



LHOTSE

INSTRUKCJA



K2: Lhotse jest rozszerzeniem gry *K2* wprowadzającym do gry nową planszę, dzięki której Twój zespół himalaistów może przeprowadzić atak na czwarty co do wysokości szczyt Ziemi – Lhotse.

Lhotse (z języka tybetańskiego „południowy szczyt”) położony na południe od Mount Everest stanowi część tego samego masywu. Swoją nazwę zawdzięcza Charlesowi Howardowi-Bury’emu – kapitanowi pierwszej brytyjskiej ekspedycji w te niezbadane rejony świata.

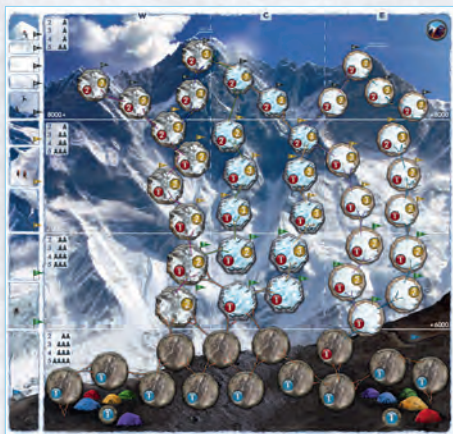
Południowa ściana Lhotse to ponad 3000 metrów bardzo stromego i niebezpiecznego podejścia. Do tej pory prawdopodobnie tylko jednej drużynie himalaistów udało się zdobyć Lhotse, atakując od południa. Od północy na szczyt Lhotse prowadzi łatwiejszy szlak będący również drogą na sąsiadujący Everest. Przełęcz Południowa zapewnia bardziej przystępne i bezpieczne podejście.

Do gry potrzebna jest podstawowa gra *K2*. Dodatek wykorzystuje zawarte w niej komponenty.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

dwustronna plansza

„Południowa ściana”



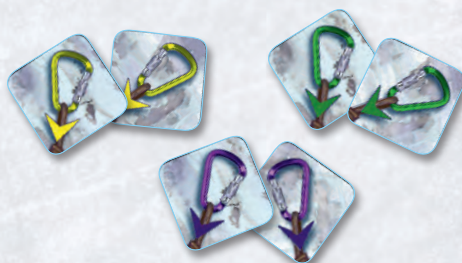
10 kafli pogody



„Wyścig Przełęczą Południową”



5 par żetonów linii poręczowej



Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć żetony z wypraski.

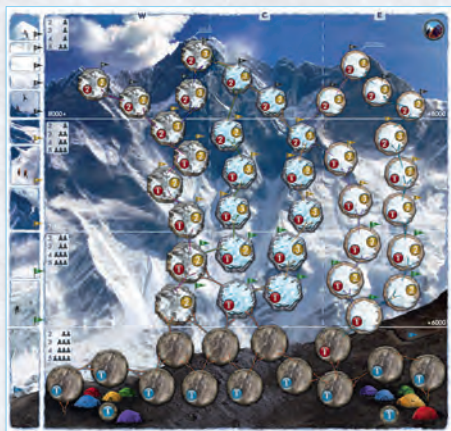


SCENARIUSZ 1 – POŁUDNIOWA ŚCIANA

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry przebiega tak jak w grze podstawowej K2 z następującymi zmianami.

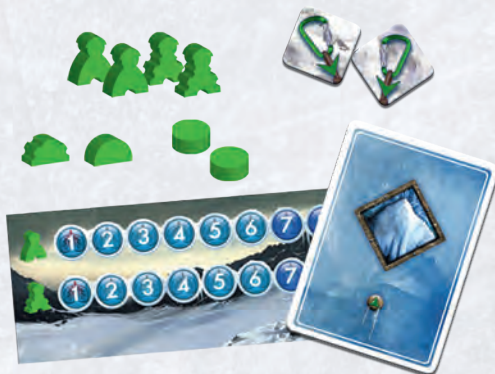
1. Planszę należy ułożyć na przedstawionej poniżej stronie. Dla ułatwienia została ona oznaczona specjalną ikoną.



2. Kafle pogody z gry podstawowej należy zamienić na kafle z dodatku *Lhotse*. Każdemu z graczy należy rozdać po 2 kafle pogody. Każdy wybiera jeden z kafli, nie pokazując go pozostałym, a drugi odrzuca do pudełka. W rozgrywce dla 2–4 osób należy z pozostałej puli nieużytych kafli losowo dobrać tyle kafli, aby wraz z wybranymi przez graczy kafkami było ich 6. W grze na 5 osób z odrzuconych przez graczy kafli należy losowo dobrać 1 kafel. Tak utworzoną pulę 6 kafli należy potasować i położyć w okolicy planszy.



3. Gracze wybierają swoje kolory, a następnie dobierają wszystkie elementy z podstawowej wersji gry K2 odpowiadające tym kolorom: talię kart, 2 pary pionków himalaistów, parę namiotów, swoją planszę gracza i parę znaczników aklimatyzacji. Dodatkowo z dodatku *K2: Lhotse* każdy z graczy powinien pobrać parę żetonów linii poręczowej.



Na obu polach startowych należy rozmieścić po 1 pionku himalaisty w kolorach graczy biorących udział w rozgrywce.



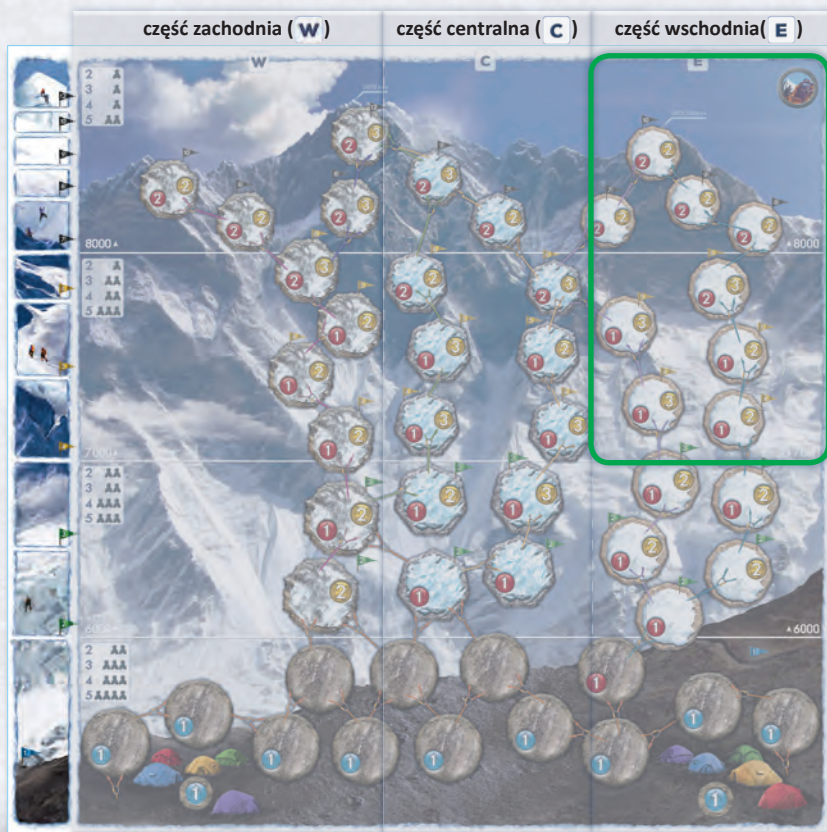
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się według zasad K2 z następującymi zmianami:

Wpływ pogody

Dodatek K2: *Lhotse* wprowadza nowe kafle pogody. W odróżnieniu od kafli znanych z gry podstawowej K2 kafle te uwzględniają rozróżnienie pogody na 3 różnych częściach mapy: zachodniej (W), centralnej (C) i wschodniej (E) części ściany. Pogoda w każdej ze stref różni się w zależności od przedziału wysokości. Na kaflach pogody widnieją 3 wartości wpływu pogody dla każdej z 3 części planszy.

Przykład. Ta ikona informuje, że spadek aklimatyzacji zachodzi na wysokości od 7000 metrów wzwyż, ale tylko we wschodniej części (oznaczonej literą E na planszy i przy ikonie kafła pogody).



Przykład. Podczas rozliczania aklimatyzacji himalaiści przebywający na zachodniej ścianie (oznaczonej symbolem W) nie rozpatrują żadnych negatywnych efektów pogody, bo nad oznaczeniem tej ściany nie widnieje żadna liczba.

Na ścianie centralnej (oznaczonej symbolem C) znajduje się podwójna wartość wskaźująca zarówno utratę aklimatyzacji, jak i utrudnienia w ruchu. Podczas fazy akcji wejście na każde z pól znajdujących się w strefie ściany centralnej kosztuje 1 dodatkowy punkt ruchu (dotyczy to także postawienia namiotu). W fazie rozliczenia aklimatyzacji każdy himalaista przebywający na tej ścianie traci 1 dodatkowy punkt aklimatyzacji. Himalaiści przebywający w części wschodniej, powyżej linii 6000 metrów rozliczani są tylko z efektu znajdującego się nad symbolem E. W fazie rozliczenia aklimatyzacji będą tracić 1 dodatkowy punkt aklimatyzacji.



Osuwisko (ikona na ilustracji poniżej)

Osuwisko jest nowym efektem wpływu pogody. Efekt jest rozpatrywany w fazie aklimatyzacji po uwzględnieniu utraty aklimatyzacji. Każdy himalaista znajdujący się w obszarze działania osuwiska traci dodatkowe 2 punkty aklimatyzacji niezależnie od tego, czy znajduje się w namiocie, czy nie. Każdy pionek himalaisty i każdy namiot jest przesuwany o 1 pole w dół wzdłuż nadrukowanych połączeń (nigdy wzdłuż połączeń między żetonami liny poręczowej).

Rozpatrywanie efektów osuwiska zawsze zaczyna się od najniższego z pól, na które oddziałuje ten efekt. Jeśli pionek może być przesunięty na 2 pola, w pierwszej kolejności powinien zostać przesunięty na pole znajdujące się w strefie objętej efektem. Jeżeli istnieją 2 pola na tej samej ścianie, na które pionek mógłby zostać przesunięty, decyzję o wyborze pola podejmuje gracz, którego pionek jest przesuwany.

Uwaga! Po rozpatrzeniu efektu osuwiska może się zdarzyć, że na polu znajduje się więcej himalaistów, niż jest to dozwolone. Taka sytuacja jest dopuszczalna.



- ◀ Fragment przykładowego kafla pogody przedstawiający efekt osuwiska. Tu osuwisko wpływa tylko na pola powyżej 6000 m n.p.m. Ten kaflak wskazuje, że osuwisko rozpatrywane jest tylko na ścianie wschodniej, oznaczonej symbolem E.

Żetony liny poręczowej

Gracz, którego himalaista znajduje się powyżej 6000 metrów, może zdecydować się na położenie pary żetonów liny poręczowej, łącząc w ten sposób pole, na którym znajduje się jego himalaista, z innym polem. Każdy gracz ma dostępną 1 parę żetonów liny poręczowej w swoim kolorze. Raz położonej pary żetonów linii poręczowej nie można zdjąć z planszy do końca gry.

Dwa pola, na których położone zostaną żetony liny poręczowej w tym samym kolorze, są traktowane tak, jakby były ze sobą połączone. Aby przemieścić się między tymi polami, gracz musi opłacić koszt pola, na które ma zamiar się przedostać. Gracze mogą korzystać z lin poręczowych założonych przez innych graczy.

Aby położyć żetony liny poręczowej, gracz musi poświęcić 1 punkt ruchu. Punkt ruchu poświęca się w ramach zwykłego ruchu himalaisty podobnie jak w przypadku postawienia namiotu.

Uwaga! Połączenia pomiędzy żetonami linii poręczowej nie są traktowane jak linie nadrukowane na planszy. Mogą się one krzyżować. Można umieścić więcej niż jeden żeton na jednym polu.

Pola, które mają zostać połączone za pomocą pary żetonów linii poręczowej, muszą spełniać następujące wymagania:

- Różnica w liczbie punktów zwycięstwa pomiędzy polami połączonymi parą żetonów może wynosić maksymalnie 1.



- Pola muszą znajdować się na 2 różnych graniczących ze sobą szlakach. Szlak to ciąg pól połączonych ze sobą liniami w tym samym kolorze. Szlaki **graniczą** ze sobą wtedy, gdy nie znajduje się pomiędzy nimi inny szlak. Między 2 łączonymi polami musi być możliwość poprowadzenia połączenia, które nie nachodzi na żadne inne pole ani nadrukowaną na planszy linię łączącą inne pola.



- Oba łączone pola muszą znajdować się powyżej linii 6000 metrów n.p.m.



Przykład. Na powyższym przykładzie pokazane są 2 poprawne zastosowania żetonów linii poręczowej. Połączone są pola z graniczących ze sobą szlaków, znajdują się nad linią 6000 m n.p.m i nie przekraczają różnicy 1 punktu zwycięstwa między nimi.



Połączenia przedstawione na powyższej ilustracji są **nielegalne**.


Przykład 1. Pola nie znajdują się na graniczących ze sobą szlakach. Połączenie nachodziłoby na inny szlak.

Przykład 2. Połączone pola znajdują się na tym samym szlaku.

Przykład 3. Różnica w punktach zwycięstwa tych pól wynosi więcej niż 1.

Przy układaniu żetonów linii poręczowej należy oznaczyć, które pole jest polem górnym, a które dolnym. Pole o wyższej wartości punktowej (liczba na chorągiewce) jest zawsze polem górnym i należy na nim umieścić żeton ze strzałką skierowaną w dół. Pole o niższej wartości punktowej jest zawsze polem dolnym i należy umieścić na nim żeton ze strzałką skierowaną w górę. W przypadku łączenia ze sobą pól o takiej samej wartości obie strzałki muszą być skierowane w bok. Jest to ważne w przypadku użycia **karty poręczówki** (nie mylić z żetonem, chodzi o kartę ruchu z podwójną wartością). W przypadku poruszania się między polem górnym a dolnym trzeba użyć wartości ruchu **w dół**. W przypadku, gdy połączone są pola o tej samej wartości, a strzałki na żetonach linii poręczowej wskazują **w bok**, należy wszystkie ruchy rozpatrywać tak, jakby były **w górę**.



Przykład. Gracz, którego himalaista przedstawiony jest na powyższym przykładzie, chciałby użyć żetonów linii poręczowej, aby przedostać się na wschodni szlak (granicyzący z tym, na którym aktualnie się znajduje). Zaznaczone zostały pola, które można połączyć z polem zajmowanym przez pionek himalaisty. Gracz na początku tury wybrał karty o następujących wartościach: .



Przykład 1. Jeśli wybrałby pole znajdujące się najwyżej, musiałby ułożyć żeton tak, aby zaznaczyć, że pole o wyższej wartości punktowej znajduje się wyżej. Położenie żetonów kosztuje go 1 punkt ruchu. Za pozostałe punkty (3) jest w stanie przedostać się na połączone pole, wydając 2 punkty ruchu w górę.



Przykład 2. W tym przypadku żeton kładzie się bokiem, gdyż pola mają identyczną wartość punktową. Położenie żetonów kosztuje go 1 punkt ruchu. Aby przedostać się na połączone pole, gracz musiałby wydać 3 punkty ruchu w górę. Pozostałe punkty (3) nie wystarczą, aby wykorzystać nowo powstałe połączenie.



Przykład 3. Gdy gracz wybierze pole o niższej wartości punktowej (znajdujące się poniżej obecnie zajmowanego), układa żeton liny poręczowej strzałką w dół na zajmowanym polu i w górę na docelowym. Położenie żetonów kosztuje do 1 punkt ruchu, za pozostałe punkty ruchu (3) jest w stanie wejść na połączone pole.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z rozpatrzeniem ostatniego dnia szóstego kafla pogody. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. Jeśli 2 albo więcej graczy osiągnęło taki sam wynik, wygrywa ten, który jako pierwszy wspiął się na Lhotse (pole warte 12 punktów zwycięstwa). Jeżeli żaden z tych graczy nie wspiął się na ten szczyt, gra kończy się remisem.

SCENARIUSZ 2 – WYŚCIG PRZEŁĘCZĄ POŁUDNIOWĄ

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie do gry jest niemal identyczne jak w grze K2 z następującymi zmianami:

1. Planszę należy ułożyć na przedstawionej poniżej stronie. Dla ułatwienia została ona oznaczona specjalną ikoną.



2. Z wersji podstawowej K2 należy wybrać zestaw kafli zimowych albo letnich. Z zestawu 6 kafli pogody należy odrzucić losowy kafel. Poza powyższą zmianą zasady tworzenia stosu kafli pogody pozostają takie same jak w grze K2. Alternatywnie można wylosować 5 kafli z dodatku *Lhotse* i traktować całą planszę tak, jak ścianę centralną (oznaczoną literą C).
3. Każdy z graczy wybiera kolor i elementy w wybranym przez siebie kolorze: talię kart, 2 pary pionków himalaistów, parę namiotów, swoją planszę gracza i parę znaczników aklimatyzacji. Gracze w tym wariantcie rozgrywki mają do dyspozycji namioty z podstawowej wersji K2, ale nie mają dostępu do żetonów lin poręczowych.

Podczas przygotowywania pierwszej rozgrywki z użyciem tego scenariusza każdy gracz odrzuca do pudełka 3 karty aklimatyzacji o wartościach „2”, „1” i „0”.

Bardziej doświadczeni gracze mogą ustalić, że zamiast tego każdy z nich w tajemnicy sam wybierze, które 3 karty odrzuci. Następnie gracze jednocześnie pokazują wybrane przez siebie karty. Podczas każdej gry gracze będą mieli do dyspozycji tylko 15 kart w talii.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka przebiega tak samo jak w grze podstawowej K2.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z rozpatrzeniem ostatniego dnia piątego kafła pogody. Do punktów zwycięstwa zdobytych podczas rozgrywki dolicza się dodatkowe punkty za karty odrzucone podczas przygotowania do rozgrywki. Z 3 kart odrzuconych podczas etapu przygotowywania rozgrywki należy zsumować punkty aklimatyzacji. Za każde 2 punkty aklimatyzacji na odrzuconych przez siebie kartach gracz dodaje na koniec gry 1 do zdobytych punktów zwycięstwa.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Jeśli 2 albo więcej graczy osiągnęło taki sam wynik, wygrywa ten, który jako pierwszy wspiął się na szczyt. Jeżeli żaden z nich nie wspiął się na szczyt, gra kończy się remisem.



Przykład. Gracz żółty w trakcie rozgrywki zdobył 18 punktów. Przed rozgrywką odrzucił następujące karty: 1, 0 i 1. Nie dolicza więc żadnych punktów. Gracz zielony w trakcie rozgrywki zdobył 17 punktów. Przed rozgrywką odrzucił karty 1, 1 i 0, dolicza więc za nie 1 punkt. Zdobywa w sumie 18 punktów, a jako że był na szczycie wcześniej niż gracz żółty – wygrywa.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Zasady gry w pojedynkę są takie same jak w grze K2. Gracz porównuje liczbę zdobytych punktów z poniższą tabelą, 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

GOTÓW NA KOLEJNE WYZWANIE?

WEJDŹ NA BROAD PEAK





Zasady gry: Adam „Folko” Kałuża

Prowadzenie projektu: Andrzej Olejarczyk

Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń, Ina Młocicka

Redakcja: zespół Rebel

© 2018 Wydawnictwo REBEL

rebel

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