



SPELREGELS

De K2 is met een hoogte van 8611 meter boven zeeniveau de op één na hoogste berg van de wereld (alleen de Mount Everest is hoger). Hij wordt beschouwd als één van de moeilijkste “achtduizenders”. De K2 is nog nooit bedwongen in de winter.

Je staat aan de voet van de berg klaar om de top te beklimmen voor het hoogtepunt van je leven. Je weet wat je te wachten staat: voortdurende weersveranderingen, een verraderlijke route en een gebrek aan zuurstof zullen je grootste vijand zijn in deze gevaarlijke expeditie. Je moet elke stap goed voorbereiden en gebruik maken van de heldere dagen in een strijd met andere teams die proberen de overwinning voor je neus weg te kapen.



INLEIDING en DOEL VAN HET SPEL

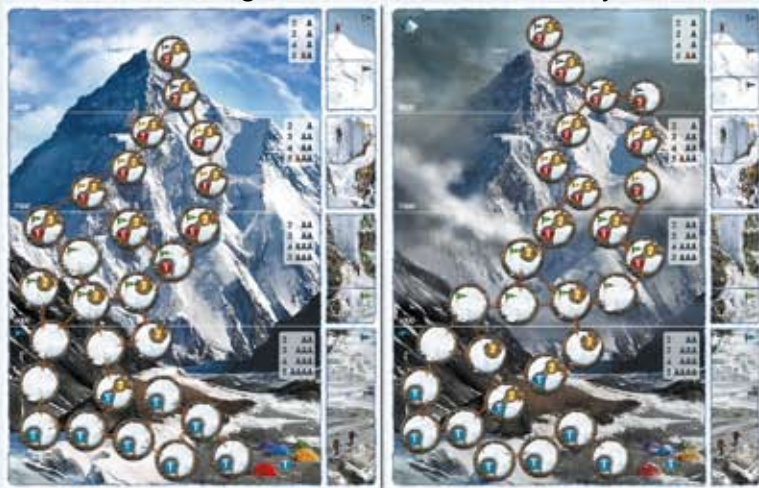
K2 is een bordspel voor 1-5 spelers van 8 jaar en ouder. Het spel duurt ongeveer 60 minuten.

In K2 leidt iedere speler een team van twee bergbeklimmers in een strijd met andere teams, die ook de top van de K2 proberen te bereiken en deze 18-daagse expeditie willen overleven. Belangrijke elementen zijn een goede route naar boven kiezen, andere spelers blokkeren, tenten op de juiste positie plaatsen en op de weersomstandigheden letten, die veel invloed hebben op het beklimmen van de berg.

De spelers verplaatsen hun bergbeklimmers over het bord met kaarten die ze in elke ronde uitspelen. Hoe hoger een klimmer komt, hoe meer overwinningpunten dit oplevert aan het einde van het spel. Maar op het hoogste gedeelte van de berg moet je op de conditie van de klimmer blijven letten. Als deze onder 1 komt, overlijdt de uitgeputte bergbeklimmer en verlies je de overwinningpunten die door deze klimmer zijn behaald.

SPELMATERIAAL

Een dubbelzijdig spelbord (met een eenvoudige en een moeilijke zijde)



20 bergbeklimmers – 5 sets van 4 klimmers (in 2 verschillende vormen)



5 spelersbordjes in 5 kleuren



90 speelkaarten – 5 sets van 18 kaarten



12 weerkaartjes – 6x zomer en 6x winter



zomerweer



1 weersteen



1 startspelersfiche



10 tenten – 5 sets van 2 tenten (de 2 vormen komen overeen met de vormen van de bergbeklimmers)



10 conditiemeters – 5 sets van 2 houten schijfjes



20 gevarenfiches:
4 met de waarde 0
11 met de waarde -1
5 met de waarde -2

5 reddingskaarten



deze spelregels



● SPELVOORBEREIDING

Voordat je voor de eerste keer met het spel kunt spelen, moet je alle fiches uit de stansramen drukken. Het spelbord is dubbelzijdig bedrukt en toont een gemakkelijke of een moeilijke route naar de top van de K2. De spelers bepalen vooraf met welke zijde ze spelen en leggen het bord met die zijde naar boven in het midden van de tafel. **(1)** Voor het eerste spel adviseren we het gemakkelijke bord te gebruiken.



Iedere speler kiest een kleur en neemt het spelmateriaal in zijn kleur:

- de speelstukken (4 bergbeklimmers, 2 tenten en 2 conditiometers)
- een spelersbordje
- een set van 18 speelkaarten
- een reddingskaart (**indien men speelt met de familievariant - zie pag. 8**)

Iedere speler plaatst zijn bergbeklimmers:

- 2 verschillende vormen op het startveld op het bord **(2)**
- 2 verschillende vormen op het onderste scoreveld **(3)**

De spelers plaatsen hun conditiometers op de velden met waarde "1" van iedere bergbeklimmer op hun spelersbordje. **(4)**

Kies een set weerkaartjes (zomer – gemakkelijk of winter – moeilijk) om te gebruiken in het spel. De andere set gaat terug in de doos en wordt dit spel niet gebruikt. De weerkaartjes kunnen naar believen gecombineerd worden met de gemakkelijke of de moeilijke zijde van het bord.



Voor het eerste spel adviseren we de kaartjes met het zomerweer te gebruiken.

Schud de weerkaartjes en leg 2 kaartjes bovenaan het bord met de bedrukte kant naar boven. Leg de kaartjes naast elkaar, zodat een weersoverzicht voor de komende 6 dagen zichtbaar is. **(5)** Leg de overige kaartjes onder de tweede (rechter) weersvoorspelling. Plaats de weersteen op de eerste dag (links op het linker weerkaartje). **(6)**

Leg de gevarenfiches gedekt naast het bord en draai vervolgens 3 willekeurige fiches open. **(7)**

Iedere speler schudt zijn set kaarten (behalve de reddingskaart) en legt deze neer in een gedekte stapel. Vervolgens trekt iedereen 6 kaarten van zijn stapel en neemt deze op hand. **(8)**

De speler die het laatst in de bergen is geweest ontvangt het startspelerfiche. **(9)**

Het spel kan nu beginnen.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 18 ronden (het is een 18-daagse expeditie). Elke ronde is verdeeld in een aantal fases, die één voor één doorlopen worden. De meeste fases worden door de spelers gelijktijdig uitgevoerd, behalve fase 3.

- | |
|------------------------|
| 1 Kaarten kiezen |
| 2 Gevarenfiches |
| 3 Actiefase |
| 4 Conditie controleren |
| 5 Einde ronde |

1. KAARTEN KIEZEN

Alle spelers kiezen uit hun handkaarten 3 kaarten voor deze ronde. Deze legt ieder gedekt voor zich neer. Nadat alle spelers hun keuze hebben gemaakt, draait iedereen deze kaarten open.

2. GEVARENFICHES

De spelers tellen de bewegingspunten van de 3 gekozen kaarten bij elkaar op. Voor touwkaarten (met verschillende waarden voor klimmen en dalen) worden de punten voor klimmen (pijl omhoog) geteld. De conditiekaarten worden niet geteld. De speler met de meeste bewegingspunten moet één van de 3 openliggende gevarenfiches nemen en voor zich neerleggen. In de actiefase moet deze speler de gevolgen van dit gevarenfiche ondergaan.

Hebben meerdere spelers de meeste bewegingspunten, dan neemt niemand een gevarenfiche.

Voorbeeld: Brian speelt *twee verplaatsingskaarten* met *waarde 1* en een *touwkaart* met waarden **1 (klimmen) / 3 (dalen)**. Anna speelt *twee verplaatsingskaarten* (waarde **1** en waarde **3**) en een *conditiekaart* met waarde **1**. William speelt *één verplaatsingskaart* met waarde **2** en *twee conditiekaarten* (waarde **2** en waarde **1**). Brian heeft nu 3 bewegingspunten, Anna 4 en William 2. Anna moet een gevarenfiche nemen.

Daarna wordt (indien nodig) een gedekt gevarenfiche omgedraaid zodat er weer 3 fiches open liggen.

3. ACTIEFASE

In deze fase zijn de spelers na elkaar aan de beurt. De startspeler begint, daarna is de speler links van hem aan de beurt. Spelers mogen meerdere acties uitvoeren in hun beurt, zolang ze daarvoor nog kaarten hebben. De speler met een gevarenfiche moet deze fase de gevolgen daarvan ondergaan.

Als een speler aan de beurt is, kan hij de volgende acties met zijn bergklimmers uitvoeren:

BERGBEKLIMMER VERPLAATSEN

Een speler kan de bewegingspunten op zijn kaarten gebruiken om een klimmer te laten stijgen of dalen.



Een bergbeklimmer kan zich alleen verplaatsen tussen aangrenzende plateaus die zijn verbonden met een touw. De kosten om een plateau te betreden zijn aangegeven in een geel rondje op dat plateau. Als er geen geel rondje is afgebeeld, kost het 1 bewegingspunt om dat plateau te betreden.



Om de actie uit te voeren wijst de speler de bergbeklimmer aan die hij wil verplaatsen en toont de daarvoor benodigde kaarten. Het aantal bewegingspunten dat de bergbeklimmer verplaatst mag worden, is gelijk aan het aantal bewegingspunten op zijn kaarten (de waarden in het groene rondje).

Een touwkaart bevat verschillende waarden per richting. De speler moet een keuze maken welke waarde hij wil gebruiken. De linkerwaarde (pijl omhoog) kan men gebruiken om te klimmen of te dalen, een tent op te zetten of de schade als gevolg van een gevarenfiche te betalen. De rechterwaarde (pijl omlaag) kan men enkel gebruiken om naar een lager gelegen plateau te verplaatsen of de schade als gevolg van een gevarenfiche te betalen. Het is niet mogelijk om beide waarden op de kaart te gebruiken. Met (gewone) verplaatsingskaarten kan men altijd stijgen of dalen. Tijdens een beurt is het mogelijk zowel naar boven als naar beneden te verplaatsen.

Het plateau met de karabijnhaak ligt hoger dan het plateau aan het andere einde van het touw.

De bewegingspunten van één kaart mogen niet verdeeld worden over twee klimmers. Het is overigens niet verplicht alle bewegingspunten te gebruiken en het is toegestaan om een klimmer helemaal niet te verplaatsen.

Voorbeeld: Brian speelt twee verplaatsingskaarten met waarde 1 en één touwkaart met waarden 1 (klimmen) / 3 (dalen). Hij verplaatst één bergbeklimmer omhoog voor 2 bewegingspunten (de kosten voor dit plateau zijn 2) en verplaatst zijn andere bergbeklimmer omlaag en gebruikt daarvoor '3 dalen' van de touwkaart. Deze verplaatsing kost namelijk $2+1=3$ bewegingspunten.



Let op!

Op een plateau kan slechts het aantal bergbeklimmers staan, dat is aangegeven in de tabel bij die hoogte op het spelbord. Naast het spelersaantal staat het maximum aantal klimmers dat toegestaan is op die hoogte. Voor een spel met 5 spelers staan boven de 7000 meter ook rode bergbeklimmers afgebeeld. Spelers kunnen voor aanvang van het spel kiezen om een groter aantal klimmers (gemakkelijker) of een kleiner aantal klimmers (moeilijker) toe te laten op dat plateau.



Voorbeeld: In een spel voor 3 spelers kunnen op alle plateaus tussen de 7000 en 8000 meter maximaal 2 bergbeklimmers staan.

Een bergbeklimmer mag over een plateau bewegen waar reeds het maximum aantal klimmers staat als hij de daarvoor benodigde bewegingspunten heeft, maar mag daar zijn beurt niet eindigen.



OVERWINNINGSPUNTEN

Elke keer als een bergbeklimmer met succes hogerop komt (op een plateau met meer overwinningpunten), verplaatst de speler de bijbehorende klimmer op het scorespoor naar een hoger veld. Als de bergbeklimmer weer omlaag gaat, blijft de bijbehorende klimmer op het scorespoor staan op diens hoogst behaalde positie tot dan toe.



De bergklimmer die als eerste de top bereikt plaatst de bijbehorende klimmer op het scorespoor bovenaan in het bovenste veld op het scorespoor. Bergbeklimmers die daarna de top bereiken komen in volgorde onder deze klimmer te staan.

CONDITIE

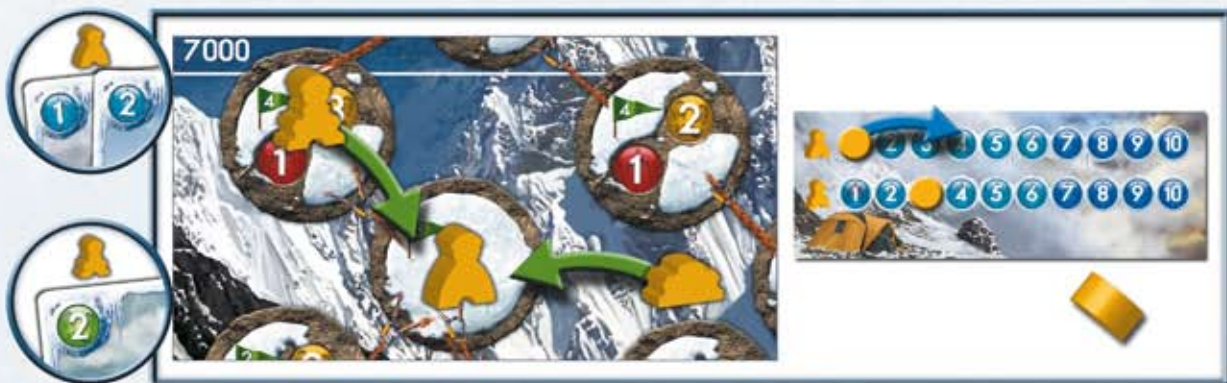
Een speler kan de conditie van zijn bergbeklimmers verbeteren door het spelen van conditiekaarten. De punten van één kaart kunnen niet over twee bergbeklimmers verdeeld worden. Eén klimmer kan wel punten ontvangen van meerdere kaarten.

Punten worden toegevoegd door de conditiemeters van de betreffende bergbeklimmer op het spelersbordje naar rechts te verplaatsen.

EEN TENT OPZETTEN

Een bergbeklimmer kan een tent plaatsen op het plateau waar hij zich bevindt. De kosten van een tent zijn gelijk aan de kosten voor het betreden van dat plateau. Bij het gebruik van touwkaarten kan alleen de linkerwaarde (pijl omhoog) hiervoor gebruikt worden. Iedere bergbeklimmer kan maar één tent plaatsen tijdens het spel (de bij de klimmer behorende tent). Een tent kan niet meer worden verplaatst. Eenmaal geplaatst blijft een tent daar staan tot het einde van het spel. Op een plateau mogen meerdere tenten staan. Een bergbeklimmer kan zich verplaatsen en een tent opzetten in dezelfde beurt, mits hij voldoende bewegingspunten heeft.

Voorbeeld: William speelt een **verplaatsingskaart** met waarde 2 en **twee conditiekaarten** met waarden 2 en 1. Omdat zijn bergbeklimmer op 6500 meter is uitgeput, gebruikt William de kaarten om de conditie van deze klimmer met 3 punten te laten stijgen. Daarna verplaatst hij deze bergbeklimmer naar het plateau met zijn andere klimmer (kost 1) en zet daar een tent op (kost ook 1) waarin beide bergbeklimmers kunnen schuilen.



GEVARENFICHE

Als een speler een gevarenfiche heeft, moet hij het effect hiervan ondergaan.



Als het fiche een waarde heeft van 0, gebeurt er niets.

Als het fiche een waarde heeft van 1, moet de speler één punt van de waarde van een verplaatsingskaart of een conditiekaart in mindering brengen. Dit kan op drie manieren:

- Verminder een gespeelde kaart met 1 bewegingspunt;
- Verminder een gespeelde kaart met 1 conditiepunt;
- Verminder de conditie van een bergbeklimmer, voor wie minstens één kaart is gespeeld deze beurt, met 1 punt.

Met touwkaarten moet de speler beslissen of hij de waarde voor omhoog of omlaag wil gebruiken en daarvan het punt aftrekken. Een bergbeklimmer die niet verplaatst wordt en geen conditie opbouwt kan niet getroffen worden door een gevarenfiche. Dit geldt ook voor een conditiekaart met waarde 0, omdat dit geen conditiepunten oplevert.

Als het fiche een waarde heeft van 2, moet de speler 2 punten in mindering brengen zoals hierboven is beschreven. De speler kan deze schade verdelen over zijn bewegings- en conditiepunten en over zijn bergbeklimmers. Onthoud dat de schade alleen kan worden toegepast als er voor de bergbeklimmer een bewegingskaart wordt gespeeld of als deze conditiepunten krijgt door een gespeelde kaart.

Voorbeeld: Anna speelt **twee verplaatsingskaarten (waarde 1 en waarde 3)** en een **conditiekaart met waarde 1**. Ze heeft het hoogste aantal bewegingspunten van de gespeelde kaarten, dus ze moet een gevarenfiche pakken, en helaas, er liggen alleen fiches met de waarde 2!

Met de kaarten die ze wil spelen (**1 bewegingspunt en 1 conditiepunt**) verplaatst ze haar eerste bergbeklimmer één stap en gaat de conditie van diezelfde klimmer met 1 omhoog. Ze besluit 1 punt van het gevarenfiche van die bergbeklimmers conditie af te halen, dus die gaat weer terug 1 punt naar beneden. Het tweede punt van het gevarenfiche gebruikt ze om de waarde van de **verplaatsingskaart met waarde 3** te verminderen, en ze verplaatst haar tweede bergbeklimmer naar een plateau met moeilijkheidsgraad 2 (kost 2) en stopt daar.



WEERSINVLOED

Elk weerkaartje toont een weersvoorspelling voor de komende 3 dagen. Iedere weersvoorspelling geeft informatie over de weersomstandigheden op een bepaalde hoogte en over de gevolgen die de bergbeklimmers op die hoogte moeten ondergaan.

De weersteen op het weerkaartje geeft de weersomstandigheden voor de huidige dag aan.

2 In een rood rondje staat aangegeven hoeveel punten een bergbeklimmer, indien hij zich bevindt op de aangegeven hoogte, moet inleveren aan conditiepunten. De punten worden in fase 4 op het spelersbordje in mindering gebracht.

1 In een geel rondje staat aangegeven dat het betreden van een plateau meer bewegingspunten kost. (Dit geldt voor zowel klimmen als dalen). **Let op! Dit geldt ook voor het plaatsen van een tent.**

11 Een half geel half rood rondje betekent dat beide invloeden van kracht zijn zoals hierboven is beschreven.





Een blauw rondje geeft aan dat het weer geen invloed heeft.



Een wijzer op het kaartje met weersvoorspellingen laat zien welke gebieden worden getroffen. Ieder deel van de wijzerplaat komt overeen met een bepaalde hoogte op de kaart. In de afbeelding hiernaast kun je zien dat de bewolking en negatieve invloed heeft op de atmosfeer op twee hoogtes: 7000-8000 meter en boven de 8000 meter.

4. CONDITIE CONTROLEREN

Nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd en kaarten hebben uitgespeeld, wordt de conditie van de bergbeklimmers gecontroleerd. Elke bergbeklimmer wordt apart afgehandeld door het schijfje op het bijbehorende conditiespoor op het spelersbordje naar links of naar rechts te schuiven.

- Als de bergbeklimmer op een plateau staat met een gunstige atmosfeer (blauw rondje), dan ontvangt deze het aantal conditiepunten dat in het rondje is aangegeven. Als de bergbeklimmer op een plateau met een ongunstige atmosfeer staat (rood rondje), dat wordt het aantal punten in dat rondje in mindering gebracht.
- Als op het plateau een tent staat van dezelfde kleur als de bergbeklimmer (niet noodzakelijk zijn eigen tent), stijgt de conditie van de klimmer met 1 punt.
- Als de weersomstandigheden van de huidige dag de hoogte waar de bergbeklimmer is beïnvloeden, verliest de klimmer het aangegeven aantal conditiepunten.

Aan het einde van deze fase wordt gecontroleerd of de conditie van een bergbeklimmer hoger is dan 6 punten. In dat geval wordt deze gereduceerd tot 6.

Als de conditie van een bergbeklimmer onder 1 komt, overlijdt die klimmer. Verwijder de klimmer van het spelbord en plaats de bijbehorende klimmer op het scorespoor op het onderste veld.

Voorbeeld: Eén van Brian's bergbeklimmers heeft een conditie van **3**. Hij staat op een plateau met negatief effect op zijn conditie (**-1**) op een hoogte boven de 7000 meter, waar ook de weersomstandigheden invloed hebben (**-2**). Gelukkig is hij in een tent (**+1**) en daarom verliest hij slechts 2 conditiepunten. In de volgende ronde moet Brian iets doen om deze bergbeklimmer te redden, anders overleeft hij de volgende dag niet.



Familievariant

Spelers kunnen kiezen om de familievariant te spelen. Als een bergbeklimmer komt te overlijden, kan de speler zijn reddingskaart gebruiken om de bergbeklimmer te redden. De bergbeklimmer wordt dan naar een plateau naar keuze onder de 6000 meter verplaatst. De bijbehorende klimmer op het scorespoor moet ook 4 velden omlaag en zodoende verliest de speler overwinningpunten.

Een speler kan zijn reddingskaart kan slechts eenmaal gebruiken. Na gebruik wordt deze uit het spel genomen en gaat terug in de doos.

Strategie: Onthoud dat de bergbeklimmers niet alleen de top moeten bereiken, maar ook moeten overleven tot het einde van het spel. Een overleden bergbeklimmer is slechts 1 overwinningpunt waard. Na het bereiken van de top of een goede hoogte, is het verstandig om weer terug te gaan naar een lager gelegen plateau met een tent waar de bergbeklimmer kan schuilen voor slecht weer. Hij zal minder of geen last hebben van de hoogte en daardoor zal zijn conditie ook minder snel of niet verzwakken.



5. EINDE RONDE

De speler links van de startspeler ontvangt het startspelerfiche. De nieuwe startspeler mag als eerste zijn kaarten gebruiken om acties uit te voeren.

De weersteen schuift één plaats op naar de volgende weersvoorspelling. Als de steen verplaatst naar de eerste voorspelling van het nieuwe kaartje, verplaatst het hele kaartje naar links, zodat rechts 3 nieuwe dagvoorspellingen tevoorschijn komen.



Als de weersteen op het laatste kaartje met weersvoorspellingen wordt geplaatst, zijn dit de laatste 3 dagen tot het einde van het spel.

Nadat de weersteen is verplaatst, trekken alle spelers 3 kaarten van hun gedekte stapel om hun hand weer tot 6 kaarten aan te vullen. Als er deze stapel uitgeput is, kan de speler enkel nog de 3 kaarten in zijn hand spelen. In de volgende ronde wordt zijn aflegstapel geschud en trekt hij opnieuw 6 kaarten en neemt deze op hand.

Daarna begint een nieuwe ronde (fase 1 - Kaarten kiezen).

● EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de 18e dag, nadat de laatste weersvoorspelling is afgehandeld. De speler met in totaal de meeste overwinningspunten van zijn 2 bergbeklimmers is de winnaar. Als meerdere spelers hetzelfde aantal overwinningspunten hebben behaald, wint van hen de speler die met zijn bergbeklimmer als eerste de top heeft behaald. (Dit kun je zien aan de volgorde bij de top van de berg). Is er dan nog steeds sprake van een gelijkspel, dan delen de desbetreffende spelers de overwinning.

SOLOSPEL

K2 kan ook alleen worden gespeeld. De spelregels zijn hetzelfde als in een spel met meer spelers. Het maximum aantal bergbeklimmers op een plateau is hetzelfde als in een spel voor 2 spelers. De speler moet altijd een gevarencijfer nemen, ongeacht welke kaarten worden gespeeld. Als één van de bergbeklimmers overlijdt, is het spel meteen ten einde. De speler krijgt dan het aantal overwinningspunten dat de tweede bergbeklimmer tot dan toe heeft behaald en 1 punt voor de overleden bergbeklimmer. De speler kan de overwinningspunten vergelijken met de tabel hieronder om te zien welk niveau behaald is.

NIVEAU	EENVOUDIG BORD		MOEILIK BORD	
				
Bedwinger van de Himalaya	20 P	17 - 20 P	17 - 20 P	16 - 20 P
Alpinist	16 - 17 P	15 - 16 P	15 - 16 P	14 - 15 P
Amateur	11 - 15 P	10 - 14 P	10 - 14 P	10 - 13 P
Toerist	< 11 P	< 10 P	< 10 P	< 10 P

EEN WOORD VAN DE AUTEUR:

Ik heb een groot deel van mijn leven besteed aan het beklimmen van bergen. Ik draag het spel K2 op aan iedereen die wel eens met mij heeft geklommen, in het bijzonder mijn klimpartner Iza, die mijn levenspartner is geworden.

Veel mensen hebben het spel K2 uitgeprobeerd in de verschillende stadia van het ontwerp. Ik wil graag in het bijzonder de volgende mensen bedanken: mijn vrouw Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Klemiński, Łukasz en Rafał Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona en Adam Weister, Robert en Żaneta Podsiadło, Alek Pała, Wojtek Dziwok, Tomek Kołeczko, Wojtek en Jola Chuchla, Rafał en Dagmara Szczepkowski en Maciej Teległow.

Adam Kałuża



Spelontwerp: Adam "Folko" Kałuża

Illustraties en design: Jarek Nocoń

Correcties: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński



Nederlandse vertaling: Brigitte den Hartog, Tamara Bakker

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Johan Kuipers

www.whitegoblingames.nl

© 2011 White Goblin Games





- ① Klimroutes
- ③ Max. aantal bergbeklimmers
- ⑤ Hoogtemarkeringen
- ② Scorespoor
- ④ Basiskamp - startveld
- ⑥ Plateaus op de klimroutes



- Ⓐ Conditie(min)punten
- Ⓑ Kosten (in bewegingspunten)
- Ⓒ Overwinningspunten
- Ⓓ Touwverbinding

KORT SPELOVERZICHT

1. KAARTEN KIEZEN

- A Alle spelers kiezen 3 kaarten uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer.
- B De kaarten worden gelijktijdig omgedraaid.

2. GEVARENFICHES

- A De speler met de meeste bewegingspunten neemt één openliggend gevarenfiche. In geval van een gelijke stand neemt niemand een gevarenfiche.
- B Draai een nieuw gevarenfiche open.

3. ACTIEFASE

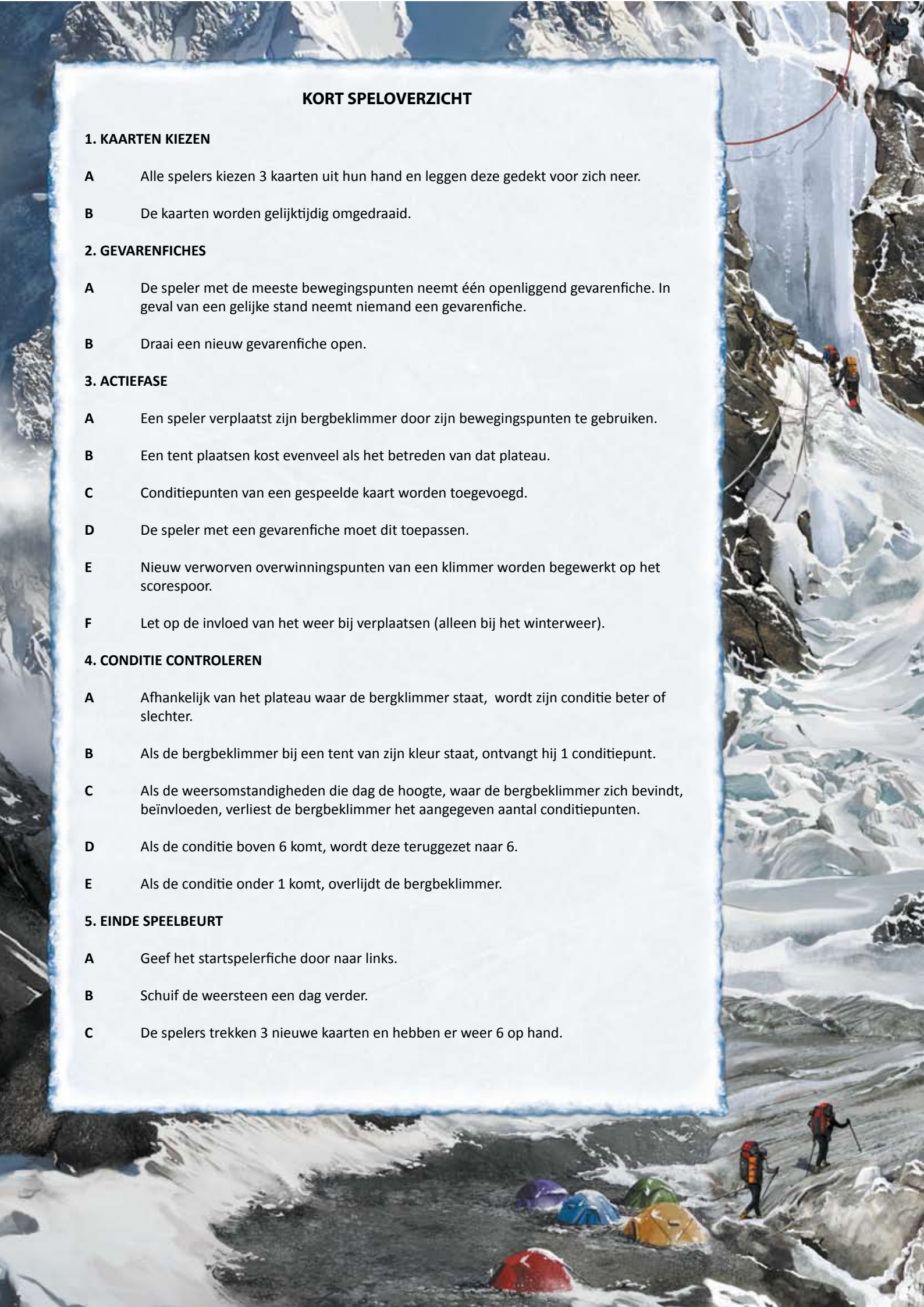
- A Een speler verplaatst zijn bergbeklimmer door zijn bewegingspunten te gebruiken.
- B Een tent plaatsen kost evenveel als het betreden van dat plateau.
- C Conditiepunten van een gespeelde kaart worden toegevoegd.
- D De speler met een gevarenfiche moet dit toepassen.
- E Nieuw verworven overwinningpunten van een klimmer worden bewerkt op het scorespoor.
- F Let op de invloed van het weer bij verplaatsen (alleen bij het winterweer).

4. CONDITIE CONTROLEREN

- A Afhankelijk van het plateau waar de bergklimmer staat, wordt zijn conditie beter of slechter.
- B Als de bergbeklimmer bij een tent van zijn kleur staat, ontvangt hij 1 conditiepunt.
- C Als de weersomstandigheden die dag de hoogte, waar de bergbeklimmer zich bevindt, beïnvloeden, verliest de bergbeklimmer het aangegeven aantal conditiepunten.
- D Als de conditie boven 6 komt, wordt deze teruggezet naar 6.
- E Als de conditie onder 1 komt, overlijdt de bergbeklimmer.

5. EINDE SPEELBEURT

- A Geef het startspelerfiche door naar links.
- B Schuif de weersteen een dag verder.
- C De spelers trekken 3 nieuwe kaarten en hebben er weer 6 op hand.





RÈGLES DU JEU

Le K2 est le second sommet le plus haut du monde après l'Everest avec une altitude de 8611m (28251ft) au-dessus du niveau de la mer. Il est considéré comme l'un des « 8000m » les plus difficiles à gravir – personne n'a jamais conquis le sommet du K2 en hiver.

Votre équipe d'alpinistes vous attend dans l'ombre du géant, prête à se lancer à l'assaut du sommet pour la gloire et la célébrité ! Vous savez pourtant ce qui vous attend : les conditions climatiques changeantes, l'ascension raide et semée d'embûches et le manque d'oxygène seront des ennemis mortels tout au long de cette dangereuse expédition. Vous allez devoir faire attention à chaque pas, utiliser au mieux les jours de beau temps en avançant plus vite que vos concurrents qui feront tout pour vous voler votre jour de gloire.



INTRODUCTION ET BUT DU JEU

K2 est un jeu de plateau pour 1 à 5 joueurs à partir de 8 ans pour une durée d'environ 60 minutes.

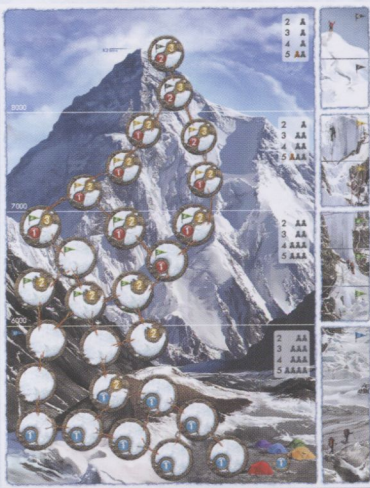
Dans K2, chaque joueur dirige une équipe de 2 alpinistes qui essaient d'atteindre le sommet du K2 en premier et de survivre aux 18 jours d'expédition. Il vous faudra entre autres, trouver votre chemin jusqu'au sommet, bloquer les autres joueurs, optimiser le placement de vos tentes, surveiller la météo, et toutes ces choses qui vont rendre votre ascension encore plus difficile.

Les joueurs déplacent leurs alpinistes sur le plateau grâce aux cartes qu'ils jouent à chaque tour. Plus un alpiniste grimpe vers le sommet, plus il rapporte de points en fin de partie, mais il faut bien surveiller son niveau d'acclimatation dans les parties les plus élevées de la montagne. Si ce dernier tombe en dessous de 1, l'alpiniste meurt d'épuisement et le joueur qui le contrôle perd les points de victoire qui lui sont associés.

CONTENU DE LA BOITE

Un plateau de jeu double face (une face facile et une difficile)

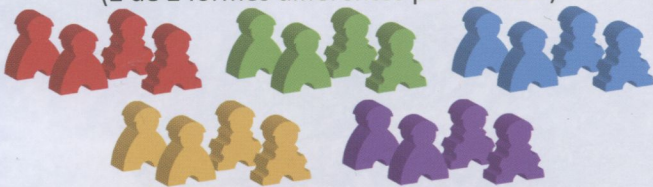
Face facile



Face difficile



20 pions Alpiniste – 5 lots de 4 pions
(2 de 2 formes différentes par couleur)



12 tuiles Météo – 6 été et 6 hiver

été



hiver



1 marqueur Météo



1 marqueur Piolet symbolisant le 1er joueur



10 tentes – 5 lots de 2 tentes
(2 formes différentes correspondant aux 2 types d'alpinistes)



10 marqueurs d'acclimatation – 5 lots de 2 marqueurs



90 cartes de jeu – 5 lots de 18 cartes dans 5 couleurs différentes

Déplacement



Corde



Acclimatation



20 jetons de Danger :

4 de valeur 0,
11 de valeur -1,
5 de valeur -2



5 cartes Sauvetage :
1 pour chaque joueur



cette règle du jeu

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Avant la première partie, détachez tous les marqueurs, jetons et cartes. Le plateau de jeu est double face et représente 2 voies d'accès au sommet du K2, une plus accessible et une plus difficile. Les joueurs décident quelle face du plateau ils souhaitent utiliser et le posent au milieu de la table (1). **Pour la première partie, nous vous suggérons d'utiliser le côté le plus facile.**



Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant :

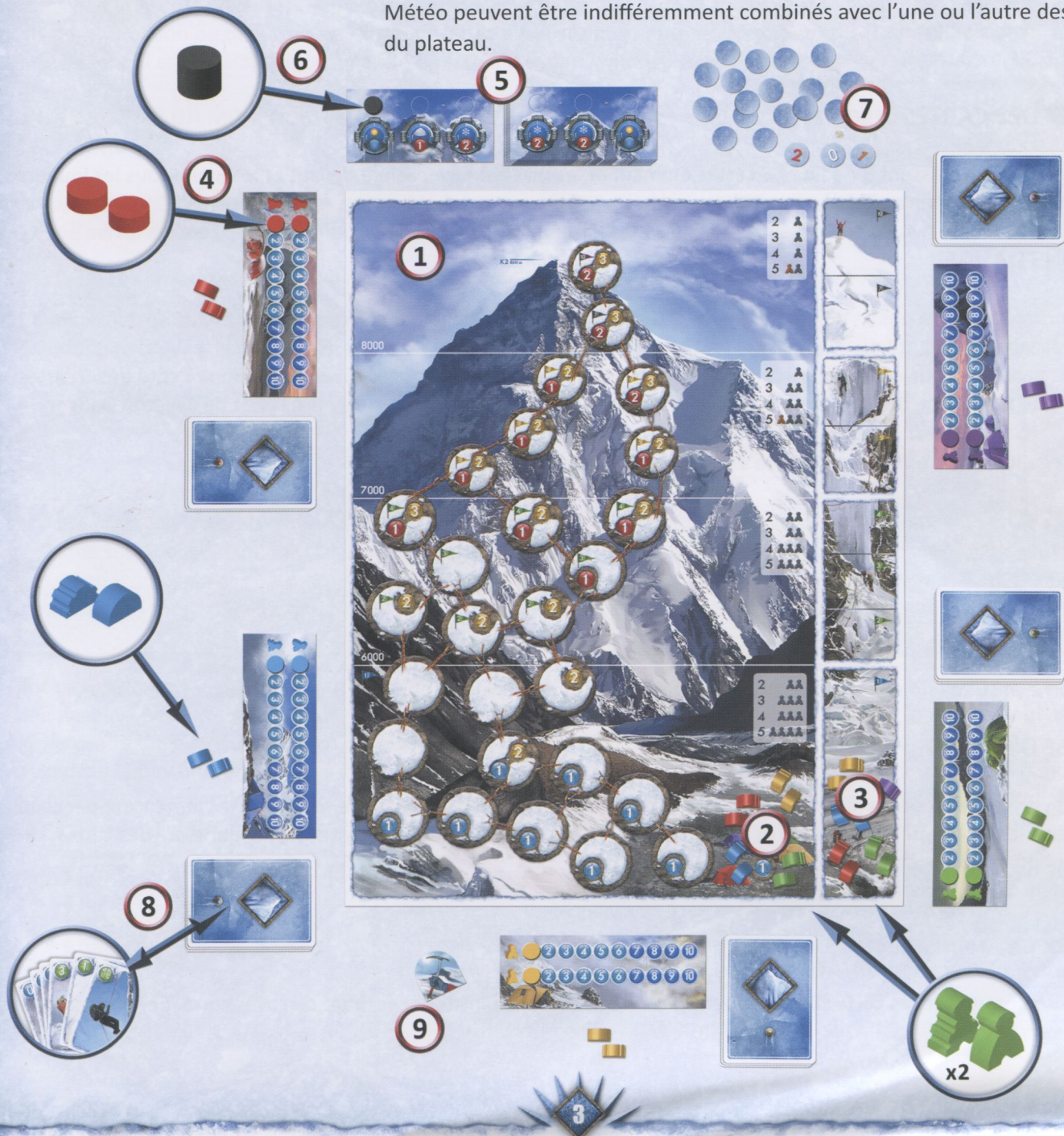
- un lot de pions (4 alpinistes, 2 tentes et 2 marqueurs d'acclimatation)
- un plateau individuel
- 18 cartes de jeu
- une carte Sauvetage (seulement dans la variante familiale).

Chaque joueur place ensuite ses pions alpinistes sur le plateau :

- 2 différents sur la case de départ (2)
- 2 différents en bas de la piste de score (3)

Les marqueurs Acclimatation sont placés sur les cases « 1 » des plateaux individuels. (4)

Un des deux lots de tuiles Météo est choisi pour la partie (été – plus facile, hiver - plus difficile), l'autre est rangé dans la boîte du jeu. Les 2 lots de tuiles Météo peuvent être indifféremment combinés avec l'une ou l'autre des 2 faces du plateau.



Pour la 1e partie, nous vous suggérons d'utiliser les tuiles Météo - été

Les tuiles Météo sont mélangées et 2 d'entre elles sont placées face visible au-dessus du plateau pour former une série de 6 cases représentant la météo des 6 premiers tours de jeu (5). Les autres tuiles sont placées en pile sous la seconde tuile Météo. Le marqueur Météo est placé sur le 1er jour (sur la case la plus à gauche de la tuile Météo de gauche). (6)

Les jetons Danger sont mélangés face cachée et 3 d'entre eux sont révélés face visible (7).

Chaque joueur mélange son paquet de cartes (sans la carte Sauvetage) puis en pioche 6. (8)
Le dernier joueur à être allé à la montagne prend le marqueur 1er joueur. (9)
Le jeu peut alors commencer !

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu dure **18 tours** (les 18 jours de l'expédition). Chaque tour est divisé en plusieurs phases successives. La plupart des phases peuvent être jouées simultanément exceptée la phase 3.

- | |
|--------------------|
| 1 Choix des cartes |
| 2 Jetons Danger |
| 3 Phase d'action |
| 4 Acclimatation |
| 5 Fin du tour |

1/ CHOIX DES CARTES

Tous les joueurs choisissent 3 de leurs 6 cartes en main et les placent face cachée devant eux. Quand tous les joueurs sont prêts, ils révèlent leurs cartes simultanément.

2/ JETONS DANGER

Les joueurs **ajoutent les points de déplacement de leurs 3 cartes**. Pour les **cartes Corde** (avec 2 valeurs de déplacement différentes vers le haut et vers le bas) **seul le déplacement vers le haut est comptabilisé**. Les cartes Acclimatation ne comptent pas. Le joueur avec le total le plus élevé choisit l'un des jetons Danger révélés et le met à côté des 3 cartes qu'il vient de jouer. Lors de la phase d'action (phase 3), le joueur doit prendre en compte l'effet de ce jeton Danger.

En cas d'égalité au nombre de points de déplacement, aucun des joueurs ne prend de jeton Danger.

Exemple : Bernard a joué deux cartes Déplacement de 1 et une carte Corde de valeur 1(haut)/3(bas). Anne a joué deux cartes Déplacement, une de 1 et une de 3, et une carte Acclimatation de valeur 1. Guillaume a joué une carte Déplacement de 2 et deux cartes Acclimatation, une de 2 et l'autre de 1. Le total des points de déplacement de Bernard est de 3 points, celui d'Anne est de 4 et celui de Guillaume de 2. Dans ce cas, Anne doit prendre l'un des trois jetons Danger révélés.

On retourne ensuite l'un des jetons Danger non révélés pour qu'il y ait de nouveau 3 jetons Danger face visible.

3/ PHASE D'ACTION

Dans cette phase, les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par celui qui possède le **marqueur 1er joueur**. Les joueurs peuvent réaliser plus d'une action, tant qu'il leur reste des cartes. Un joueur qui possède un jeton Danger devra en subir les effets.

Pendant leur tour, les joueurs peuvent réaliser les actions suivantes :

DÉPLACER UN ALPINISTE

Un joueur peut utiliser ses cartes Déplacement pour déplacer un alpiniste du nombre de cases correspondant, **vers le haut ou vers le bas**.



Un alpiniste ne peut se déplacer qu'entre 2 cases adjacentes (connectées par une corde). Le nombre de points de déplacement nécessaires pour entrer sur une case est marqué dans un cercle jaune. S'il n'y a aucun coût d'entrée sur une case, il suffit d'un point de déplacement pour y entrer.



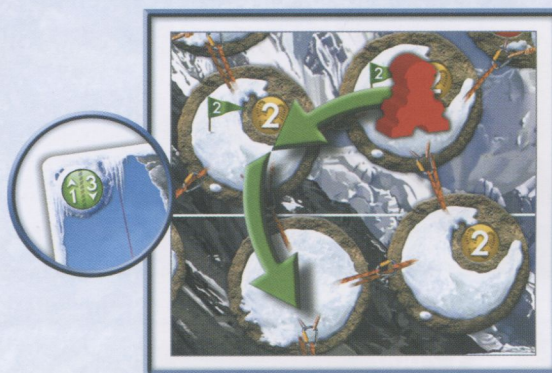
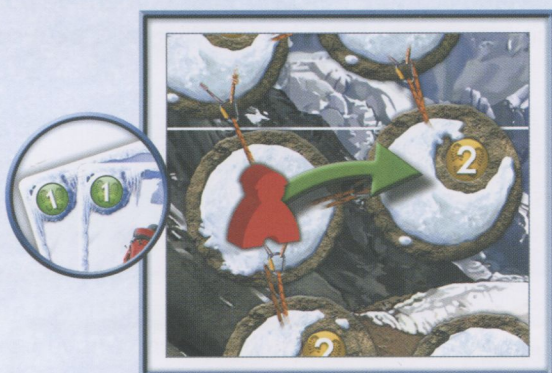
A son tour, un joueur choisit l'alpiniste qu'il souhaite déplacer et la ou les cartes qu'il va utiliser. Le total de points de déplacement dont il dispose est la somme des valeurs indiquées sur les cartes dans les cercles verts.

Une carte Corde donne des points de déplacement dans une direction donnée, vers le haut ou vers le bas. Le joueur doit choisir s'il utilise la carte pour monter ou pour descendre. Le déplacement vers le haut peut servir dans n'importe quelle direction, pour planter une tente ou pour payer les points de pénalité d'un jeton Danger. Le déplacement vers le bas peut être utilisé pour se déplacer vers le bas ou pour payer les points de pénalité d'un jeton Danger. Il n'est pas possible d'utiliser les 2 valeurs d'une carte Corde. Pour les autres cartes Déplacement, le nombre de points ne dépend pas de la direction du déplacement (ils peuvent être utilisés pour monter ou pour descendre). Dans un seul et même mouvement, il est possible de changer de direction à volonté, par exemple monter puis descendre ou inversement.

UNE CASE AVEC UN MOUSQUETON EST TOUJOURS PLUS HAUTE QUE LA CASE QUI SE TROUVE A L'AUTRE EXTREMITÉ DE LA CORDE !

Les points de déplacement d'une carte ne peuvent pas être partagés entre 2 alpinistes. On peut par contre n'utiliser qu'une partie de ces points de déplacement, on peut même laisser un alpiniste là où il se trouve (déplacement de 0).

Exemple : Bernard a joué 2 cartes, chacune pour 1 point de déplacement, et une corde avec les valeurs 1(haut)/3(bas). Il peut ainsi faire grimper un de ses alpinistes de 2 points vers le haut (pour entrer sur une case qui coûte 2) et déplacer son 2e alpiniste de 3 points vers le bas (pour parcourir 2 cases qui coûtent respectivement 2 et 1).



Note importante !

Une case ne peut accueillir qu'un nombre limité d'alpinistes. Ce nombre est indiqué dans le tableau qui se trouve sur la droite du plateau. La 1e colonne représente le nombre de joueurs qui participent au jeu et la 2e le nombre d'alpinistes pouvant se trouver sur une même case à une altitude donnée. Dans une partie à 5 joueurs, il y a des positions supplémentaires au-dessus de 7000m indiquées en rouge. Les joueurs doivent se mettre d'accord en début de partie pour déterminer s'ils souhaitent ou non utiliser ces emplacements rouges -qui rendent le jeu plus facile-.

2	1 alpiniste
3	2 alpinistes
4	3 alpinistes
5	4 alpinistes

Exemple : dans une partie à 3 joueurs chaque case comprise entre 7000 et 8000m d'altitude ne peut contenir que 2 alpinistes au maximum.

Un alpiniste peut traverser une case pleine (contenant déjà le maximum d'alpinistes autorisé) tant qu'il ne s'y arrête pas. Il doit payer normalement le coût en points de déplacement correspondant à cette case.



MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

A chaque fois qu'un alpiniste réussit son ascension vers une altitude plus élevée, son marqueur de points est avancé jusqu'à la case correspondante sur la piste de score. Si un alpiniste descend, son marqueur de points reste en place – il reste au point le plus haut atteint jusque-là.



Le marqueur de points du 1er alpiniste à atteindre le sommet est placé tout en haut de la case correspondante de la piste de score. Les autres alpinistes qui atteignent ensuite le sommet placent leurs marqueurs en dessous du sien dans l'ordre d'arrivée.

AUGMENTER SON NIVEAU D'ACCLIMATATION

Un joueur peut augmenter le niveau d'acclimatation de ses alpinistes en fonction de ses cartes. Les points d'une carte Acclimatation ne peuvent pas être distribués entre 2 alpinistes mais un alpiniste peut gagner des points provenant de plusieurs cartes.

Les points sont ajoutés en déplaçant le marqueur Acclimatation correspondant à l'alpiniste choisi sur le plateau individuel du joueur.

PLANTER UN TENTE

Un alpiniste peut planter une tente sur l'emplacement où il se trouve en dépensant autant de points de déplacement que le coût d'entrée de cette case. Si une carte Corde a été jouée, seuls les points de déplacement vers le haut peuvent être utilisés pour planter une tente (pas les points de déplacement vers le bas). Chaque alpiniste ne peut planter qu'une seule tente durant la partie, veillez à bien utiliser le pion Tente correspondant. Une tente ne peut plus être déplacée une fois qu'elle a été installée, elle reste en place jusqu'à la fin de la partie. S'il a suffisamment de points de déplacement, un alpiniste peut entrer dans une case et y planter une tente dans le même tour. Une case peut contenir plus d'une tente.

Exemple : Guillaume a joué une carte Déplacement de valeur 2 et deux cartes Acclimatation, une de valeur 2 et une deuxième de valeur 1. Etant donné que son alpiniste à 6500m est épuisé, Guillaume utilise ses cartes pour augmenter le niveau d'acclimatation de cet alpiniste de 3 points. Il déplace ensuite son autre alpiniste sur la même case (qui coûte 1) pour y planter une tente dans laquelle ses 2 alpinistes vont pouvoir s'abriter.



JETON DANGER

Si un joueur a un jeton Danger, il doit en appliquer les effets.

Si le jeton a une valeur de 0, il ne se passe rien.

Si le jeton a une valeur de 1, le joueur doit déduire 1 de ses points de déplacement ou d'acclimatation. Il peut le faire de 3 façons différentes :

- enlever 1 point de déplacement d'une des cartes qu'il a jouées
- enlever 1 point d'acclimatation d'une des cartes qu'il a jouées
- descendre d'1 point le niveau d'acclimatation d'un alpiniste à qui il a attribué au moins une carte à ce tour.

S'il a joué une carte Corde, le joueur doit choisir si son alpiniste utilise le déplacement vers le haut ou vers le bas avant de soustraire la valeur du jeton Danger au déplacement choisi. Un alpiniste qui ne se déplace pas et qui n'a pas gagné de point d'acclimatation dans un tour donné ne peut pas subir les conséquences d'un jeton Danger. Cette règle s'applique aussi dans le cas d'une carte Acclimatation de valeur 0 car elle ne donne pas de point d'acclimatation.

Si le jeton Danger a une valeur de 2, le joueur doit déduire 2 points de la manière décrite précédemment. Le joueur peut partager les points de pénalité entre ses points de déplacement et d'acclimatation et même entre ses 2 alpinistes. N'oubliez que les pénalités ne peuvent s'appliquer qu'à un alpiniste qui s'est déplacé ou a gagné au moins un point d'acclimatation par l'effet d'une carte.

Exemple : Anne a joué 2 cartes Déplacement, une de valeur 1 et une de valeur 3, et une carte Acclimatation de 1. Elle a le plus gros total de points de déplacement parmi les cartes jouées, elle prend donc un jeton Danger et, malheureusement pour elle, ils ont tous une valeur de 2 !

Grâce à ses cartes (Déplacement 1, Acclimatation 1) elle déplace l'un de ses alpinistes d'une case et ajoute 1 point à son niveau d'acclimatation. Elle décide de diminuer d'1 point le niveau d'acclimatation de cet alpiniste pour absorber 1 point de pénalité. Elle absorbe le 2e en réduisant d'1 point sa dernière carte Déplacement puis elle s'en sert pour avancer son 2e alpiniste d'une case de coût 2.



INFLUENCE DE LA MÉTÉO

Chaque tuile Météo montre les prévisions pour les 3 prochains jours. Les prévisions donnent des informations sur la météo couvrant une zone d'une ou plusieurs altitudes données et les effets que les alpinistes présents dans cette zone devront subir.

Le marqueur sur la tuile Météo indique le temps qu'il fait pour le tour en cours.

2 Les cercles rouges sont des malus d'acclimatation avec le nombre de points que les alpinistes présents dans cette zone devront déduire de leur niveau d'acclimatation à la phase 4 (Acclimatation).

1 Ce symbole signifie que le coût d'entrée de toutes les cases dans la zone est augmenté du nombre de points indiqué (que ce soit pour monter ou pour descendre).
Attention : Cela s'applique aussi au montage d'une tente!

11 Ce symbole signifie que les 2 effets décrits ci-dessus s'appliquent en même temps.





Météo clémente – aucun effet.



L'indicateur d'une tuile Météo précise les altitudes auxquelles elle s'applique. Chaque partie du cadran correspond à une altitude donnée sur le plateau. Dans l'exemple présenté, le temps nuageux et le malus d'acclimatation qui l'accompagne s'appliquent à 2 altitudes : de 7000 à 8000m et au-dessus de 8000m.

4/ ACCLIMATATION

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs actions, on vérifie les niveaux d'acclimatation de chaque alpiniste. Chaque joueur ajuste les niveaux de ses 2 alpinistes en déplaçant les marqueurs correspondant sur son plateau individuel.

- Si un alpiniste se trouve sur une case clémente (cercle bleu), on ajoute autant de points d'acclimatation qu'indiqué dans le cercle. Si un alpiniste se trouve sur une case hostile (cercle rouge), on lui retire ces points.
- Si un alpiniste se retrouve sur la même case qu'une tente de sa couleur (pas forcément la sienne), il gagne 1 point d'acclimatation.
- Si la tuile Météo actuelle affecte la zone dans laquelle se trouve l'alpiniste, celui-ci perd autant de points d'acclimatation qu'indiqué sur la tuile.

A la fin de cette phase, si le niveau d'acclimatation d'un alpiniste est supérieur à 6, il est ramené à 6.

Si le niveau d'acclimatation d'un alpiniste tombe en dessous de 1, cet alpiniste meurt. Il est retiré du plateau et son marqueur de points de victoire retombe à 1.

Exemple : Un alpiniste de Bernard a un niveau d'acclimatation de 3. Il est sur une case avec un malus d'acclimatation (-1) et se trouve à une altitude supérieure à 7000m, dans la zone affectée par la tuile Météo actuelle (-2). Heureusement il se trouve dans une tente (+1) et ne perd donc au total que 2 points d'acclimatation. Au prochain tour Bernard devra faire quelque chose pour aider son alpiniste car celui-ci ne pourra pas survivre un jour de plus dans ces conditions.



Variante Familiale

Dans la variante familiale, au moment où un alpiniste meurt le joueur qui le contrôle peut utiliser sa carte Sauvetage pour lui porter assistance. Il descend cet alpiniste en dessous de 6000m et recule son marqueur de points de victoire de 4 cases.

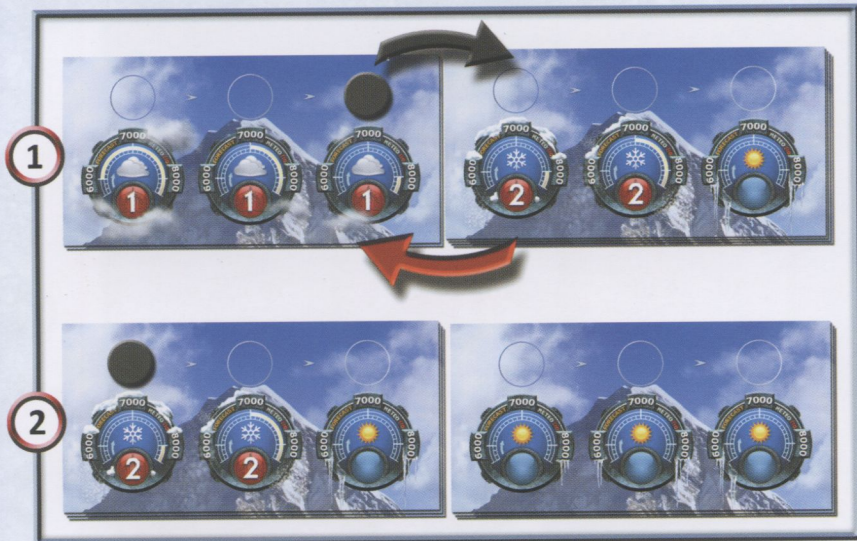
La carte Sauvetage ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie - après utilisation, cette carte est défaussée et remise dans la boîte.

Conseil stratégique : Gardez à l'esprit que les alpinistes doivent non seulement atteindre le sommet mais aussi survivre jusqu'à la fin de la partie - un alpiniste mort ne rapporte qu'1 point. Ainsi, après avoir atteint le sommet ou au moins une altitude élevée, il vaut mieux redescendre à un endroit où les alpinistes pourront se protéger des mauvaises conditions météo et de l'influence de l'altitude.

5/ FIN DU TOUR

Le 1er joueur donne le marqueur Piolet à son voisin de gauche. Ce nouveau 1er joueur jouera ses cartes Action en premier au prochain tour.

Le **marqueur Météo** est avancé d'une case. S'il passe sur la première case de la tuile Météo de droite, on déplace cette tuile vers la gauche, dévoilant ainsi une nouvelle tuile Météo comme le montre l'illustration.



Si le marqueur est déplacé sur la dernière tuile Météo, il ne vous reste plus que 3 jours avant la fin du jeu.

Après avoir déplacé le marqueur Météo, les joueurs piochent 3 cartes pour compléter leur main à 6. S'ils n'ont plus de cartes dans leur pioche, les joueurs doivent jouer le tour suivant avec les 3 cartes qui leur restent. C'est seulement quand ils n'ont plus de cartes en main que les joueurs re-mélangent leurs cartes et en piochent 6 nouvelles.



Un nouveau tour commence (par la phase 1 - Choix des cartes).

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête à la fin du dernier jour (le 18e), quand la pioche de tuiles Météo est épuisée. Le vainqueur est celui qui obtient le plus grand total de points de victoire avec ses 2 alpinistes. En cas d'égalité au nombre de points, le vainqueur est celui parmi les ex-aequo dont l'alpiniste a atteint le sommet en premier (l'ordre d'arrivée étant rappelé par les marqueurs de points de victoire sur l'espace le plus haut de la piste de score en face du sommet). Si aucun des ex-aequo n'a atteint le sommet, ils partagent la victoire.

JEU SOLO

Vous pouvez également jouer seul à K2. Les règles du jeu restent les mêmes. Le nombre maximum d'alpinistes sur une case est le même que dans une partie à 2 joueurs. Le joueur prend un jeton Danger à chaque tour, peu importe les cartes qu'il joue. Si l'un des alpinistes meurt, le jeu prend fin immédiatement et le joueur marque les points de victoire de l'alpiniste encore en vie plus 1 point pour l'alpiniste mort. Il reporte ensuite son score dans le tableau ci-dessous (VP = Points de Victoire) pour connaître le niveau de performance qu'il a atteint.

NIVEAU	PLATEAU FACILE		PLATEAU DIFFICILE	
				
Sherpa	20 VP	17 - 20 VP	17 - 20 VP	16 - 20 VP
Alpiniste	16 - 17 VP	15 - 16 VP	15 - 16 VP	14 - 15 VP
Promeneur	11 - 15 VP	10 - 14 VP	10 - 14 VP	10 - 13 VP
Touriste	< 11 VP	< 10 VP	< 10 VP	< 10 VP

LE MOT DE L'AUTEUR

J'ai dédié une grande partie de ma vie à la montagne et à l'alpinisme. Je dédicace ce jeu à tous ceux qui ont été liés à moi par une corde d'escalade, et plus particulièrement à Iza, ma partenaire d'ascension qui est aussi devenu ma partenaire dans la vie de tous les jours.

Un grand nombre de personnes ont testé K2 à différents stades de développement. Je voudrais remercier en particulier : ma femme Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Klemiński, Łukasz et Rafał Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona et Adam Weister, Robert et Żaneta Podsiadło, Alek Pala, Wojtek Dziwok, Tomek Kołeczko, Wojtek et Jola Chuchla, Rafał et Dagmara Szczepkowski et Maciej Teległow.

Adam Kałuża

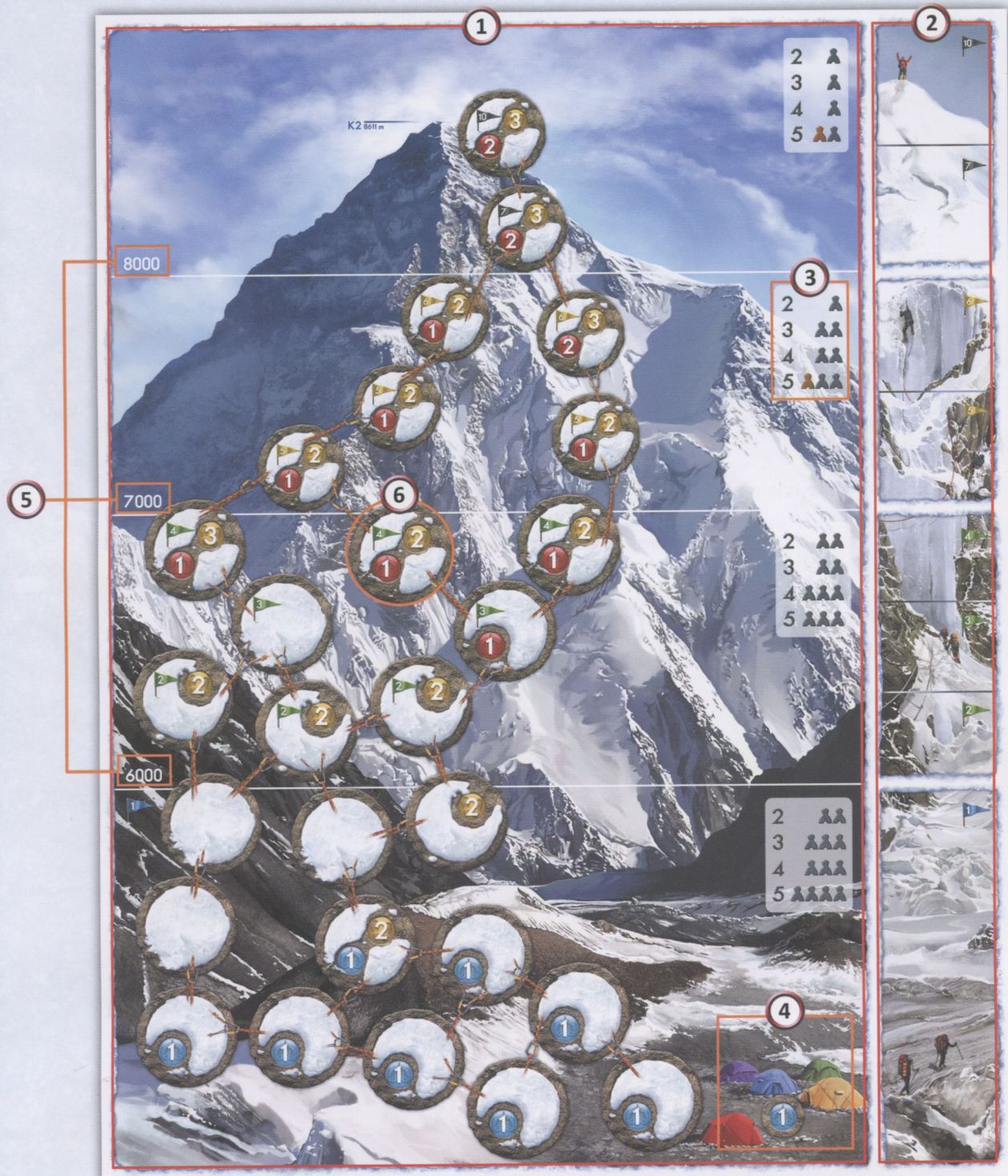


Règle du jeu : Adam « Folko » Kałuża
Design et illustrations : Jarek Nocoń
Corrections : Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński



Traduction Française : Bruno Larochette
En charge du projet : Johan Kuipers
www.whitegoblingames.com
© 2011 White Goblin Games





- ① Voies d'escalade
- ② Piste de score
- ③ Limites d'alpinistes par case
- ④ Camp de base - case de départ
- ⑤ Indicateurs d'altitude
- ⑥ Case sur le chemin du sommet



- Ⓐ Modificateur d'acclimatation
- Ⓑ Coût de la case en points de déplacement
- Ⓒ Points de victoire associés
- Ⓓ Corde reliant 2 cases adjacentes

RESUMÉ DU TOUR

1/ CHOIX DES CARTES

- a. Chaque joueur choisit 3 cartes face cachée
- b. Les joueurs révèlent leurs cartes simultanément

2/ JETONS DANGER

- a. Le joueur qui possède le plus de points de déplacement prend un jeton Danger. En cas d'égalité, personne n'en prend.
- b. Un nouveau jeton Danger est révélé si nécessaire.

3/ PHASE D'ACTION

- a. Les joueurs déplacent leurs alpinistes en fonction des cartes jouées
- b. Placer une tente sur une case coûte autant de points de déplacement que son coût d'entrée
- c. Les joueurs ajustent le niveau d'acclimatation de leurs alpinistes en fonction de leurs cartes.
- d. Le joueur qui possède le jeton Danger en subit les effets.
- e. Les points de victoire nouvellement acquis sont marqués sur la piste de score
- f. Prendre en compte l'influence de la météo sur les déplacements (seulement en hiver)

4/ ACCLIMATATION

- a. Augmenter / baisser le niveau d'acclimatation de chaque alpiniste en fonction de la case sur laquelle il se trouve.
- b. Une tente rapporte 1 point d'acclimatation.
- c. Soustraire les malus d'acclimatation liés à la météo dans la zone concernée.
- d. Si un niveau d'acclimatation dépasse 6, il est ramené à 6.
- e. Si un niveau d'acclimatation tombe en dessous de 1, l'alpiniste concerné meurt.

5/ FIN DU TOUR

- a. Changer de 1er joueur dans le sens horaire.
- b. Déplacer le marqueur Météo sur la case suivante.
- c. Piocher 3 cartes pour compléter sa main à 6.

