



# BROAD PEAK

INSTRUKCJA





**K2: Broad Peak** jest rozszerzeniem gry **K2** i pozwala na rozegranie dwóch nowych scenariuszy zainspirowanych historycznymi dokonaniem polskich himalaistów.

W 1984 Krzysztof Wielicki jako pierwszy człowiek w historii zdobył 8 tysięcznik w stylu alpejskim. Bez namiotu, na lekko wyszedł z bazy, by powrócić do niej po 21 i pół godziny jako zdobywca Broad Peak. Scenariusz „Bieg na szczyt” odwzorowuje to wydarzenie, a trasa na planszy oparta jest na szlaku jaki przebył Wielicki.

W tym samym roku, Wojciech Kurtyka i Jerzy Kukuczka po raz pierwszy w historii wykonali trawers masywu ośmiotysięcznego. Trzy szczyty Broad Peak zostały zdobyte 15, 16 i 17 lipca 1984 roku. Do tej wyprawy nawiązuje scenariusz „Trawers Broad Peaków”.

Do gry potrzebna jest podstawowa gra K2, ponieważ dodatek wykorzystuje elementy gry w niej zawarte.

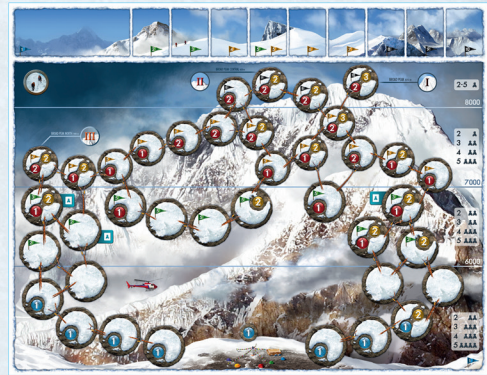
## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 dwustronna plansza

Bieg na szczyt



Trawers Broad Peaków



12 żetonów jam śnieżnych



20 żetonów trawersu  
(po dwa dla każdego himalaisty)



30 żetonów zdobycia szczytu  
(po 10 dla każdego ze szczytów)



**Szczyt I:** 2 żetony o wartości 3 Punkty Zwycięstwa (PZ), 3 o wartości 2PZ i 5 o wartości 1PZ;

**Szczyt II:** 3 żetony o wartości 2PZ i 7 o wartości 1PZ;

**Szczyt III:** 10 żetonów o wartości 1 PZ.

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z wypraski.

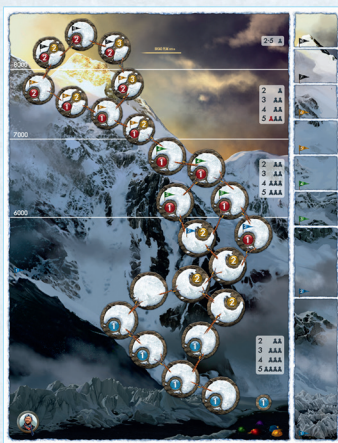
2



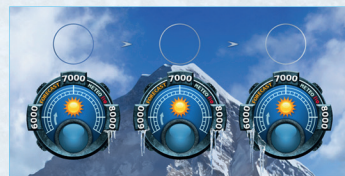
## SCENARIUSZ 1: BIEG NA SZCZYT

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jest identyczne jak w grze K2 z kilkoma zmianami. Planszę należy ułożyć na stronie zaznaczonej odpowiednią ikoną, jak pokazano na rysunku poniżej.



Z wybranego zestawu kafli pogody należy odrzucić jeden kafel: w przypadku zestawu kafli letnich należy odrzucić kafelek pokazany na rysunku, zaś z zestawu zimowego, dowolny kafelek. Zestaw kafli pogody będzie zawierał tylko **5 kafli**. Poza powyższym, zasady tworzenia stosu kafli pogody pozostają takie same jak w grze K2.



Obok planszy należy położyć żetony jam śnieżnych, tak aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.

Każdy gracz wybiera kolor i elementy w tym kolorze.

**Z talii kart gracza odrzuca do pudełka: kartę ratunku, kartę aklimatyzacji o wartości 3, kartę aklimatyzacji o wartości 2 i kartę ruchu o wartości 1.**

**Odkłada do pudełka pionki namiotów, które nie są używane w grze.**

### PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się według zasad gry K2 z kilkoma zmianami.

#### Jamy śnieżne

Himalaiści nie mogą stawiać namiotów, ale mogą budować jamy śnieżne. Koszt wybudowania jamy śnieżnej wynosi:

**1 punkt ruchu**, jeśli jama śnieżna jest budowana **poniżej 7000 m.n.p.m.**

**2 punkty ruchu**, jeśli jama śnieżna jest budowana **powyżej 7000 m.n.p.m.**

Koszt wejścia na pole, na którym budowana jest jama, nie wpływa na koszt wybudowania jamy śnieżnej.







Żeby zaznaczyć zbudowaną jamę śnieżną należy położyć na polu, na którym została zbudowana, żeton jamy śnieżnej awersem do góry.

Jama śnieżna  **dodaje 1 punkt aklimatyzacji** himalaistcie, który się w niej znajduje (tak samo jak namiot w grze K2).

Każdy himalaista może wejść do jamy śnieżnej, jednak w jamie śnieżnej może przebywać tylko jeden himalaista.

Jama śnieżna istnieje tylko dwa dni. W momencie przestawienia znacznika pogody na kolejne pole na kafli pogody należy:

- zdjąć wszystkie żetony jam śnieżnych leżące rewersem do góry z planszy;
- przewrócić wszystkie żetony jam śnieżnych leżące awersem do góry na drugą stronę.



Himalaista może naprawić jamę śnieżną w trakcie swojej tury, ponosząc taki sam koszt jak przy jej budowie. Należy wówczas odwrócić żeton jamy śnieżnej awersem do góry.


Jamy śnieżne pozostają na polu na którym zostały zbudowane przez cały czas swojego istnienia.

Na jednym polu może się znajdować dowolna ilość jam śnieżnych.

## GRA SOLO

Zasady gry w pojedynkę są takie same jak w grze K2, z jednym wyjątkiem. Z zestawu kafli pogody zimowej należy odrzucić kafel przedstawiony na obrazku. Gracz porównuje ilość zdobytych punktów z poniższą tabelką, aby dowiedzieć się jaki poziom udało mu się osiągnąć.



		
HIMALAISTA	20 PZ	17 - 20 PZ
ALPINISTA	16 - 17 PZ	15 - 16 PZ
TATERNIK	11 - 15 PZ	10 - 14 PZ
ŻEGLARZ	< 11 PZ	< 10 PZ





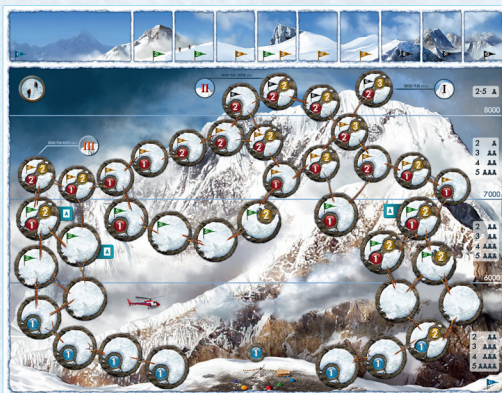
## KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo jak gra K2. Warto pamiętać o tym, że rozgrywka w „Bieg na szczyt” jest o trzy tury krótsza od standardowej rozgrywki w K2. Zwycięzca ustalany jest tak samo jak w grze K2.

## SCENARIUSZ 2: TRAWERS BROAD PEAKÓW

### PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jest identyczne jak w grze K2 z kilkoma zmianami. Plansze należy ułożyć na stronie oznaczonej odpowiednią ikoną, jak pokazano na rysunku poniżej.



Każdy gracz wybiera kolor i elementy w tym kolorze, **odrzucając do pudełka jeden, dowolny namiot**. Na planszy, przy każdym szczycie (pola oznaczone rzymskimi cyframi) należy ułożyć odpowiednie żetony zdobycia szczytu, w zależności od ilości graczy według poniższej tabelki w kolejności od najwyższych do najniższych (najwyższe nominały na górze sto-su). W grze pięcioosobowej używa się wszystkich żetonów.

	2	3	4
I			
II			
III			

Przy planszy należy ułożyć wszystkie żetony trawersu. Zawierają one symbole pionków himalaistów biorących udział w grze (po dwa żetony na każdego himalaistę).







## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się tak jak w standardowej grze K2 z kilkoma zmianami.

### Namiot

Gracze mają do dyspozycji tylko jeden namiot. Na początku gry gracz ustala, który z himalaistów niesie namiot i kładzie pionek namiotu na planszy gracza, na rysunku wybranego himalaisty. Tylko ten himalaista może postawić namiot według zasad takich samych jak w grze K2. Himalaista (dowolny) może złożyć namiot (własnego koloru), jeśli znajduje się na polu z rozstawionym namiotem i zapłaci 1 punkt ruchu. Wówczas gracz kładzie namiot na rysunku danego himalaisty, na planszy gracza. Ten himalaista będzie mógł rozstawić namiot według zasad takich samych jak w grze K2. Namiot można rozkładać i składać dowolną ilość razy. Jeśli himalaista, który niesie namiot zginie, namiot przepada.

### Trawers

Gdy himalaista wejdzie na pole początku/końca trawersu (pola na planszy oznaczone symbolem przedstawionym obok), bierze z puli żetonów trawersu żeton odpowiadający danemu himalaście i stronie trawersu, na której się znajduje.

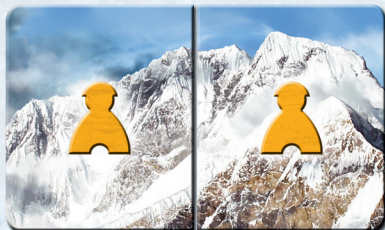


**Przykład:** Żółty himalaista podczas swojego ruchu przechodzi przez pole początkowe/końcowe trawersu po prawej stronie planszy. Następnie bierze odpowiedni żeton z symbolem danego himalaisty i kładzie go obok swojej karty gracza.



Jeśli na koniec gry himalaista będzie miał oba żetony trawersu (zdobyte po obu stronach góry), to otrzymuje dodatkowe 2 punkty zwycięstwa za każdy zdobyty szczyt.

**Przykład:** Żółty himalaista na koniec gry ma oba żetony trawersu i dwa żetony zdobytych szczytów. Otrzymuje 4 dodatkowe punkty zwycięstwa, poza tymi jakie otrzymuje za zdobyte szczyty.





## Punkty zwycięstwa za zdobyte szczyty

W momencie wejścia na jedno z trzech pól szczytów, gracz bierze żeton z wierzchu puli żetonów i kładzie go na żeton trawersu danego himalaisty. Himalaista może wziąć tylko jeden żeton z każdego szczytu w czasie gry. Dzięki umieszczeniu żetonów zdobycia szczytu na żetonie trawersu, gracz wie, które szczyty dany himalaista zdobył w tej rozgrywce.

### Uwaga!

Po stronie północnej (lewa strona planszy) znajdują się dwa pola, które uprawniają do wzięcia odpowiedniego żetonu.



## KONIEC GRY

Gra kończy się tak samo jak gra K2. Następuje podliczenie zdobytych punktów.

### Punktacja

Każdy gracz sumuje punkty zwycięstwa zdobyte przez swoich himalaistów.

Każdy himalaista może zdobyć:

- do 10 punktów za osiągniętą wysokość (oznaczana jak w grze K2 na liście punktów);
- od 1 do 3 punktów za zdobycie szczytu (I) w zależności od liczby na posiadanym żetonie;
- od 1 do 2 punktów za zdobycie szczytu (II) w zależności od liczby na posiadanym żetonie;
- 1 punkt za zdobycie szczytu (III);
- jeśli himalaista posiada oba żetony trawersu to zdobywa 2 punkty za każdy posiadany żeton zdobycia szczytu.

Punkty za szczyty i trawers zdobywają wyłącznie himalaiści, którzy przeżyli do końca gry. Jeśli himalaista zginął, otrzymuje jedynie 1 punkt zwycięstwa (tak jak w grze K2). W przypadku remisu grę wygrywa gracz, którego himalaista jako pierwszy zdobył szczyt (I).

**Zasady gry:** Adam „Folko” Kałuża

**Opracowanie graficzne:** Jarek Nocoń

**Menedżer produkcji:** Maciej Teległow

**Tekst instrukcji:** Maciej Teległow

**Testy:** Paweł Gorczyński

© 2011 Wydawnictwo REBEL.PL



ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Dystrybucja i sprzedaż hurtowa:

<http://hurt.rebel.pl>

[hurt@rebel.pl](mailto:hurt@rebel.pl)





## Jeden dzień z życia - 14 lipca 1984.

Relacja Krzysztofa Wielickiego z wyprawy na Broad Peak.

Nerwowo spoglądam na zegarek, już północ. Malutki namiot na lodowcu Godwin Austin, u stóp 3 wierzchołkowego Broad Peak (8051m). Lato, 14 lipca 1984 roku. Pełnia księżyca, zimno. Czas ruszać. Wokół przerażająca cisza, czy ktoś myśli o mnie teraz? Wiem, że w górze są ludzie. Jest tam Janusz i Walek i Rysiek, są Szwajcarzy i Austriacy, nie powinno być więc źle. Żegnaj się z Norwidem: *Pożegnałem co kochałem/ bratni uścisk złączył nas/ jedną ręką przestrzeń dałem/ drugą ręką dałem czas.* Już nic mnie nie zawróci, żeby nie wiem co! Przed tygodniem doszedłem do 7300 metrów. Poszła fama, do problemu przymierzili się i Stefan Schafter (namówiony przez Wandę) i Peter Habeler, bez skutku a więc piłeczka na moim polu. Chwała Bogu!

Odbite światło łysogo świetnie toruje drogę do obozu C1, gdzie nawet się nie zatrzymuję. Zimno w stopy. Zatrzymam się w C2 (6400 m), jest już 4-ta rano, nie mogę dalej, nie czuję paluchów u stóp. Wchodzę do naszego namiotu, zdejmuję buty, smaruję jakąś maścią rozgrzewającą i podgrzewam na maszynce herbatkę. Muszę dużo wypić żeby wystarczyło do słońca! Już dzień, ale to zachodnia ściana więc cały czas w cieniu, do obozu 3-go (7200 m) dochodzę przed słońcem, jest 8-ma rano. Ciągłe nie czuję palców, decyduję się jednak zatrzymać tu na trochę. Chłopcy nie zostawili maszynki, pewnie zabrali ze sobą ruszając na szczyt. Pożyczam więc od Szwajcarów (jak dobrze że ktoś tu jest!). Znów smarowanie stóp, co za wiara, że to pomoże? No i zeszło do 10-tej. Prawdę powiem, że czekałem na pierwsze promyki słońca! Ponad głową przełączka z której unoszą się pyłówki, wydaje się blisko, ale to 800 metrów w pionie. Część śladów zasypana ale nie najgorzej, w połowie drogi spotykam Hannsa Schella (kto dziś zna to nazwisko?), nie dał rady, mówi do mnie: jestem za stary nie nadaję się już na 8000 m. Myślę sobie ja też pewnie będę w Twoim wieku, czy spotkam tu kogoś pędzącego jak konik na szczyt? Potem widzę wolno schodzących Włochów to Gianni i Tulio, wracają ze szczytu. Po 4 godzinach samotnej wędrowki, jestem pod przełączką, gdzie nawet trzeba się złapać liny. Wychodzę na mini, mini przesmyk i od razu dostaję w twarz zimnym wiatrem od północy, aż czuję w kościach. W jamie śnieżnej chłopcy zostawili maszynkę, użyję jej do podgrzania wody, ale czasu zbyt wiele nie mam bo jest już 2-ga po południu, do szczytu jeszcze długa grań. Nie rozkoszuję się widokami, zaczynam kluczyć raz filarek, raz kuluar, raz trochę śniegu, wyżej i wyżej. Widzę kogoś na wypiętrzeniu, macha do mnie ręką, myślę, jest dobrze to już szczyt. Włączam 5-ty bieg i po kilku chwilach jestem na turni, wita mnie Hans Zebrowski, ale zamiast zwycięskiego uścisku dłoni pokazuje mi, że do szczytu to jeszcze całkiem ładny kawałek. Cholera a tak się cieszyłem. Rzeczywiście w kierunku wschodnim widzę lekko wznoszącą się grań a na niej... nasza trójka, wracają ze szczytu. Szybka „graba” i pędzę do szczytu. Tak to tu, nagrodą jest wspaniała panorama Karakorum, na śniegu proporczyk szwajcarski, który chyba zostawił Hans. Kontrola czasu, jest 4-to po południu. Kilka zdjęć kultowym Pentaxem i w nogi! Jestem ostatni, wszyscy przede mną, radość dodaje mi skrzydeł, pędzę do przełączki, w drodze puszczam „pawia” herbaciano-elektrolitowego. Be! Moi Przyjaciele właśnie gotują herbatkę, taką samą, więc podchodzę do sprawy bardzo ostrożnie, nie mogę się odwozić! Spoglądam na wierzchołek Srodkowy Broad Peak (8016m), jakieś 60 metrów nad naszymi głowami wbity czekan. To z niego zjeżdżali pierwsi zdobywcy wierzchołka w 1975 roku. To był ostatni zjazd mojego górskiego partnera Bohdana Nowaczyka, pozostał tu na zawsze w otchłaniach zachodniej ściany.

Chwila zadumy, tyle było za nami i skałki i Tatry i Dolomity i jak wiele miało być przed nami! Przybyłem tu by się pożegnać z Tobą! Po 9 latach! Historia powrotu do bazy to trywialna walka z odruchami wymiotnymi i czasem, chciałem wrócić przed północą i tak się stało. Byłem w transie, w namiocie upadłem na karimat, nie zdejmując raków. Nie wierzyłem, udało się. Wyszedłem o 00.20 wróciłem o 22.30. Niecałe 22 godziny, nieźle co?

Mimo zmęczenia nie potrafiłem zasnąć. I Ania, moja córka, widzę Ją, czy coś się stało? Nazajutrz Kurt Diemberger i Julie Tullis uścisnęli mi dłoni, ucieszyłem się jak dziecko.

**Krzysztof Wielicki**

Janusz - Janusz Majer; Walek - Walenty Fiut; Rysiek - Ryszard Pawłowski; Wanda - Wanda Rutkiewicz;  
Gianni - Gianni Calgagno (zginął na Alasce); Tulio - Tulio Vidoni (zginął w Alpach).