



K2 دومین کوه بلند دنیا (بعد از کوه اورست) با ارتفاع ۸۶۱۱ متر (۲۸۲۵۱ فوت) از سطح دریاست. همچنین این کوه یکی از سخت ترین هشت هزار تایی ها برای صعود در دنیا به شمار می رود. کوه K2 تا کنون در زمستان فتح نشده است.

اکنون گروه کوه نوردان شما در سایه ی این کوه ایستاده، و آماده ی صعود به قله ی آن برای کسب افتخار و شهرت است. شما به خوبی از آن چه در انتظارتان می باشد آگاهید. آب و هوایی که همواره در حال تغییر است، مسیری خشن با شیب زیاد، و کمبود اکسیژن دشمنان مرگبار شما در این صعود خطرناک خواهند بود. باید با احتیاط برای هر گام برنامه ریزی کنید، از روزهای آفتابی به بهترین شکل ممکن استفاده کنید، و با تیم های دیگر که آماده ی ربودن افتخار صعود از شما هستند رقابت کنید



مقدمه و هدف بازی

K2 یک برد گیم برای ۱ تا ۵ بازیکن با سنین ۸ سال به بالا است که در حدود ۶۰ دقیقه طول می کشد. در K2 هر بازیکن گروهی متشکل از دو کوه نورد را هدایت می کند که در رقابت با تیم های دیگر تلاش می کنند قله ی K2 را فتح کرده و تا پایان صعود ۱۸ روزه زنده بمانند.

عوامل مهم در این صعود عبارت اند از: انتخاب مسیری مطمئن برای صعود به قله، مسدود کردن مسیر دیگر بازیکنان، برپا کردن چادرها در بهترین مکان ممکن، توجه به وضعیت آب و هوا، که میزان سختی صعود به قله را به شدت تغییر می دهد.

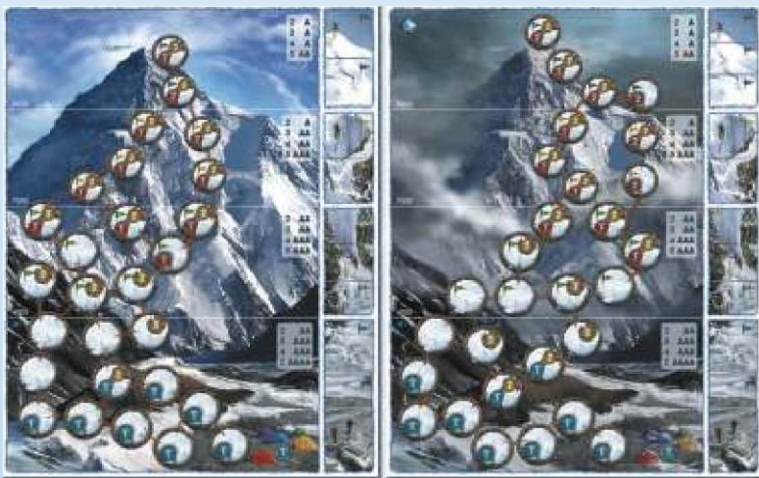
بازیکنان، کوه نوردان خود را به کمک کارت هایی که در هر دور بازی می کنند بر روی برد حرکت می دهند. هر چه یک کوه نورد به ارتفاع بالاتری برسد، در انتهای بازی امتیاز بیشتری به ارمغان می آورد.

اما در قسمت های بالاتر کوه، هر فرد باید مراقب سطح اکسیژن کوه نوردان خود باشد. اگر سطح اکسیژن یک کوه نورد به زیر یک کاهش پیدا کند، کوه نورد خسته و از پا افتاده، می میرد و بازیکن تمام امتیازهای جمع شده با آن کوه نورد را از دست می دهد.

[Acclimatization level] در کوه نوردی به معنای هم هوایی و سازگاری با وضعیت آب و هوای یک ارتفاع مشخص است. اما در این ترجمه برای سهولت از "سطح اکسیژن" به جای این عبارت استفاده شده است. (پی نوشت مترجم)]

محتویات جعبه

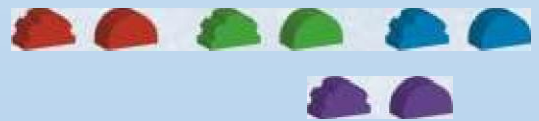
۱۲ کاشی وضعیت آب و هوا - ۶ کاشی تابستانه و ۶ کاشی زمستانه
 یک برد دو طرفه (با یک سمت آسان و یک سمت دشوارتر)
 کاشی های تابستانه
 طرف دشوار تر
 طرف آسان



۲۰ مهره ی کوهنورد - ۵ مجموعه ی ۴ تایی (۲ عدد از هر شکل)



۱۰ چادر - ۵ مجموعه ی ۲ عددی



۵ صفحه ی نشان دهنده سطح اکسیژن بازیکنان (در ۵ رنگ)

۱۰ نشان گر سطح اکسیژن (در ۵ رنگ)



۹۰ کارت بازی - ۵ مجموعه ی ۱۸ تایی، در ۵ رنگ مشخص شده است.

حرکت طناب سطح اکسیژن



۵ کارت نجات، یکی برای هر بازیکن
 ۲۰ توکن ریسک
 (۴ عدد با ارزش ۰،
 ۱۱ عدد با ارزش ۱،
 ۵ عدد با ارزش ۲)



اگر برای اولین بار بازی را انجام می دهید، ما استفاده از کاشی های آب و هوای تابستانه را پیشنهاد می کنیم. کاشی ها باید بر زده و مخلوط شوند و سپس دو عدد از آن ها به رو و در بالای برد قرار گیرند، تا در نتیجه یک ردیف متشکل از ۶ خانه (روز) با شرایط آب و هوایی را تشکیل دهند. (5) کاشی های دیگر باید در یک پشته زیر کاشی سمت راست گذاشته شوند. نشان گر وضعیت آب و هوا (استوانه ی بلند مشکی) روی اولین روز گذاشته می شود. (اولین دایره در سمت چپ کاشی آب و هوا) (6) توکن های ریسک به پشت در یک گوشه پخش می شوند و سپس سه تای آن ها به صورت تصادفی انتخاب و رو می شوند. (7) هر بازیکن دسته ی کارت های خود را (به جز کارت نجات) بر زده، و سپس ۶ تا از آن ها را انتخاب می کند. بازیکنی که اخیراً زمانی را در کوهستان سپری کرده است، نشان گر بازیکن آغاز کننده را می گیرد. (9) بازی آماده ی شروع است.

ترتیب بازی

بازی در ۱۸ نوبت (به عنوان ۱۸ روز صعود) انجام می شود. هر نوبت به چند فاز تقسیم می شود، که یکی پس از دیگری انجام می گیرند. اکثر فازها، به جز فاز ۳، به طور هم زمان توسط همه ی بازیکنان انجام می شوند.

۱. انتخاب کارت ها
۲. انتخاب توکن ریسک
۳. فاز انجام تصمیمات
۴. فاز هم هوایی (تعیین تغییرات سطح اکسیژن)
۵. پایان نوبت

۱. انتخاب کارت ها

همه ی بازیکنان ۳ کارت از ۶ کارت موجود در دست خود را انتخاب کرده و به پشت، جلوی خود قرار می دهند. زمانی که همه ی بازیکنان ۳ کارت خود را انتخاب کردند، همگی هم زمان کارت های خود را رو می کنند.

۲. توزیع توکن ریسک

بازیکنان امتیازهای حرکت سه کارت خود را با هم جمع می زنند. برای کارت های طناب (با مقادیر حرکت بالا و پایین متفاوت) تنها امتیاز حرکت رو به بالا به حساب می آید و جمع زده می شود. امتیاز کارت های سطح اکسیژن محسوب نمی شوند. بازیکنی که بیشترین مجموع امتیازها را دارد، یکی از سه توکن ریسک رو شده را انتخاب کرده و آن را در کنار سه کارت انتخاب شده ی خود برای این نوبت قرار می دهد. در فاز انجام تصمیمات (فاز ۳)، این بازیکن باید تأثیر توکن ریسک را هم اعمال کند. اگر مجموع امتیازات حرکت دو بازیکن برابر شود، هیچ یک از بازیکنان توکن ریسکی را بر نمی دارند.

مثال: برایان دو کارت حرکت، هر کدام با امتیاز حرکت ۱ و یک کارت طناب با ارزش ۱ (بالا) / ۳ (پایین) انتخاب کرده است. آنا دو کارت حرکت، با امتیازهای ۱ و ۳، و یک کارت سطح اکسیژن با ارزش ۱ انتخاب کرده است. ویلیام یک کارت حرکت با ارزش ۲ و دو کارت سطح اکسیژن با ارزش های ۲ و ۱ انتخاب کرده است. امتیاز ریسک برایان برابر ۳، امتیاز ریسک آنا برابر ۴، و امتیاز ریسک ویلیام برابر ۲ می باشد. در این شرایط آنا باید یکی از توکن های ریسک رو شده را انتخاب کند.

پس از انتخاب یک توکن ریسک، یک توکن مخفی رو شده و در نتیجه مجدداً ۳ توکن برای انتخاب در دسترس هستند.

۳. فاز انجام تصمیمات

در این فاز، بازیکن ها یکی پس از دیگری، با شروع از بازیکنی که نشان گر آغاز کننده را دارد، و به صورت ساعت گرد، کارت های خود را بازی می کنند. هر بازیکن تا جایی که کارتی برای بازی داشته باشد، می تواند در نوبت خود عملی انجام دهد. بازیکنی که یک توکن ریسک را در اختیار دارد باید با عواقب آن مواجه شود و تأثیر منفی آن را در نظر بگیرد. بازیکنان در حین انجام تصمیمات خود می توانند کارهای زیر را بر روی کوهنوردان خود انجام دهند.

حرکت کوهنورد

بازیکن می تواند از کارت های حرکت برای جابه جایی یک کوهنورد به اندازه ی امتیازهای جابه جایی (که روی کارت ها نشان داده شده اند) به سمت بالا یا پایین استفاده کند.



یک کوهنورد تنها می تواند بین خانه های مجاور (که با طناب به هم متصل نشان داده شده اند) جابه جا شود. هزینه ی ورود به یک خانه در یک دایره ی زرد در آن خانه نشان داده شده است. اگر هیچ هزینه ای برای ورود به یک خانه نوشته نشده باشد، هزینه ی ورود به آن یک ۱ جابه جایی است.



برای انجام این کار، بازیکن ابتدا کوهنورد حرکت کننده و کارت یا کارت های استفاده شونده را تعیین می کند. میزان امتیازهای حرکت قابل استفاده ی کارت ها برابر مجموع امتیازهای حرکت نوشته شده روی آن ها می باشد (عدد نوشته شده در دایره ی سبز روی کارت).

یک کارت طناب دو امتیاز حرکت متفاوت برای حرکت به بالا و پایین دارد. از امتیاز نوشته شده زیر فلش های روبه بالا و پایین استفاده کنید. بازیکن باید انتخاب کند که قصد استفاده از امتیازهای حرکت رو به کدام جهت (بالا و یا پایین) را دارد. امتیازهای حرکت رو به بالا را می توان برای جابه جایی در هر جهت، برپا کردن چادر، و یا پرداختن جریمه ی توکن ریسک استفاده کرد.

امتیازهای حرکت رو به پایین را می توان برای جابه جایی رو به پایین، یا پرداختن جریمه ی توکن ریسک استفاده کرد. نمی توان از هر دو امتیاز حرکت یک کارت طناب به طور همزمان استفاده کرد. برای دیگر کارت های جابه جایی، عدد امتیاز جابه جایی به جهت حرکت انتخاب شده بستگی ندارد (می توان از آن ها برای حرکت رو به بالا و یا پایین استفاده کرد) در حین یک حرکت واحد (مثل استفاده از مجموع دو عدد ۱ و ۳ دو کارت جابه جایی = ۴ امتیاز) می توان جهت حرکت را تغییر داد (مثلا با دو امتیاز به خانه ی بالایی با هزینه ی ورود ۲ رفته و سپس به خانه ی پایینی با هزینه ی ورود ۲ برگشت).
خانه ای که کارابین (گیره ی فلزی) به آن وصل است، بالاتر از خانه ای که سر دیگر طناب به آن متصل است، حساب می شود.

امتیازهای حرکت یک کارت را نمی توان بین دو کوهنورد تقسیم کرد. نیازی به استفاده از تمام امتیازهای حرکت نیست. حرکت ندادن یک کوهنورد به طور کلی نیز مجاز است.

مثال: برایان دو کارت، هر کدام با امتیاز حرکت ۱، و یک کارت طناب با امتیازهای حرکت ۱ (بالا) / ۳ (پایین) بازی کرده است. با استفاده از آن ها، یکی از کوه نوردهای خود را با امتیاز حرکت ۲ به خانه ای بالاتر (با هزینه ی ورود ۲) حرکت می دهد، و کوه نورد دیگر خود را با ۳ امتیاز حرکت به پایین (با ورود به خانه هایی با هزینه ی ورود ۲ و ۱، به ترتیب) منتقل می کند.



تذکر!

یک خانه تنها می تواند حداکثر تعدادی از کوهنوردان که در جدول های سمت چپ برد نشان داده شده است را در خود جا دهد. در کنار تعداد بازیکنان حاضر در هر بازی، نمادهای آدمکی هستند که تعداد آن ها نشان-دهنده ی حداکثر ظرفیت یک خانه در آن ارتفاع را نشان می دهد. در ارتفاع بالای ۷۰۰ متر و با ۵ بازیکن، نمادهای اضافه ای به رنگ قرمز در این جدول ها دیده می شوند. بازیکنان باید پیش از آغاز بازی تصمیم بگیرند که تعداد بیشتر ظرفیت هر خانه (بازی ساده تر) یا تعداد کم تر ظرفیت هر خانه (بازی سخت تر) را در نظر بگیرند.



مثال: در یک بازی سه نفره، هر خانه در محدوده ی ارتفاع ۷۰۰ تا ۸۰۰ متر بالاتر از سطح دریا می تواند حداکثر ۲ کوهنورد را در خود جای دهد.

یک کوهنورد می تواند از خانه ای که ظرفیت آن تکمیل شده است، با پرداخت هزینه ی مربوط به آن خانه عبور کند، تا زمانی که به حرکت خود ادامه دهد و در آن خانه توقف نکند.

کسب امتیازهای پیروزی

هر وقت یک کوه نورد موفق به صعود به ارتفاع بالاتر (رفتن به یک خانه با امتیاز پیروزی بیشتر) شود، نشان گر امتیاز آن کوه نورد در مسیر امتیازشماری (سمت چپ برد) به مقدار امتیاز پیروزی آن خانه منتقل می شود. زمانی که یک کوه نورد به ارتفاع پایین تری برگردد، نشان گر امتیاز پیروزی آن کوه نورد جابه جا نمی شود، و در بیشترین امتیاز کسب شده توسط آن کوه نورد باقی می ماند.



نشان گر امتیاز پیروزی اولین کوه نوردی که به قله برسد، در بالای خانه ی امتیاز پیروزی قله (بالاترین خانه ی ردیف امتیازها) قرار می گیرد. کوه نوردانی که بعد از آن به قله صعود کنند، نشان گرهای خود را به ترتیب صعود در این خانه مرتب می چینند.

افزایش سطح اکسیژن

یک بازیکن بر اساس کارت هایی که بازی می کند می تواند سطح اکسیژن کوه نوردان خود را افزایش دهد. امتیازهای کارت های سطح اکسیژن را نمی توان بین ۲ کوه نورد تقسیم کرد. اما می توان امتیاز چند کارت را به یک کوه نورد داد. امتیازهای سطح اکسیژن هرکوه نورد با جابه جایی نشان گرهای سطح اکسیژن (استوانه های رنگی کوچک) مربوط به آن کوهنورد بر روی صفحه ی هر بازیکن تغییر می کنند.

برپا کردن چادر

یک کوه نورد می تواند در خانه ی خود، با پرداختن امتیازهای حرکتی برابر با هزینه ی ورود به آن خانه، یک چادر برپا کند. در مورد کارت های طناب ، تنها می توان از امتیازهای حرکت رو به بالا برای زدن چادر استفاده کرد. هر کوه نورد تنها یک بار در طول بازی می تواند (با قرار دادن مهره ی چادر مربوط به آن کوه نورد) یک چادر برپا کند. چادر را نمی توان جابه جا کرد. پس از قرار دادن آن، تا انتهای بازی در همان مکان می ماند. با پرداخت امتیازهای حرکت کافی، یک کوه نورد می تواند در یک نوبت به خانه ای وارد شده و در همان نوبت چادر خود را در آن خانه برپا کند. یک خانه می تواند بیش از یک چادر داشته باشد.

مثال: ویلیام یک کارت حرکت با امتیاز ۲ و دو کارت سطح اکسیژن (یکی با امتیاز ۲ و دیگری با امتیاز ۱) بازی کرده است. چون کوه نورد او در ارتفاع ۶۵۰۰ متری خسته است، ویلیام از کارت ها برای افزایش سطح اکسیژن این کوه نورد به اندازه ۳ امتیاز استفاده می کند. سپس کوه نورد دیگر خود را به آن خانه وارد کرده (با هزینه ی ۱ امتیاز) و در آن خانه چادر می زند، تا هر دو کوه نورد در آن سرپناه گیرند.



یک کوهنورد تنها می تواند بین خانه های مجاور (که با طناب به هم متصل نشان داده شده اند) جابه جا شود. هزینه ی ورود به یک خانه در یک دایره ی زرد در آن خانه نشان داده شده است. اگر هیچ هزینه ای برای ورود به یک خانه نوشته نشده باشد، هزینه ی ورود به آن یک ۱ جابه جایی است.

توکن ریسک

اگر بازیکنی توکن ریسک داشته باشد، باید اثر آن را اعمال کند.

اگر توکن ریسک ارزشی برابر ۰ داشته باشد، هیچ اتفاقی نمی افتد.

اگر توکن ریسک ارزشی برابر ۱ داشته باشد، بازیکن باید یک امتیاز از امتیازهای حرکت یا سطح اکسیژن خود کم کند. این کار را می توان به سه روش انجام داد:

- کم کردن ۱ امتیاز حرکت از یکی از کارت های بازی شده
- کم کردن یک امتیاز سطح اکسیژن از یکی از کارت های بازی شده
- کم کردن ۱ امتیاز از میزان سطح اکسیژن یکی از کوه نوردانی که حداقل یک کارت به آن ها اختصاص داده شده است.

در مورد کارت های طناب بازیکن باید تصمیم بگیرد که از کارت برای بالا یا پایین بردن کوه نورد استفاده می کند، و سپس امتیاز جریمه ی توکن ریسک را از مقدار مربوط به این جهت جابه جایی کم کند. کوه نوردی که در یک نوبت حرکت نمی کند و یا امتیاز سطح اکسیژن دریافت نمی کند، نمی تواند جریمه ی توکن ریسک را (با کاهش سطح اکسیژن خود) تحمل کند. این مسئله شامل کارت های سطح اکسیژن با امتیاز ۰ هم می شود، چرا که این کارت عملاً امتیازی برای سطح اکسیژن به کوه نورد نمی دهد.

اگر توکن ریسک ارزشی برابر ۲ داشته باشد، بازیکن باید مقدار ۲ امتیاز را به روش گفته شده کم کند. بازیکن می تواند دو امتیاز جریمه را بین امتیازهای اکسیژن و حرکت، و حتی بین دو کوه نورد تقسیم کند. اما جریمه هم چنان، تنها می تواند به کوه نوردی داده شود که با استفاده از کارت ها حرکت می کند یا سطح اکسیژن او افزایش می یابد.

مثال: آنا دو کارت جابه جایی (یکی با امتیاز ۱ و دیگری با امتیاز ۳) و یک کارت اکسیژن با امتیاز ۱ بازی کرده است. او بیشترین مجموع امتیازهای جابه جایی را در بین بازیکنان دارد، پس باید یک توکن ریسک انتخاب کند. و متأسفانه همه ی توکن های رو شده ۲ امتیازی هستند.

با کارت های بازی شده (۱ حرکت، ۱ اکسیژن) او یکی از کوه نوردان خود را با ۱ امتیاز حرکت جابه جا کرده و سپس ۱ امتیاز به سطح اکسیژن او اضافه می کند. او تصمیم می گیرد ۱ امتیاز جریمه ی توکن ریسک را با کم کردن یک امتیاز از سطح اکسیژن آن کوه نورد پرداخت کند. ۱ امتیاز جریمه ی باقی مانده با کم کردن یک امتیاز از کارت حرکت ۳ امتیازی پرداخت می شود. سپس او کوه نورد دوم خود را به یک خانه با هزینه ی ورود ۲ امتیاز منتقل کرده و اعمال خود را تمام می کند.



تأثیرات آب و هوا

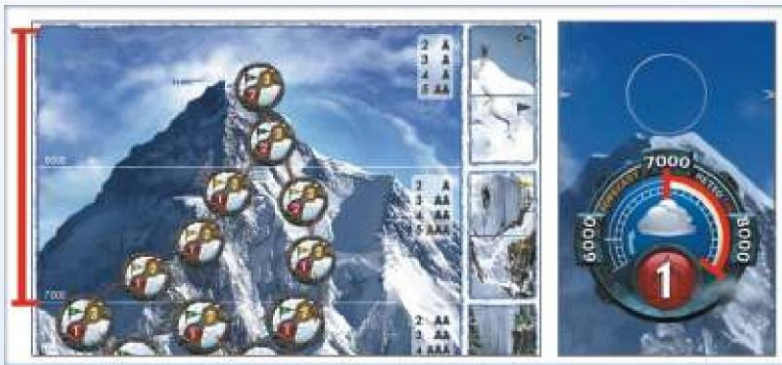
هر کاشی آب و هوا پیش بینی وضعیت برای ۳ روز آینده را نشان می دهد. هر پیش بینی اطلاعاتی در مورد ناحیه ای (محدوده های) ارتفاعی که توسط آب و هوا مورد تحت تأثیر قرار می گیرد و تأثیراتی (مقادیر تغییر دهنده) که کوه نوردان در این ناحیه متحمل می شوند را نشان می دهد. نشان گر روی کاشی وضعیت آب و هوا دهنده ی وضعیت فعلی برای صعود است.

2 دایره های قرمز نشان دهنده ی نمادهای سطح اکسیژن و امتیازهایی هستند که هر کوه نورد در ارتفاع (ارتفاع های) تعیین شده باید از سطح اکسیژن خود در فاز ۴ کم کند.

1 دایره های زرد: وجود این دایره ها بیانگر این است که در ارتفاع تحت تأثیر آب و هوا، برای ورود به هر خانه (و برپا کردن چادر در هر خانه) (با حرکت روبه پایین یا بالا) باید امتیاز اضافه ی نوشته شده در دایره نیز پرداخت شود.

11 این علامت (دایره ی دو رنگ) به معنی آن است که هر دو نماد به طور همزمان، مطابق آنچه پیشتر گفته شد عمل می کنند.

این علامت (دایره ی آبی) نشان دهنده ی آن است که هیچ تأثیر آب و هوایی در این روز وجود ندارد.



نشانگر وضعیت آب و هوا نشان می دهد که کدام ناحیه ها تحت تأثیر قرار می گیرند. هر قسمت صفحه ی شمارنده (سمت راست) مربوط به یک ناحیه ی ارتفاعی بر روی برد (سمت چپ) می باشد. در تصویر مجاور، آب و هوای ابری و کاهش دهنده ی سطح اکسیژن به میزان ۱ امتیاز، دو ناحیه در ارتفاع ۷۰۰۰-۸۰۰۰ متری، و بالای ۸۰۰۰ متر را تحت تأثیر قرار می دهد..

۴. بررسی سطح اکسیژن

پس از آن که همه ی بازیکنان اعمال خود را بر اساس کارت های انتخاب شده انجام دادند، بررسی سطح اکسیژن انجام می شود. با بررسی تک تک کوه نوردها، مقادیر موردنظر امتیاز سطح اکسیژن را با جابه جا کردن نشان گر سطح اکسیژن هر کوه نورد، به آن ها کم یا اضافه کنید.

- اگر کوه نورد روی خانه ای با وضع مطلوب اکسیژن قرار دارد (دایره آبی)، مقدار نوشته شده درون دایره را به سطح اکسیژن او اضافه کنید. اگر کوهنورد در یک خانه با وضع نامطلوب است (دایره قرمز)، مقدار نوشته شده را از سطح اکسیژن او کم کنید.
- اگر خانه ای دارای چادری هم رنگ یک کوهنورد می باشد (و نه فقط چادر همان کوه نورد)، کوه نورد یک امتیاز سطح اکسیژن می گیرد.
- اگر وضعیت فعلی آب و هوا، ناحیه ای که کوه نورد در آن قرار دارد را تحت تأثیر قرار می دهد، کوه نورد مقدار تعیین شده از امتیاز سطح اکسیژن را از دست می دهد.
- در انتهای این فاز، اگر سطح اکسیژن یک کوهنورد بیش از مقدار ۶ باشد، آن را به ۶ باز گردانید.
- اگر سطح اکسیژن هر کوهنورد به زیر ۱ کاهش یابد، کوهنورد می میرد. امتیاز پیروزی آن کوهنورد به ۱ کاهش می یابد، و مهره ی آن کوهنورد از برد حذف می شود.

مثال: یکی از کوه نوردهای برایان سطح اکسیژن ۳ دارد. او در خانه ای با وضع نامطلوب اکسیژن (دایره ی قرمز) -۱ در ارتفاع بالای ۷۰۰۰ متر قرار دارد، که تحت تأثیر آب و هوای فعلی است (-۲). خوشبختانه او در چادر هم رنگ خودش است (+۱)، و در نتیجه در مجموع فقط ۲ امتیاز سطح اکسیژن از دست می دهد. دو دور بعد برایان باید به این کوه نورد کمک کند، و گرنه او روز بعد (دور بعد) را دوام نمی آورد.



حالت خانوادگی

اگر بازیکنان تصمیم به انجام بازی در حالت خانوادگی بگیرند، زمانی که یک کوهنورد می میرد، بازیکن می تواند کارت نجات خود را برای حفظ آن کوه نورد استفاده کند. برای این کار کوه نورد را به خانه ای در ارتفاع زیر ۶۰۰۰ متر منتقل کرده و مهره ی امتیاز آن کوه نورد را ۴ خانه (روی مسیر امتیاز شماری) پایین می برد.

کارت نجات پس از یک بار استفاده باید به جعبه بازگردانده شود.

پیشنهاد استراتژیک:

به یاد داشته باشید که کوه نوردان نه تنها باید به قله برسند، بلکه باید تا پایان بازی زنده بمانند. بنابراین، بعد از رسیدن به قله یا یک ارتفاع بسیار زیاد، معمولاً بهتر است کوه نورد خود را به ارتفاعی پایین تر برگردانید تا از شرایط بد آب و هوا و اثرات مخرب کاهش سطح اکسیژن در امان بماند.



۵. پایان دور

نشان گر بازیکن آغاز کننده به بازیکن سمت چپ منتقل می شود. بازیکن آغاز کننده ی جدید، اولین کسی است که دور بعد اعمال موردنظر خود را با کارت های انتخاب شده انجام می دهد.

نشان گر وضع آب و هوا به خانه ی بعدی (سمت راست) منتقل می شود. اگر نشان گر وارد کاشی بعدی سمت راست شود، کاشی به سمت چپ (روی کاشی قبلی) آورده شده، و با این کار یک کاشی جدید معلوم می شود.



اگر نشان گر وارد آخرین کاشی شود (قادر به رو کردن یک کاشی جدید نباشید)، تنها ۳ روز تا پایان بازی باقی مانده است. پس از جابه جایی نشان گر آب و هوا، همه ی بازیکنان ۳ کارت جدید از دسته کارت خود کشیده و در نتیجه مجدداً ۶ کارت (۳ کارت جدید + ۳ کارت انتخاب نشده دور قبل) در دست دارند. اگر کارتی برای کشیدن نمانده بود، در دور بعد بازیکنان تنها ۳ کارت انتخاب نشده از دور قبل را برای بازی در اختیار دارند. تنها زمانی که بازیکنان هیچ کارتی در دست خود ندارند، تمامی کارت های خود را بر زده و ۶ کارت جدید برای دور بعد بر می دارند.

یک دور جدید (با فاز ۱ - یعنی انتخاب کارت ها) آغاز می شود.

پایان بازی

بازی در انتهای روز آخر (دور هجدهم) - زمانی که کاشی های آب و هوا به پایان برسند - تمام می شود. افراد امتیازهای پیروزی دو کوه مورد خود را با هم جمع می زنند. بازیکنی که بیشترین امتیاز پیروزی را به دست آورده باشد برنده است. اگر بیش از یک بازیکن امتیاز مساوی کسب کرده باشند، کسی است (از میان بازیکنان با بیشترین امتیاز) کوه نورد او پیش از دیگران قله را فتح کرده باشد برنده است. (این مسئله با ترتیب مهره های نشان دهنده ی امتیاز در خانه ی امتیاز قله مشخص می شود) در غیر این صورت بازیکنان با بیشترین امتیاز کسب شده، مساوی می شوند.



بازی تک نفره

بازی K2 را می توانید به صورت تک نفره نیز بازی کنید. قوانین بازی، به استثنای موارد زیر، تغییری نمی کنند.

- ظرفیت هر خانه از نظر تعداد کوهنوردان، مثل بازی دو نفره است.
- بازیکن بدون توجه به این که چه کارت هایی را برای بازی انتخاب می کند، در هر دور باید یک توکن ریسک بردارد.
- اگر یکی از کوه نوردان بمیرد، بازی بلافاصله تمام شده، و بازیکن به اندازه ی امتیازهای پیروزی کوهنورد زنده به اضافه ی ۱ امتیاز برای کوه نورد مرده امتیاز کسب می کند.
- سپس بازیکن مجموع امتیازهای پیروزی خود را با عددهای داده شده در جدول زیر مقایسه می کند تا سطح پیروزی کسب شده توسط خود را تعیین کند.

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

یادداشتی از طراح بازی

من قسمت عظیمی از زندگی خود را به کوهستان و کوهنوردی تعلق داده ام. بازی K2 را به تمام کسانی که زمانی با طناب کوهنوردی به من متصل بوده اند، به خصوص ایزا، همراه من در کوهنوردی، که همراه من در زندگی ام شد، تقدیم می کنم. افراد بسیاری K2 را در مراحل مختلف طراحی، آزمایش و پلی تست کرده اند. به طور ویژه از تمامی این افراد سپاس گزارم.

آدام کاتوزا

قوانین بازی: آدام «فولک» کاتوزا

تصویر سازی و طراحی گرافیکی: یارک نوتسون

اصلاحات و غلط یابی: ماگدالنا یدلیوسکا، ماچئی تلگتوف، آرتور یدلیوسکی.

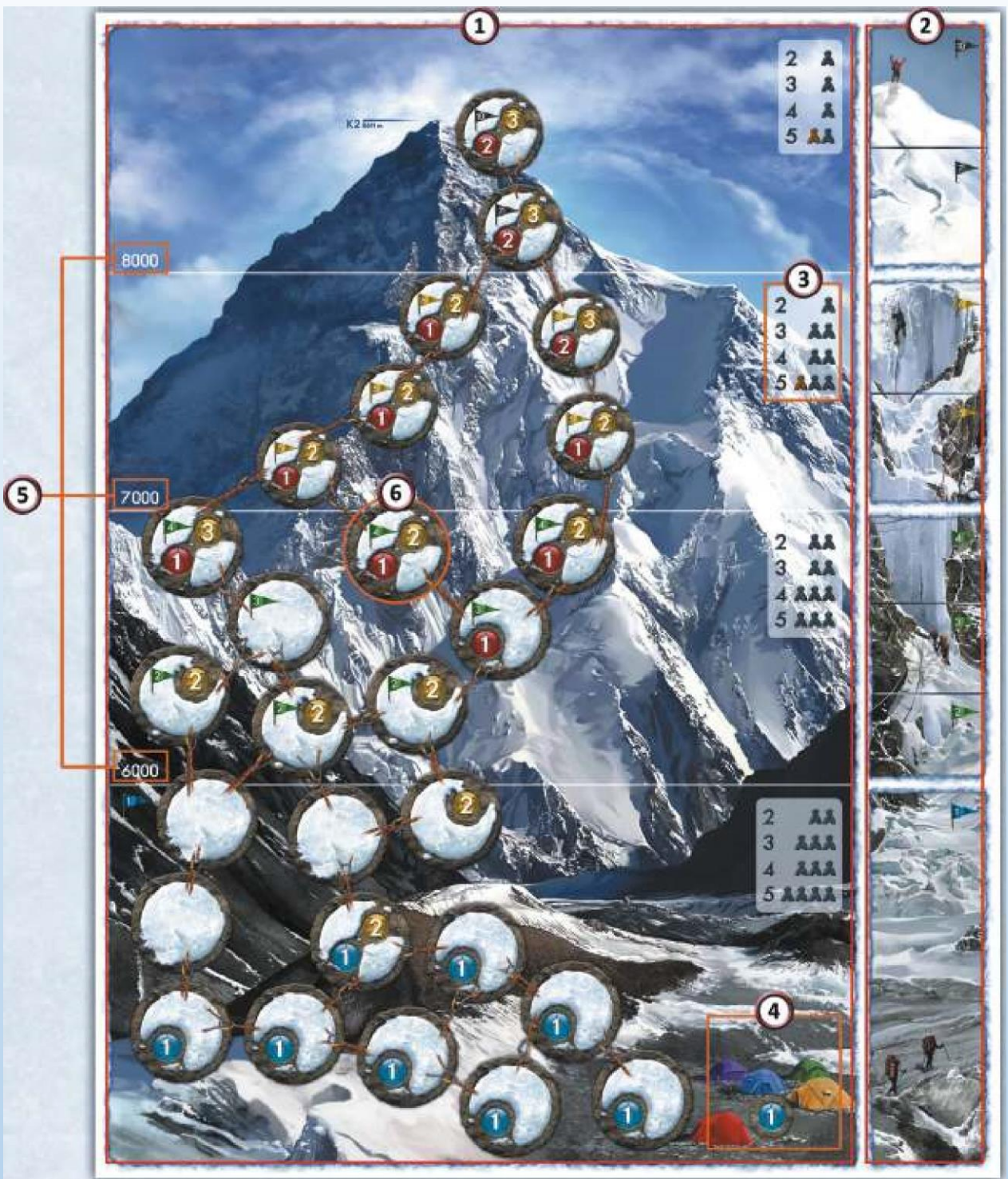
ترجمه انگلیسی: آنا اسکودلارسکا، روس ویلیامز.



www.LBMiND.com

برگردان به فارسی: امیر اردشیری





- 1- مسیرهای کوهنوردی
- 2- ردیف امتیازات پیروزی
- 3- جدول محدوده تعداد کوهنوردان در هر خانه
- 4- کمپ آغازین، خانه ی شروع بازی
- 5- نشانگرهای میزان ارتفاع
- 6- خانه های موجود در طی مسیر صعود

- (a) اصلاح کننده ی سطح اکسیژن/هم هوایی
- (b) تعداد امتیازهای حرکت مورد نیاز، هزینه ی ورود به هر خانه
- (c) امتیازهای پیروزی
- (d) طناب متصل کننده ی خانه های مجاور

خلاصه ی اتفاقات یک دور

۱- انتخاب کارت ها

هر بازیکن سه کارت را به پشت بازی می کند. (انتخاب و به پشت، پیش روی خود می گذارد)
بازیکنان کارت های انتخاب شده ی خود را هم زمان رو می کنند.

۲- توکن های ریسک

(a) بازیکنی که بیشترین امتیازهای حرکت را دارد یک نشان ریسک برمیدارد. در حالت تساوی بین دو نفر، هیچ کس نشان ریسکی بر نمی دارد.
(b) اگر یک توکن ریسک برداشته شود، توکن جدیدی رو می شود. (تا سه توکن به رو وجود داشته باشند)

۳- فاز انتخاب اعمال

(a) بازیکنان کوهنوردهای خود را با کارت های بازی شده جابه جا می کنند.
(b) برپا کردن یک چادر هزینه ای برابر هزینه ی ورود به آن خانه را دارد.
(c) بازیکنان با کارت های بازی شده ی خود، سطح اکسیژن کوه نورد هایشان را بالا می برند.
(d) بازیکنی که نشان ریسک برداشته است، باید عواقب آن را تحمل کند.
(e) امتیازهای پیروزی که توسط هر کوه نورد به تازگی کسب شده اند، روی ردیف امتیازهای پیروزی مشخص می شوند.
(f) مراقب تأثیر آب و هوا بر روی جابه جایی ها باشید. (این اتفاق تنها در آب و هوای زمستانی رخ می دهد)

۴- بررسی سطح اکسیژن

(a) سطح اکسیژن هر کوهنورد را بر اساس موقعیت فعلی او (خانه ای که در آن قرار دارد) اضافه / کم کنید.
(b) یک چادر هم رنگ باعث افزایش ۱ عدد به سطح اکسیژن می شود.
(c) اگر کوه نورد در ناحیه ی تحت تأثیر آب و هوا قرار دارد، میزان نوشته شده روی کاشی آب و هوا را از سطح اکسیژن او کم کنید.
(d) اگر سطح اکسیژن بیشتر از ۶ شده است، آن را به ۶ باز گردانید.
(e) اگر سطح اکسیژن از ۱ کمتر شود، کوه نورد می میرد.

۵- پایان دور

(a) علامت فرد شروع کننده را به نفر سمت چپ بدهید.
(b) نشان گر آب و هوا را به خانه ی بعدی (سمت راست) منتقل کنید.
(c) ۳ کارت جدید بردارید تا کارت های موجود در دست تان مجدداً به ۶ عدد برسد.

