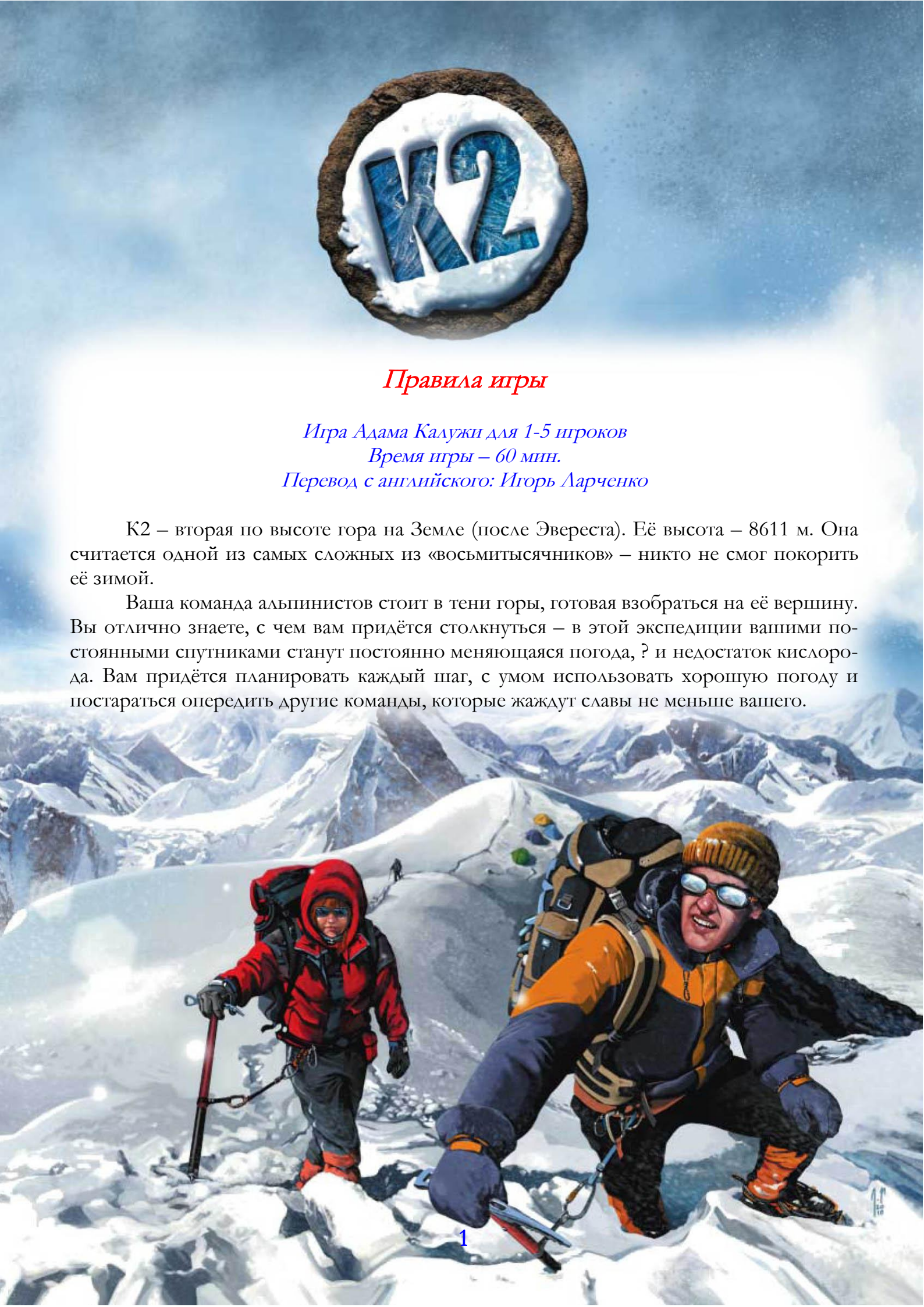


Правила игры

Игра Адама Калужи для 1-5 игроков
Время игры – 60 мин.
Перевод с английского: Игорь Ларченко

K2 – вторая по высоте гора на Земле (после Эвереста). Её высота – 8611 м. Она считается одной из самых сложных из «восьмитысячников» – никто не смог покорить её зимой.

Ваша команда альпинистов стоит в тени горы, готовая взобраться на её вершину. Вы отлично знаете, с чем вам придётся столкнуться – в этой экспедиции вашими постоянными спутниками станут постоянно меняющаяся погода, ? и недостаток кислорода. Вам придётся планировать каждый шаг, с умом использовать хорошую погоду и постараться опередить другие команды, которые жаждут славы не меньше вашего.

1. Введение

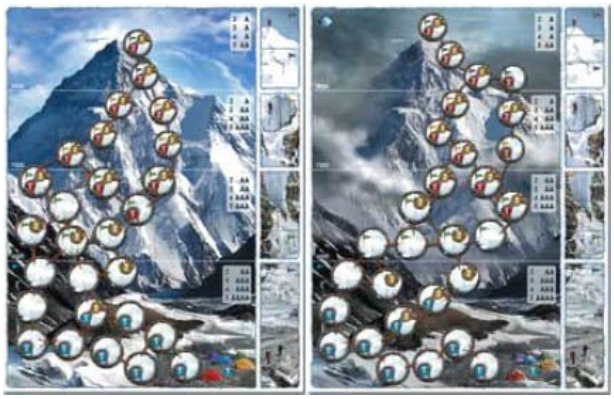
В игре «К2» каждый игрок управляет командой из двух альпинистов, которая пытается за время 18-дневной экспедиции покорить вершину и живой вернуться назад. Важными элементами игры являются выбор оптимального маршрута, блокирование конкурентов, оптимальное расположение палаток и учёт погодных условий, которые существенно затрудняют восхождение.

Игроки передвигают своих альпинистов по горе с помощью карт, которые они получают. Чем выше взобрался альпинист, тем больше победных очков (ПО) он принесёт своей команде в конце игры – если останется в живых. На вершине горы следует внимательно следить за здоровьем альпинистов – если оно опустится ниже 1, альпинист умирает.

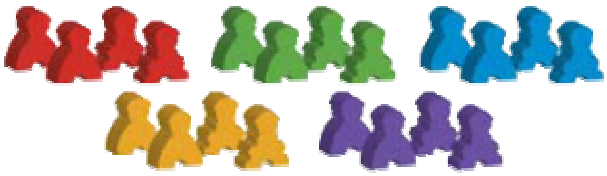
2. Состав игры

1 двустороннее игровое поле

лёгкое *сложное*



20 фигурок альпинистов – 5 разноцветных наборов по 4 штуки (2 вида)



5 разноцветных карточек игроков

90 карт – 5 разноцветных наборов

1 правила игры

12 жетонов погоды

летняя погода

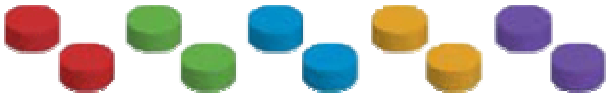
зимняя погода

1 маркер погоды

1 маркер 1-го игрока

10 палаток – 5 наборов по 2 штуки

10 маркеров здоровья – 5 наборов



20 жетонов:
4 по «0»
11 по «-1»
5 по «-2»

5 спасательных карт

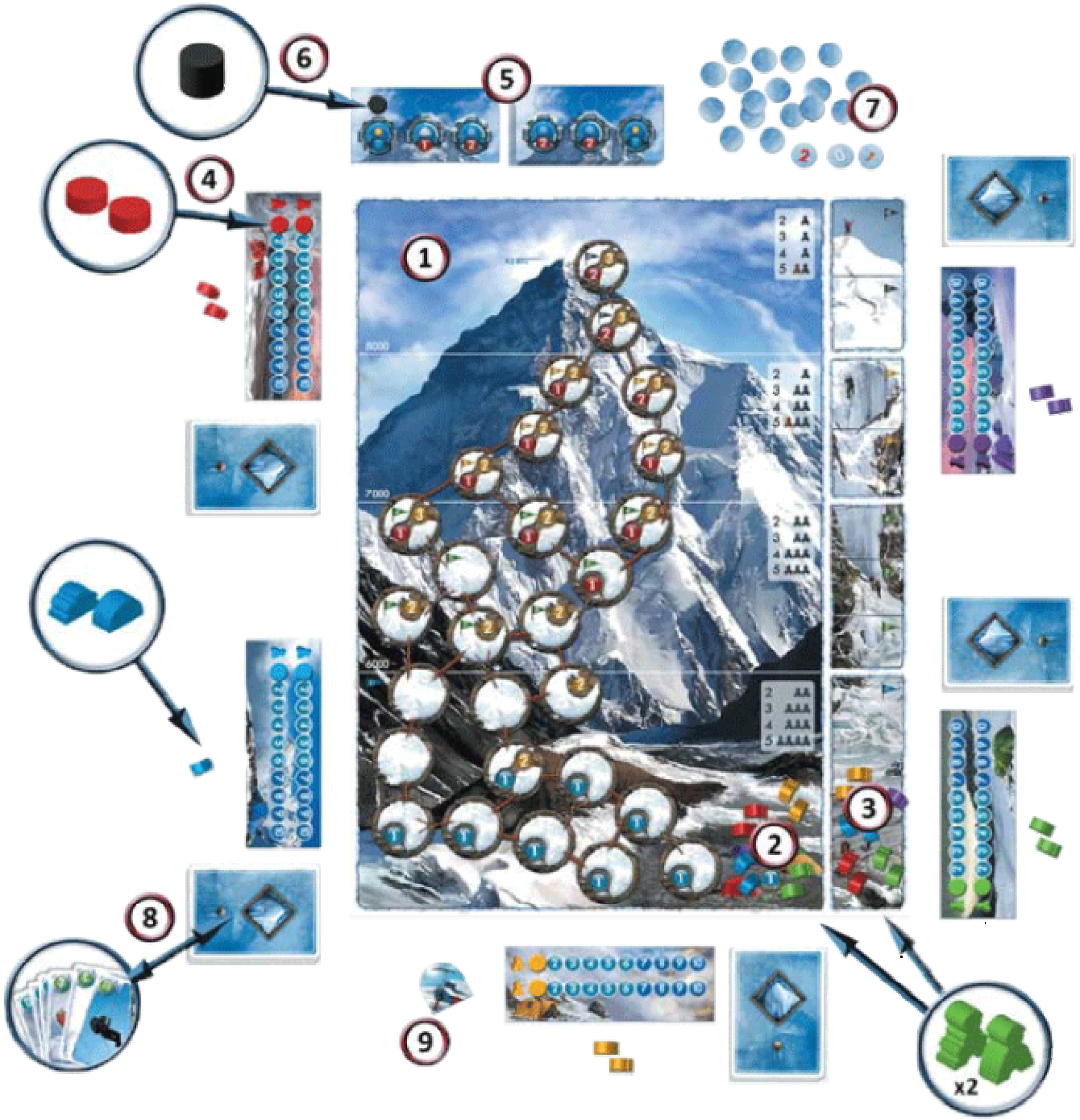
3. Подготовка к игре

Перед началом первой игры подготовьте все игровые элементы. Игровое поле двустороннее, с лёгким и более сложным маршрутами к вершине К2. Игроки решают, на каком поле они будут играть и оно кладётся в центр стола ①.

Для первой игры мы рекомендуем лёгкий маршрут.

Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе набор игровых элементов своего цвета: фишки (а альпиниста, 2 палатки, 2 маркера здоровья), карточку игрока, набор из 18 карт, 1 спасательную карту ***(используется только в семейном варианте игры)***.

Каждый игрок ставит фишки своих альпинистов: ***2 разных*** на стартовую позицию поля ② и ещё ***2 разных*** на начало линии отсчёта ПО ③. Маркеры здоровья альпинистов ставятся на позиции «1» карточки игрока ④.



В игре используется один из комплектов жетонов погоды (летний – для более лёгкого варианта игры, зимний – для более сложного). ***Для первой игры мы рекомендуем выбрать летнюю погоду.***

Жетоны погоды следует перемешать, а затем открыть 2 из них и положить над игровым полем в виде прогноза погоды на 6 дней ⑤. Остальные жетоны кладутся лицом вниз под второй жетон погоды. Маркер погоды ставится на первый день ⑥.

Жетоны риска переворачиваются лицом вниз, перемешиваются, а затем случайно открываются 3 из них ⑦.

Каждый игрок перемешивает свою колоду карт **(без спасательной карты)** и берёт себе в руку 6 карт ⑧.

Игрок, который последним был в горах, получает **маркер первого игрока** ⑨.

Можно начинать игру.

4. Порядок хода

Игра продолжается **18 ходов** (18-дневная экспедиция). Каждый ход состоит из нескольких фаз. Большинство фаз играется всеми игроками одновременно, за исключением фазы 3.

1. Выбор карт
2. Жетоны риска
3. Действия
4. Проверка здоровья
5. Конец хода

4.1. Выбор карт

Все игроки выбирают 3 карты из 6, которые они держат в руке, и выкладывают их на стол перед собой лицом вниз. Когда все игроки сделали свой выбор, карты открываются.

4.2. Жетоны риска

Игроки **складывают количество шагов движения вверх** на их 3 выбранных картах. У **карт троса** (на которых указано разное количество шагов вверх и вниз) учитываются **только шаги вверх**. Карты здоровья в расчёт не принимаются. Игрок, у которого получилась наибольшая сумма, берёт себе один из 3 открытых жетонов риска и кладёт его рядом со своими открытыми картами. Этот жетон будет учтён игроком в 3-й фазе хода.

В случае равенства сумм ни один из игроков не берёт жетон риска.

Пример: *Боря выбрал* ***две карты с шагами 1*** *на каждой и* ***карту троса с 1 шагом вверх*** *и 3 вниз. Аня выбрала* ***две карты с шагами 1 и 3*** *и карту здоровья 1. Вова выбрал* ***одну карту с шагом 2*** *и две карты здоровья 1 и 2. Сумма риска у Бори равняется* ***3****, у Ани* ***4*** *и у Вовы* ***2****. В этой ситуации Аня должна выбрать один из 3 открытых жетонов риска.*

Затем открывается один закрытый жетон риска, так чтобы в игре снова были открыты 3 жетона риска.

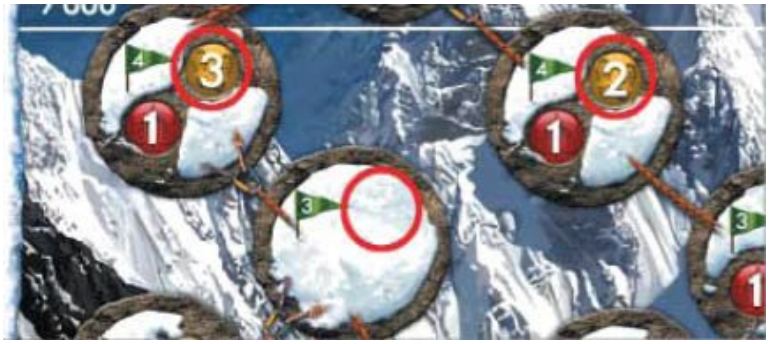
4.3. Действия

Во время этой фазы игроки выполняют действия **по очереди**, по часовой стрелке, начиная с игрока, у которого находится **маркер 1-го игрока**. Игроки могут выполнять действия до тех пор, пока у них имеются карты. Виды действий см. ниже.

4.3.1. Движение

Игрок может использовать карты движения, чтобы переместить своих альпинистов на указанное на картах количество шагов **вверх или вниз**.

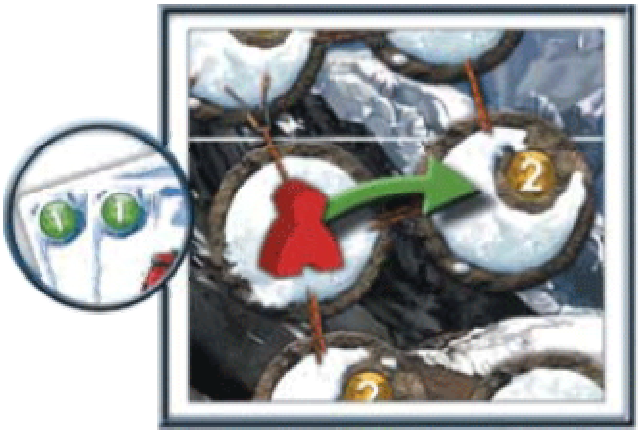
Альпинист может передвигаться между соседними участками горы, **которые соединены тросом**. Сложность попадания на участок указана числом в жёлтом круге. Если число не указано, сложность равна 1.

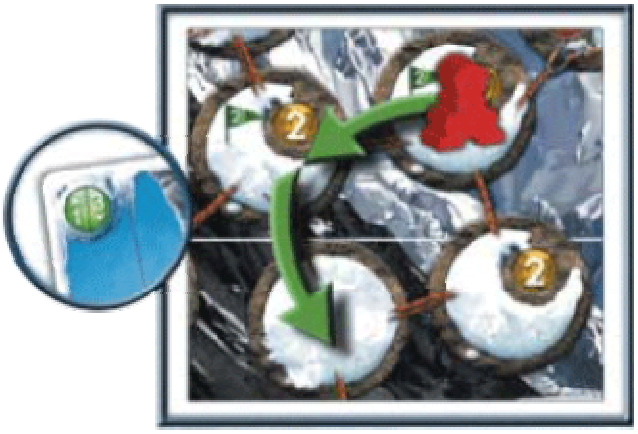


Игрок указывает альпиниста, которого хочет переместить, и карту или карты, которые он для этого использует. Число шагов, которые позволяет сделать карта, указано в зелёном кружке.

Карта троса позволяет двигаться в одном выбранном направлении, на количество шагов указанных **рядом со стрелками вверх или вниз**. У остальных карт движения количество шагов не зависит от направления и их можно использовать для движения вверх или вниз. **Во время одного хода альпинист может двигаться в обоих направлениях, как вверх, так и вниз**.

Количество шагов, указанное на одной карте, нельзя делить между двумя альпинистами. Их также необязательно использовать целиком или вообще оставаться на месте.





Пример: *Боря выбрал* ***две карты с шагами 1*** *на каждой и* ***карту троса с 1 шагом вверх и 3 вниз****. С их помощью он перемещает одного своего альпиниста вверх, потратив на это 2 шага (чтобы попасть на участок со сложностью 2), а второго – вниз, потратив 3 шага (пройдя* ***2 участка со сложностью 2 и 1****).*

Внимание! На каждом участке может одновременно находиться лишь столько альпинистов, сколько указано **в таблице** на карте – в соответствии с числом игроков. На высоте 7000 м для 5 игроков указана дополнительная красная фигурка. Перед началом игры следует договориться, можно её учитывать (более лёгкий вариант игры) или нет (более сложный).

Пример: *В игре **3 игроков** на каждом участке горы между высотами **7000** и **8000** м может находиться не более **2** альпинистов.*

Альпинист может проходить через участок, на котором уже находится максимальное число альпинистов – при условии, что он не остановится на нём, а проследует дальше.

4.3.2. Отметка ПО

Всякий раз, когда альпинист взбирается выше (на более высокий участок горы), его маркер перемещается по линии ПО на соответствующее число ПО. **Если альпинист спускается, его маркер не меняет своего положения, показывая максимальную отметку до которой добрался альпинист**.

Маркер альпиниста, добравшегося до вершины, ставится в верхней части линии ПО – альпинисты, которые покорили пик за ним, ставятся ниже.

4.3.3. Увеличение здоровья

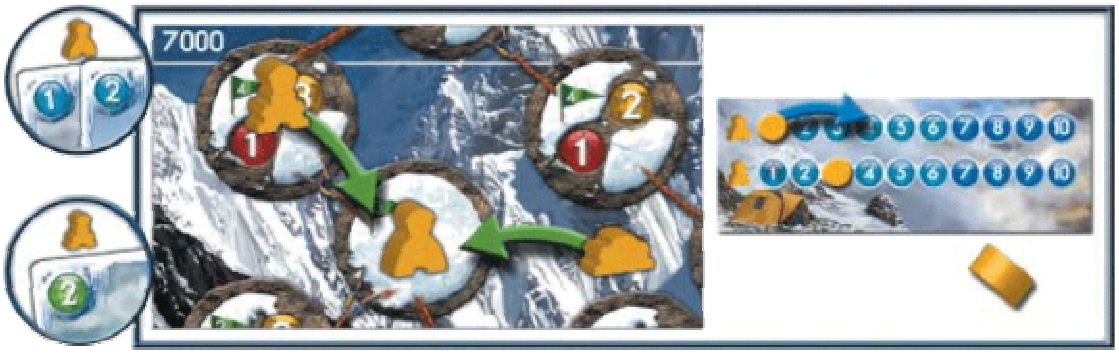
Игрок увеличивает здоровье альпинистов с помощью карт здоровья. Значение здоровья, указанное на карте, нельзя делить между двумя альпинистами, но один альпинист может повышать своё здоровье с помощью нескольких карт.

Здоровье каждого альпиниста указывается на **карточке игрока**.

4.3.4. Установка палатки

Альпинист может установить палатку на участке, на котором он находится, потратив на это количество шагов, равное сложности восхождения на этот участок. У карт троса можно использовать только количество шагов вверх. Каждый альпинист за всю игру может поставить только одну – свою – палатку. Палатку нельзя передвигать – если она поставлена, она остаётся на месте до конца игры. Имея достаточное количе-

ство шагов, альпинист за один ход может попасть на следующий участок и поставить на нём палатку. На участке может располагаться несколько палаток.



Пример: *Вова выбрал* ***1 карту движения*** *на 2 шага и* ***2 карты здоровья – 1 и 2****. Поскольку его альпинист на отметке 6500 м выдохся, Вова использует карты, чтобы повысить его здоровье на 3, а затем перемещает своего второго альпиниста на этот же участок (затратив на это 1 шаг) и на нём ставит палатку, в которой оба альпиниста могут переждать непогоду.*

4.3.5. Жетон риска

Если игрок в начале хода взял жетон риска, он должен его учесть.

Если значение риска равно 0, ничего не происходит.

Если значение риска равно 1, игрок должен вычесть его из шагов движения или здоровья. Это можно сделать одним из трёх способов:

– вычесть 1 шаг из одной из выбранных карт,

– вычесть 1 здоровье из одной из выбранных карт,

– вычесть 1 здоровье у одного из альпинистов, который в этот ход использует какую-нибудь карту.

В случае **карт троса** игрок должен решить, какое движение – вверх или вниз – он собирается использовать, и вычесть из него 1 шаг. **На альпиниста, который в данный ход не двигался и не повышал своё здоровье, нельзя применять действие жетона риска.**

Если значение риска равно 2, игрок должен вычесть 2 тем же способом, как описано выше. Игрок может разделить 2 очка риска между движением и здоровьем, и даже между 2 альпинистами, но только если они оба использовали карты.

Пример: *Аня выбрала* ***2 карты движения*** *– на 1 и 3 – и* ***карту здоровья 1****. Она была вынуждена взять жетон риска 2. Она перемещает одного альпиниста* ***на 1*** *и добавля-*

*ет ему **1 здоровье**, которое сразу же у него отнимает из-за жетона риска. 2-е очко риска она отнимает у **карты движения 3** и перемещает второго альпиниста на участок со **сложностью 2**.*

4.3.6. Влияние погоды

Каждый жетон погоды показывает прогноз на 3 дня. Он действует на указанных высотах, ухудшая здоровье и затрудняя движение альпинистов.

В красном круге указано количество здоровья, которое альпинист теряет на данной высоте во время четвёртой фазы (проверка здоровья).

В жёлтом круге указано увеличение сложности передвижения (вверх и вниз) на данной высоте. Это также влияет и на сложность установки палатки.

Это обозначает, что одновременно действуют оба вредных фактора – как описано выше.

Погодные условия не оказывают никакого влияния ни на здоровье, ни на скорость передвижения.

На жетоне погоды указана высота, на которую распространяется действие вредных факторов. Каждый сектор погодного диска соответствует зоне игрового поля. На картинке слева облачность и негативное влияние на здоровье действуют на высотах 7000–8000 м и на высоте свыше 8000 м.

4.4. Проверка здоровья

После того, как все игроки выполнили все свои действия, проверяется здоровье **каждого альпиниста** и его новое значение отмечается на карточке игрока:

– Если альпинист находится на участке с благоприятным воздействием на здоровье (синий кружок), он получает указанное в кружке количество здоровья, если на неблагоприятном (красный кружок) – он теряет указанное количество здоровья.

– Если на участке имеется палатка того же цвета, что и альпинист (не обязательно его собственная – можно и напарника по команде), его здоровье повышается на 1.

– Если текущая погода неблагоприятно влияет на зону, в которой находится участок альпиниста, он теряет соответствующее количество здоровья.

Если в конце этой фазы здоровье альпиниста превышает 6, оно уменьшается до 6, если меньше 1 – альпинист погибает и удаляется с игрового поля.

***Пример:** У одного из альпинистов Вовы здоровье **3**. Он находится на участке на высоте 7000 м с негативным влиянием на здоровье **(-1)** и на этом же участке влияние текущей погоды также негативно **(-2)**. К счастью, он может переждать непогоду в палатке (+1), так что за ход здоровье альпиниста уменьшается на 2. На следующий ход Вова должен что-то предпринять, чтобы альпинист остался жив.*

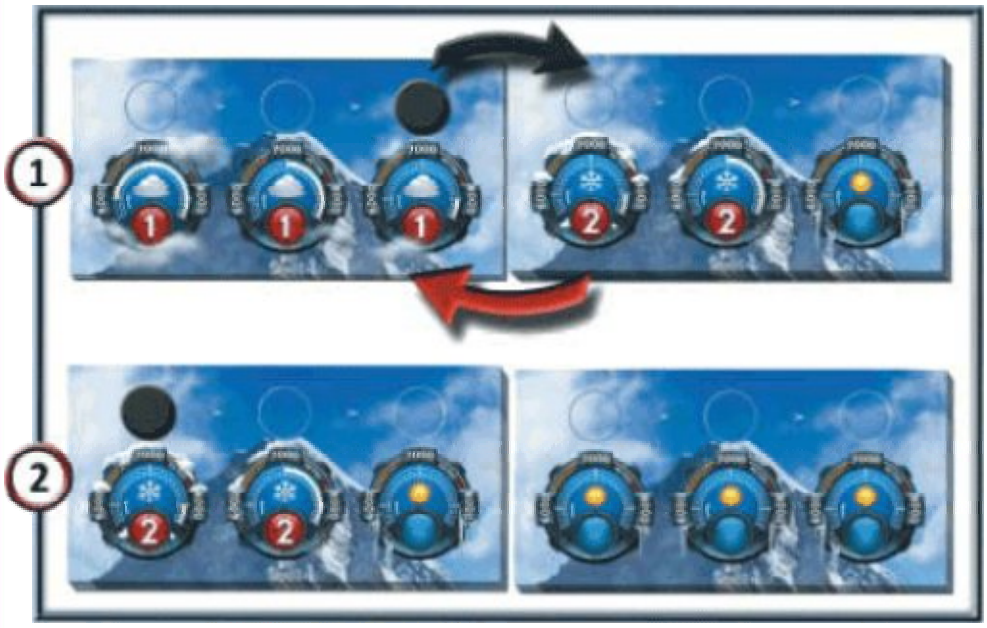
Семейный вариант

Если игроки используют семейный вариант правил, тогда в момент гибели альпиниста игрок использует спасательную карту и перемещает альпиниста на любой участок ниже отметки в **6000 м**. Маркер ПО этого альпиниста должен быть опущен на **4** клетки. После использования спасательная карта **убирается из игры**.

Совет по стратегии: Помните, что альпинисты должны не только покорить вершину, но и остаться в живых к концу игры – погибший альпинист приносит только 1 ПО. Поэтому, добравшись до вершины или до хорошей высоты, альпинисту имеет смысл спуститься до отметки, где он может переждать непогоду и неблагоприятное воздействие на здоровье.

4.5. Конец хода

Игрок, находящийся слева от первого игрока, получает его **маркер**. Теперь он становится первым игроком.



Маркер погоды перемещается на поле прогноза погодных условий следующего дня на жетоне погоды. Если он оказывается на следующем жетоне, передвиньте жетон влево, открыв следующий жетон погоды.

Если маркер переместился на последний жетон, значит до конца игры осталось только 3 дня.

После перемещения маркера погоды все игроки берут по 3 карты, так, чтобы в руке было **6 карт**. Если карт в колоде нет, следующий ход игрок играет теми 3 картами, которые у него остались в руке, и только после этого перетасовывает свою колоду и получает 6 новых карт.

Начинается новый ход.

5. Конец игры

Игра заканчивается в конце 18-го дня – когда закончились все жетоны погоды. Победителем становится игрок, альпинисты которого вместе набрали наибольшее количество ПО. При равенстве очков победителем считается тот, кто первым покорил пик.

6. Одиночная игра

В игру «K2» можно играть и одному. Правила остаются прежними, а количество допустимых альпинистов на каждом участке – как для игры 2 игроков. Игрок каждый ход берёт жетон риска. Если погибает один из альпинистов, игра заканчивается, и игрок получает столько ПО, сколько набрал оставшийся в живых альпинист, плюс 1 за погибшего. Затем игрок сравнивает количество набранных очков с табличными и определяет свой уровень игры:

Уровень	Лёгкое поле		Сложное поле	
Погода	*лето*	*зима*	*лето*	*зима*
Гималаец	20	17-20	17-20	16-20
Альпинист	16-17	15-16	15-16	14-15
Ходок	11-15	10-14	10-14	10-13
Турист	менее 11	менее 10	менее 10	менее 10

7. От автора

Я посвятил значительную часть своей жизни лазанью по горам. Посвящаю игру «K2» всем тем, кто был рядом со мной всё это время, особенно Изе, которая стала частью моей жизни.

Игру «K2» на разных стадиях готовности тестировали много игроков. Я хочу в первую очередь поблагодарить: мою жену Изю, Яцека Новака, Кшиштофа Клеминьского, Лукаша и Рафаля Бобер, Роберта Бусяка, Мирека Ткоша, Илону и Адама Вайстер, Роберта и Занету Подсядло, Алека Палу, Войтека Дзивока, Томека Колечко, Войтека и Йолу Чучла, Рафаля и Дагмару Щепковских и Мацея Телеглова.

Адам Калужа

Правила игры: Адам «Фолько» Калужа
Иллюстрации и дизайн: Ярек Ноцон
Корректура: Магдалена Едлинска, Мацей Телеглов, Артур Едлински
Перевод на английский: Анна Скудлярска, Русс Вильямс

© REBEL.pl, 2010

Сделано в Польше

1 – маршруты восхождения, 2 – линия ПО, 3 – максимальное число альпинистов на одном участке, 4 – базовый лагерь, место старта, 5 – высота, 6 – участки горы

A – влияние на здоровье, B – требуемое количество шагов, C – ПО, D – трос, соединяющий соседние участки

Порядок хода

1. Выбор карт

– каждый игрок откладывает 3 карты лицом вниз

– игроки одновременно их открывают

2. Жетоны риска

– игрок с наибольшим количеством шагов движения берёт жетон риска, в случае равенства не берёт никто

– если нужно, открывается другой жетон риска

3. Действия

– игроки перемещают своих альпинистов с помощью карт движения

– размещение палатки стоит столько же, сколько перемещение на участок

– игроки повышают здоровье альпинистов картами здоровья

– игрок с жетоном риска должен применить его действие

– достигнутый альпинистом уровень ПО отмечается на линии ПО

– учитывайте влияние погоды на движение (зимой)

4. Проверка здоровья

– учтите влияние участка на здоровье альпиниста

– палатка добавляет +1 здоровья

– учтите влияние погоды на здоровье на определённых высотах

– если здоровье выше 6, оно равно 6

– если здоровье меньше 1, альпинист погибает

5. Конец хода

– передать маркер первого игрока игроку слева

– передвинуть маркер погоды на следующий день

– взять 3 карты, чтобы снова было 6