in spazi con un minor numero di punti vittoria, lasciate la pedina corrispondente dove si trova. In questo modo rimarrà nello spazio con il valore più alto di punti vittoria raggiunto nel corso della scalata.**



Quando il primo Scalatore raggiunge la vetta, posizionate la pedina corrispondente nel tracciato dei punti vittoria nella zona in alto dell'ultimo spazio. Posizionate le pedine corrispondenti agli Scalatori che raggiungono la vetta in seguito sotto di essa, in ordine di arrivo.

B. ACCLIMATARE UNO SCALATORE

Puoi utilizzare i punti Acclimatazione ottenuti dalle carte Acclimatazione (icone blu) per aumentare il livello di Acclimatazione dei tuoi Scalatori. I punti Acclimatazione ottenuti da una singola carta non possono essere suddivisi tra i due Scalatori, ma un singolo Scalatore può ottenerli da più carte.

Sposta l'indicatore Acclimatazione dello Scalatore corrispondente verso destra sulla tua **plancia Giocatore** di un numero di spazi pari ai punti Acclimatazione ottenuti dalle carte. Non è possibile superare il livello 10 di Acclimatazione.

C. PIANTARE UNA TENDA

Puoi utilizzare i punti movimento ottenuti dalle carte Movimento e Corda (icone verdi) per piantare una Tenda nello spazio in cui si trova uno dei tuoi Scalatori. Il costo per piantare una Tenda corrisponde al costo per entrare in quello spazio. Nel caso delle carte Corda, considera solamente i punti movimento ottenuti dal movimento in salita. In nessun modo è possibile utilizzare il valore del movimento in discesa delle carte Corda per piantare una Tenda. Ogni Scalatore può piantare **1 sola Tenda nel corso della partita**, posizionando la pedina Tenda corrispondente alla forma dello Scalatore nello spazio in cui viene piantata. Le Tende non possono essere spostate in alcun modo e rimangono dove sono state piantate fino al termine della partita. Nello stesso turno uno Scalatore può entrare in uno spazio e piantare immediatamente una Tenda, se ha abbastanza punti movimento per farlo. Nello stesso spazio possono essere presenti più Tende. Puoi suddividere i punti movimento ottenuti con una singola carta per muovere e piantare una Tenda con il solito Scalatore.

Esempio: William ha giocato **una carta Movimento** con un valore di 2 e **due carte Acclimatazione** con un valore di 1 e 2. Il livello di Acclimatazione del suo Scalatore a 6500 metri è 1, decide dunque di usare entrambe le carte Acclimatazione per aumentarlo di **3 punti**, portandolo a 4. Decide poi di far ottenere 2 punti movimento all'altro Scalatore per farlo muovere in discesa in uno spazio con **costo 1** e di usare il punto movimento rimasto per piantare subito la Tenda, in modo da fornire rifugio a entrambi i suoi Scalatori.



SEGNALINO RISCHIO

Se un giocatore possiede un segnalino Rischio, **deve** subirne la penalità durante questa fase.



Se il segnalino Rischio è di valore 0, rimuovetelo dal gioco senza alcuna penalità.

Se il segnalino Rischio è di valore 1, devi sottrarre 1 dai punti movimento o Acclimatazione ottenuti da uno Scalatore in questo turno. È dunque possibile subire la penalità dei segnalini Rischio in tre modi:

- sottrarre **1 punto movimento** da quelli ottenuti da una carta giocata;
- sottrarre **1 punto Acclimatazione** da quelli ottenuti da una carta giocata;
- sottrarre **1 punto dal livello di Acclimatazione** di uno Scalatore a cui è stata assegnata almeno una carta che non sia la carta Acclimatazione di valore 0.

Per le **carte Corda**, devi decidere se utilizzarle in salita o discesa e successivamente sottrarre il valore indicato dal segnalino Rischio dai punti movimento ottenuti. **Uno Scalatore che non abbia ricevuto una carta potenzialmente in grado di conferire punti movimento o Acclimatazione non può subire la penalità di un segnalino Rischio.** Questo include anche uno Scalatore che abbia ricevuto solamente la carta Acclimatazione di valore 0, poiché questa non conferisce alcun punto.

Se il segnalino Rischio è di valore 2, devi sottrarre 2 punti nel modo descritto in precedenza. Questa penalità può essere suddivisa tra punti movimento e punti Acclimatazione e anche tra i due Scalatori. Anche in questo caso, la penalità può essere subita solamente da Scalatori che abbiano ricevuto almeno una carta potenzialmente in grado di conferire punti movimento o Acclimatazione.

Dopo aver subito la penalità del segnalino Rischio, rimuovetelo dal gioco.

Esempio: Anna ha giocato **due carte Movimento** con un valore di 1 e 3 e **una carta Acclimatazione** con un valore di 1. Nella fase 2 è risultata avere il valore di rischio più alto ed è dunque stata costretta a prendere un segnalino Rischio. Purtroppo per lei, tutti i segnalini Rischio a faccia in su riportavano il valore 2: ha dunque ottenuto un segnalino Rischio di valore 2.

Decide di assegnare la **carta Movimento di valore 1** e la **carta Acclimatazione** a uno dei suoi Scalatori, subendo **1 punto** della penalità del segnalino Rischio per **ridurre di 1 i punti Acclimatazione** ottenuti. In questo modo il suo Scalatore si muove in uno spazio di costo 1 ma non ottiene alcun punto Acclimatazione.

Decide inoltre di subire il **secondo punto** della penalità **riducendo di 1 i 3 punti movimento** ottenuti dall'altro Scalatore, che si muove così in uno spazio di **costo 2**.



INFLUENZA DEL METEO

Ogni tessera Meteo mostra le condizioni meteorologiche per tre giorni della spedizione. Ogni spazio della tessera indica quale fascia altimetrica verrà influenzata dal Meteo e quali effetti dovranno subire gli Scalatori presenti in quella fascia. L'indicatore Meteo indica le condizioni meteorologiche del round in corso.

2 I cerchi rossi indicano una penalità al livello di Acclimatazione che gli Scalatori devono subire nella successiva fase Acclimatazione in una determinata fascia altimetrica.

1 I cerchi gialli indicano un aumento al costo in punti movimento (sia in salita che in discesa) per entrare negli spazi in una determinata fascia altimetrica. **Questa penalità si applica anche al costo per piantare una Tenda.**

11 I cerchi per metà rossi e per metà gialli indicano una doppia penalità, ciascuna come descritta in precedenza.





Nessuna influenza del Meteo.



L'indicatore altimetrico sulle tessere Meteo indica la fascia altimetrica influenzata dalle condizioni meteorologiche. Ogni sezione dell'altimetro corrisponde a una fascia altimetrica sulla plancia. Nell'esempio a fianco le condizioni meteorologiche avverse influenzano due fasce, quella dai 7000 agli 8000 metri e quella sopra gli 8000 metri.

4. ACCLIMATAZIONE

Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno nella fase precedente, si procede a verificare l'Acclimatazione degli Scalatori. **Verificate separatamente ogni Scalatore**, aggiungendo o sottraendo i punti Acclimatazione dal livello di Acclimatazione degli Scalatori mostrato dall'indicatore Acclimatazione sulla vostra plancia Giocatore in questo modo:

- se lo Scalatore si trova in uno spazio con condizioni di Acclimatazione favorevoli (cerchio blu), aumentate il livello di Acclimatazione del valore indicato nel cerchio. Se lo Scalatore si trova in uno spazio con condizioni di Acclimatazione avverse (cerchio rosso), diminuite il livello di Acclimatazione del valore indicato nel cerchio;
- se lo Scalatore si trova in uno spazio con una Tenda dello stesso colore (non è importante la forma), aumentate di 1 il livello di Acclimatazione;
- se lo Scalatore si trova in una fascia altimetrica influenzata da una penalità al livello di Acclimatazione del Meteo, diminuite il livello di Acclimatazione del valore indicato nel cerchio rosso.

Per ogni Scalatore calcolate quanto aumentare o diminuire il livello di Acclimatazione e procedete a spostare l'indicatore di conseguenza. Alla fine di questa fase, se il livello di Acclimatazione di uno Scalatore è **superiore a 6**, spostate il suo indicatore Acclimatazione a livello 6.

Se il livello di Acclimatazione di uno Scalatore scende **sotto 1**, lo Scalatore muore. Rimuovete lo Scalatore dalla plancia di gioco e spostate la pedina corrispondente nel tracciato dei punti vittoria sullo spazio 1.

Esempio: uno degli Scalatori di Brian ha un **livello di Acclimatazione di 3**. Si trova in uno spazio con condizioni di Acclimatazione avverse (-1) nella fascia altimetrica tra i 7000 e gli 8000 metri, influenzata da una penalità al livello di Acclimatazione del Meteo (-2). Fortunatamente nel suo spazio è presente una Tenda del suo colore (+1) che riduce la penalità al livello di Acclimatazione di questo round a **2 punti**. Brian diminuisce il **livello di Acclimatazione del suo Scalatore a 1**. Il prossimo round dovrà fare qualcosa per aiutarlo a sopravvivere un altro giorno!



Variante semplificata

Se i giocatori lo desiderano, possono utilizzare questa variante che permette l'utilizzo della carta Salvataggio. Quando lo Scalatore di un giocatore muore, quel giocatore può usare la carta Salvataggio per salvarlo, muovendolo in un qualsiasi spazio **sotto i 6000 metri**. Spostate la pedina corrispondente più in basso di **4 spazi** nel tracciato dei punti vittoria.

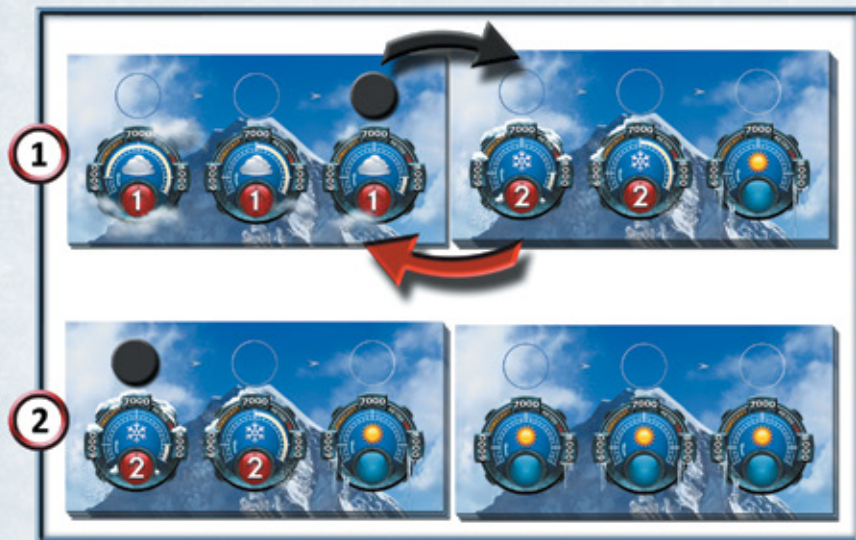
La carta Salvataggio può essere usata una sola volta, dopo il suo utilizzo rimuovetela dal gioco.

Suggerimento: ricordate che gli Scalatori non devono solamente raggiungere la vetta, ma anche sopravvivere fino al termine della spedizione. Gli Scalatori morti conferiscono solamente 1 punto vittoria! Dopo che uno Scalatore ha raggiunto la vetta o un'altitudine elevata è dunque consigliabile farlo scendere in uno spazio in cui possa trovare rifugio e ripararsi contro le condizioni sfavorevoli dell'Acclimatazione e del Meteo.

5. FINE DEL ROUND

Il primo giocatore passa il **segnalino Primo Giocatore** al giocatore alla sua sinistra. Questo sarà il nuovo primo giocatore per il prossimo round.

Avanzate l'indicatore Meteo verso destra di uno spazio sulla tessera Meteo. Se in questo modo l'indicatore Meteo viene spostato nel primo spazio della tessera Meteo di destra, muovete questa tessera sulla sinistra sopra alla precedente, rivelando in questo modo la prossima tessera Meteo come indicato nell'esempio.



Se l'indicatore Meteo viene mosso sull'ultima tessera Meteo e non rivelerete alcuna nuova tessera, restano solamente tre giorni prima della fine della spedizione!

Dopo aver mosso l'indicatore Meteo, tutti i giocatori pescano 3 carte dal proprio mazzo, **ripristinando a 6 le carte nella propria mano**. Se il mazzo è esaurito, ma avete ancora 3 carte in mano, non pescate alcuna carta: giocherete il prossimo round **con le 3 carte a vostra disposizione**. Se il mazzo è esaurito e non avete carte in mano, rimescolate le carte nella pila degli scarti per formare un nuovo mazzo e pescatene 6.

Iniziate un nuovo round a partire dalla fase 1.

● FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del 18° round di gioco, quando l'indicatore Meteo non può più avanzare. Il vincitore è il giocatore con la somma più alta dei punti vittoria ottenuti dai propri Scalatori. Se più giocatori condividono lo stesso ammontare di punti vittoria, utilizzate l'ordine di arrivo degli Scalatori sulla vetta per risolvere i pareggi. In caso di ulteriore parità per il vincitore, la vittoria è condivisa tra i giocatori con il maggior numero di punti vittoria.

MODALITÀ SOLITARIA

Puoi giocare K2 anche in modalità solitaria. Le regole di gioco restano inalterate a eccezione delle seguenti modifiche. Il numero massimo di Scalatori in ogni spazio è lo stesso di una partita a 2 giocatori. Durante la fase Rischio sei sempre costretto a scegliere 1 segnalino Rischio, a prescindere dalle 3 carte scelte. Se uno degli Scalatori muore la partita termina immediatamente. Otterrai i punti vittoria dello Scalatore sopravvissuto + 1 punto vittoria per lo Scalatore morto. Al termine della partita confronta i tuoi punti vittoria con i valori nella tabella seguente per determinare il tuo grado di successo in base alla plancia e alle tessere Meteo scelte.

GRADO	PLANCIA FACILE		PLANCIA DIFFICILE	
Scalatore dell'Himalaya	20 PV	17-20 PV	17-20 PV	16-20 PV
Alpinista	16-17 PV	15-16 PV	15-16 PV	14-15 PV
Escursionista	11-15 PV	10-14 PV	10-14 PV	10-13 PV
Turista	< 11 PV	< 10 PV	< 10 PV	< 10 PV

UN COMMENTO DALL'AUTORE

Ho dedicato buona parte della mia vita alle montagne e a scalarle. Dedico K2 a chiunque sia stato legato a una corda con me, specialmente Iza, la mia partner di scalata, che è diventata anche partner nella vita.

Molte persone hanno playtestato K2 durante lo sviluppo e tra essi desidero ringraziare in particolar modo: mia moglie Iza, Jackowi Nowakowi, Krzysztofowi Klemińskiemu, Łukaszowi e Rafałowi Boberom, Robertowi Buciakowi, Mirkowi Tkoczowi, Ilonie e Adamowi Weister, Robertowi e Żanecie Podsiadło, Alkowi Pala, Wojtkowi Dziwokowi, Tomkowi Kołeczko, Wojtkowi e Joli Chuchlom, Rafałowi e Dagmarze Szczepkowskim e Maćkowi Teległowowi.

Adam Kałuża

Autore: Adam "Folko" Kałuża

Illustratore e Grafico: Jarek Nocoń

Revisione: Team REBEL

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI GATEONGAMES

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Impaginazione: Margherita Cagnola

Revisione: Giulia Licciardello e Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.





- ① Percorsi di scalata
- ② Tracciato dei punti vittoria
- ③ Tabella con il numero massimo di Scalatori
- ④ Spazio di partenza della scalata
- ⑤ Soglie altimetriche
- ⑥ Spazi lungo il percorso della scalata



- Ⓐ Valore di Acclimatazione
- Ⓑ Costo in punti movimento
- Ⓒ Punti vittoria
- Ⓓ Corda che unisce spazi adiacenti

ROUND DI GIOCO

1. PIANIFICAZIONE

- a. Ogni giocatore sceglie 3 carte e le mette coperte davanti a sé.
- b. I giocatori rivelano le carte contemporaneamente.

2. RISCHIO

- a. Il giocatore con la somma più alta di punti movimento sulle carte sceglie 1 segnalino Rischio. In caso di pareggio, nessuno ottiene alcun segnalino Rischio.
- b. Rivelate 1 altro segnalino Rischio.

3. AZIONI

- a. I giocatori muovono i propri Scalatori usando le carte Movimento / Corda scelte.
- b. Piantare una Tenda costa i punti movimento necessari per entrare nello spazio.
- c. I giocatori aumentano il livello di Acclimatazione dei propri Scalatori usando le carte Acclimatazione scelte.
- d. Il giocatore con il segnalino Rischio deve subirne la penalità.
- e. Ogni Scalatore segna nel tracciato dei punti vittoria l'eventuale nuova quota di punti vittoria raggiunta.
- f. Considerate l'influenza del Meteo durante il movimento, in base alla fascia climatica (presente solo nelle tessere invernali).

4. ACCLIMATAZIONE

- a. Aumentate / diminuite il livello di Acclimatazione in base allo spazio in cui si trovano gli Scalatori.
- b. Aumentate di 1 il livello di Acclimatazione se è presente una Tenda del vostro colore.
- c. Considerate l'influenza del Meteo sul livello di Acclimatazione, in base alla fascia climatica.
- d. Se il livello di Acclimatazione supera 6, spostatelo a 6.
- e. Se il livello di Acclimatazione scende sotto 1, lo Scalatore muore.

5. FINE DEL ROUND

- a. Passate a sinistra il segnalino Primo Giocatore.
- b. Spostate a destra l'indicatore Meteo.
- c. Pescate 3 nuove carte per averne 6.

