

K2 (Seite 1 von 2) - KSR

Man spielt 18 Runden mit jeweils mehreren Phasen. Ablauf einer Runde:

- 1) Karten-Wahl:** Jeder Spieler wählt 3 von 6 seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sind alle Spieler soweit, decken sie gleichzeitig ihre Karten auf.
- 2) Risiko-Marker:** Jeder Spieler addiert die Bewegungs-Punkte (GRÜNER Kreis) seiner 3 gewählten Karten, nicht aber von evtl. ausliegenden Akklimatisierungskarten. Bei Seilkarten zählen nur Aufwärts-Punkte. Der Spieler mit höchster Summe wählt einen der 3 offenen Risikomarker aus und legt ihn zu seinen für diese Runde gewählten Karten.
Patt bei Summe: Es wird kein Marker vergeben.
Ein weiterer Marker wird aufgedeckt, wenn < 3 ausliegen.

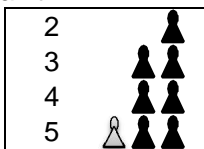
3) Aktions-Phase (sie wird einzeln gespielt):

Der Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.
Jeder Spieler darf in seinem Zug mehr als 1 Aktion ausführen.

● Bewegung der Bergsteiger (GRÜN):

- Mit Bewegungs-Karte(n) kann man genau einen eigenen Bergsteiger je Karte bewegen, d.h.,
- ➔ nur über benachbarte Felder, die mit Seil verbunden sind
 - ➔ das BETRETEN eines Feldes kostet mind. 1 Bewegungs-Punkt, bei gelbem Symbol im Feld aber den Wert im GELBEN Kreis
 - ➔ mit Seilkarten darf man nur Punkte der passenden Richtung wählen
 - ➔ im selben Zug darf man die Richtung ändern
 - ➔ man muss nicht alle Bewegungs-Punkte verbrauchen
 - ➔ jedes Bergfeld erlaubt den gleichzeitigen Aufenthalt einer bestimmten Anzahl von Bergsteigern je nach Höhenzone
 - ➔ evtl. rote Figuren sind optionale Bergsteiger. Man einigt sich vor dem Spiel, ob man mit/ohne Kapazitätserhöhung durch rote Figuren spielt.
 - ➔ Das Durchlaufen eines Feldes ist immer möglich, wenn man die Kosten für das Betreten zahlt.

je nach
Spielerzahl:



Beispiel

Bei 3 Spielern dürfen max.
2 Bergsteiger ein Feld
besetzen.

- **Siegpunkte:** Wer erfolgreich höher klettert (mehr Siegpunkte als vorher), passt den Punktemarker seines Bergsteigers entsprechend an.
Beim Herabklettern verliert man nicht den erreichten Punktestand.
Innerhalb der Punktefelder reihen sich die Marker in Reihenfolge ihres Ankommens von oben nach unten auf.
- **Erhöhung der Akklimatisierungs-Punkte (BLAU):**
Jeder Spieler erhöht die Akklimat.-Punkte seiner Bergsteiger.
Die Punkte im BLAUEN Kreis einer Karte können nicht aufgeteilt werden.
Ein Bergsteiger kann Akklimat.-Punkte aus mehreren Karten erhalten.
- **Ein Zelt aufschlagen:** WO: Auf dem Feld, wo ein Bergsteiger steht.
Kosten = wie beim Betreten. Bei Seilkarten nur Aufwärts-Punkte nutzen.
Jeder Bergsteiger kann max. sein passendes Zelt im Spiel aufschlagen.
Auf jedem Feld können mehrere Zelte stehen. Zelt-Nutzen: siehe Phase 4.

Risikomarker:

Wer ihn besitzt, MUSS ihn in seinem Spielzug anwenden.

"0" = keine Auswirkung

"1" = 1 Punkt Verlust bei einer gespielten Karte (Bewegung, Akklimat.)
oder 1 Akklimat.-Punkt eines eigenen Bergsteigers reduzieren,
der in der aktuellen Runde mind. 1 Karte erhielt.

"2" = wie bei "1", aber ggf. aufteilbar (auch auf Bergsteiger, aber nur
auf solche, die sich bewegt haben oder Akklimat.-Punkte erhielten)
Seilkarten = Entscheidung für aufwärts oder abwärts vor dem Abzug

Wettereinfluss:

Jedes Wetter-Plättchen zeigt die Vorhersage für 3 Tage an.

Bei den Aktionen ist immer das Wetter zu beachten.

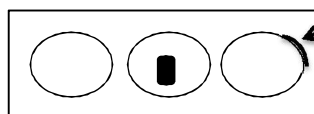
Der Marker auf dem Plättchen zeigt die aktuellen Bedingungen an.

ROTE Kreise = Verluste von Akklim.-Punkten je Bergsteiger in dieser/n
Höhenzone/n in Phase 4.

GELBE Kreise = Verluste von Bewegungs-Punkten je Bergsteiger in
dieser/n Höhenzone/n (auch für das Aufschlagen von Zelten)

ROT/GELB = Beide o.a. Wirkungen treten gleichzeitig in Kraft

BLAU = keine Auswirkung



Bestimmte Zonen werden durch
einen dicken Strich markiert und sind
aktuell vom Wetter betroffen.
(z.B.: 7000 - 8000 m)

K2 (Seite 2 von 2) - KSR

4) Akklimatisierungs-Prüfung:

- ➔ Jeder Bergsteiger wird einzeln überprüft.
- ➔ Auf der jeweiligen Spielertafel wird jeder Bergsteiger-Marker angepasst.
Ein Bergsteiger auf einem Feld mit
 - guter Akklimat. (BLAU) erhält die Zahl im Kreis an Sauerstoff dazu.
 - schlechter Akklimat. (ROT) verliert die Zahl im Kreis an Sauerstoff.
- ➔ Ein beliebiges Zelt gleicher Farbe wie der Bergsteiger bringt ihm +1, wenn er sich auf dem selben Feld wie das Zelt befindet.
- ➔ Betrifft das aktuelle Wetter die Höhenzone des Bergsteigers, verliert er die angegebene Anzahl Akklimat.-Punkte.
- ➔ Zum Ende der Phase werden Bergsteiger mit mehr als 6 Akkl.-Punkten auf 6 gesetzt, Bergsteiger unter 1 Akkl.-Punkt sterben und fallen auf 1 Siegpunkt. Die Figuren toter Bergsteiger sind aus dem Spiel.

5) Rundenende:

- ➔ Der Spieler links vom Startspieler erhält den Startspielermarker.
- ➔ Der Wettermarker wird auf den nächsten Platz des Wetterplättchens gesetzt. Das folgende Wetterplättchen liegt immer schon rechts an.
Man hat also immer mind. 3 Tage Vorausschau auf das Wetter.
- ➔ Die Spieler ziehen jeweils 3 Karten nach, so dass jeder wieder 6 hat.
Ist der Nachziehstapel leer und man hat noch 3 Karten, spielt man diese.
Hat niemand mehr Handkarten, mischt jeder Spieler seinen Ablagestapel und zieht davon 6 neue Karten.
- ➔ Die nächste Runde beginnt mit Phase 1.

Spielende:

Nach dem 18. Tag, bzw. dem letzten Wetterfeld, endet das Spiel.
Der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten seiner beiden Bergsteiger ist der Gewinner.
Patt: Der Beteiligte mit dem Bergsteiger, der als Erster den Gipfel erreicht hat, ist besser.
Bei weiterem Patt gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 09.07.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de