MOUNT EVEREST

Mount Everest, najwyższa góra świata.

Do dziś zdobyło ją prawie 4000 alpinistów z całego świata i każdego roku wchodzi ich tam coraz więcej. Zdecydowana większość z nich to turyści, którzy nie mają doświadczenia i umiejętności wymaganych przy zdobywaniu ośmiotysięczników. Bez odpowiedniej pomocy nie tylko nie daliby rady, ale w ogóle nie przyjechali w Himalaje.

Na szczęście jesteś Ty! Doświadczony himalaista i przewodnik.
Na koncie masz Broad Peak, K2 i inne ośmiotysięczniki, a na samym Mount Evereście byłeś już kilka razy. Tym razem stoisz przed daleko trudniejszym zadaniem. Musisz poprowadzić turystów na sam szczyt i bezpiecznie sprowadzić ich na dół. Patrzysz na górę i wiesz, że to, co dla Ciebie jest proste, dla Twoich klientów może okazać się ostatnią przygodą w życiu.

Musisz zaplanować gdzie ustawić obozy, jak zadbać o aklimatyzację, kogo i kiedy prowadzić w górę, a kiedy w dół. Gdy patrzysz na rozentuzjazmowane twarze swoich klientów rozumiesz, że ich życie leży w Twoich rękach.

WPROWADZENIE I CEL GRY

Mount Everest to gra planszowa przeznaczona dla 2 do 5 graczy w wieku od 10 lat, trwająca około 60 - 90 minut.

Mount Everest to gra, w której gracze wcielają się w zespół dwóch doświadczonych himalaistów, których zadaniem jest wprowadzenie i sprowadzenie ze szczytu jak największej liczby klientów.
Każdy gracz używa w tym celu identycznej talii kart, które pozwalają na poruszanie się po planszy.

Gracze muszą zaplanować gdzie założą obozy i jak wiele tlenu wniosą na górę, gdyż tylko on umożliwi zdobycie kart aklimatyzacji, które pozwolą przetrwać klientom wędrówkę na Mount Everest.

Gracze będą też musieli zdecydować jakich klientów wziąć ze sobą na szczyt. Z jednej strony czekają wysportowani, przygotowani alpiniści, z drugiej zamożniejsi i bardziej prestiżowi amatorzy. Wejście z jednym klientem wydaje się być proste, jednak aby zwyciężyć trzeba będzie prowadzić większe grupy, a z każdym kolejnym turystą w ekipie, ryzyko że coś pójdzie nie tak, zdecydowanie wzrasta.

Jak zawsze w górach istotnym elementem jest pogoda. Jeśli gracze będą umieli tak skoordynować wyprawę, by unikać jej załamań na szczycie, to powinni bezpiecznie doprowadzić szczęśliwych klientów do bazy.

Plansze do gry Mount Everest mogą być też użyte jako plansze do gry K2. Szczegóły na końcu instrukcji.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 dwustronna plansza

łatwiejsza strona

trudniejsza strona

10 plansz przewodników (po 2 w każdym kolorze)

15 pionków himalaistów (5 zestawów po 3 pionki w każdym kolorze)

10 kafli obozów (5 zestawów po 2 w każdym kolorze)

12 kafli pogody (6 letnich i 6 zimowych)

1 znacznik pogody

1 znacznik gracza rozpoczynającego

20 żetonów ryzyka (4 o wartości 0; 11 o wartości -1; 5 o wartości -2)

120 kart graczy – 5 zestawów po 24 karty w każdym kolorze

80 dwustronnych żetonów klientów: 40 alpinistów i 40 turystów

30 żetonów tlenu

12 kafli lodospadu (5 kafli typu I; 7 kafli typu II)

niniejsza instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy wypchnąć żetony, plansze przewodników i kafle pogody z wypraski.

Plansza jest dwustronna i reprezentuje łatwiejszy i trudniejszy szlak na szczyt Mount Everest. Gracze decydują, na której planszy będą grali i układają ją na środku stołu **[1]**. Przy pierwszej rozgrywce zalecamy grę na łatwiejszej planszy.

Każdy z graczy wybiera kolor i bierze elementy w tym kolorze:

- zestaw 3 pionków przewodników,
- 2 plansze przewodników,
- zestaw 24 kart gracza,
- 2 kafle obozów.

Należy wybrać jeden z zestawów kafli pogody (letni – łatwiejszy, bądź zimowy - trudniejszy), który będzie używany w rozgrywce; nieużywany zaś można odłożyć do pudełka. Zestaw kafli pogody można dowolnie łączyć zarówno z łatwiejszą jak i trudniejszą stroną planszy. Przy pierwszych rozgrywkach zalecamy kafle pogody letniej.

Kafle pogody należy potasować i ułożyć dwa z nich nad planszą, w ten sposób aby tworzyły ciąg 6 pól (dni) z wartościami pogody **[2].** Pozostałe kafle należy ułożyć w stosie pod drugim kaflem pogody. Znacznik pogody ustawiamy na pierwszym dniu (w lewej części lewego kafla) **[3]**.

Na planszach znajduje się obszar lodospadu. Należy losowo ułożyć żetony lodospadu na polach rewersem do góry w taki sposób aby symbol z pola na planszy był taki sam jak na rewersie żetonu **[4]**.

Żetony ryzyka należy położyć rewersem do góry, spośród nich wylosować 3 i odwrócić wartością punktową do góry. **[5]**

Żetony tlenu **[6]**, alpinistów **[7]** i turystów **[8]** należy pogrupować i położyć w osobnych miejscach blisko planszy tak aby każdy miał do nich dostęp.

Każdy z graczy ustawia swoje pionki himalaistów:

- 2 różne pionki na polu startowym na planszy **[9]**,
- 1 pionek na polu toru punktowego o wartości 5 **[10]**.

Każdy gracz oddziela od swojej talii 6 kart aklimatyzacji, tasuje je i kładzie koło siebie w stosie, rewersem do góry – jest to jego talia aklimatyzacji **[11]**.

Pozostałe karty należy potasować i położyć w stosie obok siebie, rewersem do góry, w taki sposób aby nie mogły pomieszać się z talią aklimatyzacji. Ten stos tworzy talię kart gracza **[12]**.
Każdy gracz bierze na rękę 6 kart.

Zaczyna gracz, który ostatnio był w górach. Bierze on znacznik gracza rozpoczynającego.

Można zaczynać rozgrywkę.

PRZEWODNICY

W grze Mount Everest gracze poruszają na planszy pionkami reprezentującymi doświadczonych przewodników górskich. Każdy przewodnik posiada własną planszę przewodnika, na której gracze będą zaznaczali co niesie dany przewodnik oraz kogo prowadzi. Przewodnicy są na tyle doświadczeni, że Mount Everest nie jest dla nich wyzwaniem, dlatego gracze w czasie gry nie oznaczają poziomu aklimatyzacji przewodników. Przewodnicy w żadnym wypadku nie mogą zginąć w czasie gry.

KLIENCI

W grze Mount Everest występują **dwa rodzaje klientów**.
Doświadczeni we wspinaczce w górach, ale nie znający realiów ośmiotysięczników alpiniści oraz słabiej przygotowani turyści. Wszyscy oni chcą wejść na Mount Everest i wrócić cało do bazy.

Klienci reprezentowani są w grze przez żetony:

Alpinista przed i po zdobyciu szczytu.

Turysta przed i po zdobyciu szczytu.

Żetony klientów są dwustronne. Jedna strona przedstawia klienta przed zdobyciem szczytu a druga po zdobyciu szczytu.

Wszyscy klienci zaczynają grę poza planszą. **Klienci mogą być wprowadzani do gry tylko na polu bazy.**

Od momentu pojawienia się w grze, żeton klienta musi znajdować się albo na planszy przewodnika albo w rozstawionym obozie. Położenie żetonu klienta zależy od jego aktualnego poziomu aklimatyzacji.

Wszyscy klienci zaczynają grę z poziomem aklimatyzacji równym 1.
Poziom aklimatyzacji klienta odznaczany jest poprzez umiejscowienie żetonu klienta na odpowiednim miejscu na planszy przewodnika.

Ten przewodnik prowadzi jednego turystę o poziomie aklimatyzacji 1 oraz jednego alpinistę o poziomie aklimatyzacji 2.

W momencie przełożenia żetonu klienta na żeton obozu należy położyć żeton na polu z liczbą równą jego poziomowi aklimatyzacji.

Turysta ma poziom aklimatyzacji 1 co widać na planszy przewodnika, w momencie przełożenia go do obozu należy położyć go na polu oznaczonym liczbą 1.

Wszystkie żetony klientów, wchodząc do gry, kładzione są stroną „przed zdobyciem szczytu" do góry.
W momencie dotarcia na szczyt należy odwrócić wszystkie żetony klientów idących razem z danym przewodnikiem na stronę oznaczającą, że już zdobyli szczyt.

Alpiniści przynoszą 2 punkty zwycięstwa za zdobycie szczytu (raz) i 2 punkty zwycięstwa za powrót do bazy (tylko żetony położne stroną „po zdobyciu szczytu" do góry). Alpiniści mogą mieć maksymalnie 4 punkty aklimatyzacji po podliczeniu aklimatyzacji. W przypadku śmierci alpinisty, gracz odejmuje 3 punkty zwycięstwa od swojej sumy punktów zwycięstwa i odkłada żeton poza planszę.

Turyści przynoszą 3 punkty zwycięstwa za zdobycie szczytu (raz) i 3 punkty zwycięstwa za powrót do bazy (tylko żetony położone stroną

„po zdobyciu szczytu” do góry). Turyści mogą mieć maksymalnie 3 punkty aklimatyzacji po podliczeniu aklimatyzacji. W przypadku śmierci turysty gracz odejmuje 4 punkty zwycięstwa od swojej sumy punktów i odkłada żeton poza plansze.

W trakcie rundy klienci mogą mieć maksymalnie 6 punktów aklimatyzacji ale po fazie rozliczenia aklimatyzacji jej poziom spada do maksymalnego poziomu danego klienta.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez 18 rund (18 dni wyprawy).
Każda runda dzieli się na kilka faz, rozgrywanych jedna po drugiej.
Większość faz wszyscy gracze rozgrywają jednocześnie (poza fazą 3).

1. Zagranie kart
2. Żetony ryzyka
3. Faza akcji
4. Rozliczenie aklimatyzacji
5. Koniec rundy

1. Zagranie kart

Każdy z graczy wybiera 3 spośród 6 kart z ręki i kładzie je zakryte przed sobą. Gdy wszyscy gracze wybiorą karty, odsłaniają je jednocześnie.

2. Żetony ryzyka

Gracze sumują punkty ruchu na zagranych przez siebie kartach.
W przypadku kart poręczówek (z różnymi wartościami ruchu w górę i w dół), dodaje się tylko wartość ruchu w górę. **Karty ruchu w dół nie liczą się do sumy punktów ruchu.** Karty aklimatyzacji nie są brane pod uwagę. Gracz, który ma najwyższą sumę, wybiera jeden z trzech odkrytych żetonów ryzyka i kładzie go obok zagranych w tej turze kart. W trakcie realizacji zagranych kart (faza 3) będzie musiał uwzględnić jego efekt.
W przypadku remisu, żaden z graczy nie bierze żetonu ryzyka.

Przykład: *Zbyszek wyłożył 2 karty ruchu o wartości 1 każda i kartę poręczówki o wartości 1 (góra) / 3 (dół). Ania wyłożyła 2 karty ruchu, jedną o wartości 1 i jedną o wartości 3 oraz kartę aklimatyzacji o wartości 1. Włodek wyłożył jedną kartę ruchu o wartości 2 oraz dwie karty aklimatyzacji, jedną o wartości 2 a drugą o wartości 1. Zbyszek w sumie ryzykuje za 3 punkty, Ania za 4 a Włodek za 2. W tej sytuacji Ania musi wybrać jeden z odkrytych żetonów ryzyka.*

Następnie losuje się jeden z zakrytych żetonów ryzyka i dokłada go awersem do góry, tak aby znów widoczne były 3 żetony ryzyka.

3. Faza akcji

Tę fazę gracze rozgrywają po kolei, począwszy od osoby posiadającej znacznik gracza rozpoczynającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz może (ale nie musi) użyć wszystkie zagrane w tej turze karty. Podczas swojego ruchu gracz, który posiada żeton ryzyka, będzie musiał ponieść jego konsekwencje.

W czasie swojego ruchu gracz może wykonać swoimi przewodnikami następujące czynności:

ZAŁADUNEK PRZEWODNIKÓW

Każdy przewodnik ma swoją kartę, przedstawiającą co niesie i kogo prowadzi ze sobą w górach.
Przewodnik może wziąć ze sobą klientów, butle z tlenem bądź/i obóz, odwzorowane w grze za pomocą żetonów.
Akcja załadunku jest darmowa, nie kosztuje żadnych punktów ruchu czy aklimatyzacji.
Przewodnik może wziąć ze sobą klientów, butle z tlenem i obóz w następujących sytuacjach:

- **w bazie na dole planszy** o ile tam się znajduje. W grze nie ma limitu klientów i butli z tlenem. Gracz będąc w bazie może wziąć dowolną ilość wybranych elementów spoza planszy i umieścić je na planszy przewodnika według zasad opisanych poniżej. Gracze dysponują dwoma obozami. Początkowo są one poza planszą. Gracz może wziąć obóz spoza planszy jedynie w bazie.

- **od drugiego przewodnika**, jeśli znajdują się **na tym samym polu** na planszy. Przewodnicy mogą dowolnie wymieniać się klientami i ekwipunkiem jednak nie mogą dokładać nowych elementów. Po zmianach wszystkie elementy muszą być ułożone na kartach przewodników według zasad opisanych poniżej.

- **na polu obozu** o ile są tam klienci czy butle z tlenem, które chce zabrać. Wzięte przedmioty musi ułożyć na planszy przewodnika zgodnie z zasadami opisanymi poniżej.

Wszystkie wybrane elementy trafiają na plansze przewodnika na odpowiednie dla nich miejsca.

Wyodrębnione rzędy (poziome) pokazują co jeszcze może zabrać ze sobą przewodnik. Jeśli fragment rzędu jest zajęty przez ekwipunek bądź klienta nie można już umieszczać elementów w danym rzędzie.
Gracz kładzie elementy jakie wybrał dla przewodnika na planszy przewodnika w kolejności od lewej do prawej i od góry do dołu.

Najpierw przewodnik układa obóz, jeżeli taki niesie. W takim wypadku wolny pozostaje jedynie najniższy rząd i gracz może zdecydować, czy chce wziąć ze sobą butlę z tlenem czy klienta.

Jeżeli przewodnik nie bierze obozu a bierze butle z tlenem, wkłada pierwszą na najwyższe pole kolumny przeznaczonej dla tlenu.
Po wzięciu tlenu gracz ma do dyspozycji jedynie dwa wolne rzędy.
W takim wypadku przewodnik niesie jedną butlę z tlenem i może dobrać albo dwie butle z tlenem albo 2 klientów, bądź jedną butlę i jednego klienta.

Jeśli gracz chce zabrać wyłącznie klientów, może wziąć ich maksymalnie czterech.

***UWAGA!** Przewodnik może nieść ze sobą maksymalnie tyle butli z tlenem ile pokazano w tabeli na planszy. Wartość ta znajduje się pod informacją mówiącą ilu przewodników może stać na jednym polu na określonej wysokości.*

W momencie układania klienta na planszy przewodnika należy umieścić go w odpowiednim rzędzie punktów aklimatyzacji (każdy rząd odpowiada jednemu klientowi) na polu z liczbą równą wartości aklimatyzacji jaką w danym momencie ma dany klient.

Dany przewodnik prowadzi już dwóch klientów. Turystę o poziomie aklimatyzacji 2 oraz alpinistę o poziomie aklimatyzacji 1. W czasie ruchu przejmuje od drugiego przewodnia jeszcze jednego turystę o poziomie aklimatyzacji 2 i układa żeton na odpowiednim polu na planszy przewodnika.

ROZŁADUNEK PRZEWODNIKÓW

Gracz może rozładować przewodnika tylko w określonych sytuacjach w grze.

Rozładunek jest w większości przypadków darmowy, nie kosztuje punktów ruchu ani punktów aklimatyzacji. Jedynym wyjątkiem jest rozbicie obozu opisane na dlaszych stronach w niniejszej instrukcji.

Butle z tlenem – gracz może wyładować butle z tlenem do wcześniej rozbitego obozu lub przekazać ją drugiemu przewodnikowi o ile stoją na tym samym polu.

Klienci – gracz może wyładować klientów do wcześniej rozbitego obozu bądź przekazać ich drugiemu przewodnikowi jeśli znajdują się na tym samym polu. Poziom aklimatyzacji klienta w obu przypadkach pozostaje bez zmian.

Gracz w każdej chwili może za darmo porzucić sprzęt bądź klienta:
- butla z tlenem porzucona trafia do rezerwy poza planszą,
- klient porzucony umiera, a gracz odejmuje sobie punkty za śmierć klienta na listwie punktów,
- obóz porzucony wypada z gry, należy odłożyć go do pudełka.

Gracz zawsze może rozładować się w bazie na dole planszy. W takim przypadku wyładowane elementy wracają do swoich pul z początku gry.

Jeśli rozładowany był klient po zdobyciu szczytu, gracz zaznacza zdobyte punkty zwycięstwa na listwie punktów.

RUCH PRZEWODNIKÓW

Przy pomocy kart gracz może przemieszczać swoich przewodników o odpowiednią liczbę punktów ruchu (pokazanych na kartach ruchu), w górę lub w dół.

Przewodnik może przemieszczać się tylko między połączonymi polami. Strzałki na granicach pól pokazują, które pole znajduje się wyżej. Koszt wejścia na pole jest na nim oznaczony w żółtym kółku. Jeżeli pole nie ma oznaczonego kosztu, wejście na nie kosztuje 1 punkt ruchu.

W tym celu wskazuje przewodnika, którego porusza i kartę lub karty, których używa. Może wykorzystać tyle punktów ruchu, ile wynosi suma punktów ruchu na wskazanych kartach (wartość w zielonym kółku na karcie).

W przypadku kart poręczówek, używa się punktów znajdujących się przy strzałce zgodnej z kierunkiem ruchu danego przewodnika. Gracz musi wybrać, czy używa punktów ruchu w górę czy w dół z danej karty. **Punkty ruchu w górę mogą być używane do poruszania się, stawiania namiotu oraz ponoszenia konsekwencji żetonu ryzyka. Punkty ruchu w dół mogą być używane do poruszania się w dół oraz ponoszenia konsekwencji żetonu ryzyka.**

Nie można używać obu w żadnej sytuacji. Przy pozostałych kartach ruchu, liczba punktów ruchu nie zależy od kierunku (za ich pomocą można poruszać się zarówno w górę jak i w dół). W czasie jednego ruchu można też poruszyć się w górę, a następnie zejść na dół.

Karty które posiadają wyłącznie punkty ruchu ze strzałką w dół, są kartami poręczówek które można używać wyłącznie do ruchu w dół, tak jakby miały wartość ruchu w górę równą zero.

Punktów ruchu z jednej karty nie można dzielić pomiędzy dwóch przewodników. Gracz nie musi zużyć wszystkich punktów ruchu, może w ogóle nie przemieszczać przewodnika.

Przykład: *Zbyszek wyłożył 2 karty ruchu o wartości 1 każda i kartę poręczówki o wartości o wartości 1 (góra) / 3 (dół). Dzięki nim porusza jednego ze swoich przewodników za 2 punkty w górę (pokonując w ten sposób jedno pole o koszcie 2), a drugiego za 3 punkty w dół (pokonując w ten sposób dwa pola o koszcie 2 i 1).*

UWAGA! *Na jednym polu może znajdować się tylko tylu przewodników, ile wynika z tabeli znajdującej się na planszy. Liczba oznacza ilość graczy w aktualnej rozgrywce, postaci zaś dopuszczalną liczbę pionków przewodników na jednym polu w danej strefie.*

Przykład: *Jeżeli w rozgrywce uczestniczy 3 graczy, w strefie pomiędzy 7000 a 8000 metrów n.p.m. może znajdować się maksymalnie 2 prze-*

wodników na jednym polu.

Przewodnik może przejść przez dane pole zagrywając odpowiednią liczbę punktów ruchu, nawet gdy znajduje się na nim maksymalna liczba przewodników, o ile tylko nie zakończy tam swojego ruchu.

UWAGA! Gracz może w czasie swojego ruchu przemieścić obu swoich przewodników w taki sposób, że pierwszy z nich zajmie miejsce drugiego a drugi pierwszego, niejako zamieniając ich miejscami, o ile posiada wystarczającą ilość punktów ruchu aby to zrobić. W takim przypadku, w czasie ruchu, nie działają ograniczenia ilości przewodników na polu. Po wykonaniu ruchu ograniczenia znów zaczynają działać i na obu polach nie może być przekroczona maksymalna liczba przewodników. W trakcie takiego ruchu przewodnicy nie mogą się wymieniać ekwipunkiem ani klientami.

Ruch na obszarze lodospadu Khumbu

Na początku gry wszystkie żetony pól na obszarze lodospadu leżą rewersem do góry i gracze nie wiedzą co znajduje się na danym polu.
W momencie wejścia na pole, gracz zużywa jeden punkt ruchu i odkrywa żeton. Żeton pozostanie odkryty do końca gry.

Żeton z drabiną nad szczeliną oznacza, że na pole można wchodzić kosztem jednego punktu ruchu (gracz, który odkrył taki żeton nie musi dopłacać punktów ruchu).

Symbol ruchu o koszcie 2 oznacza, że za wejście na to pole trzeba zapłacić 2 punkty ruchu. Gdy gracz wchodzi przewodnikiem na pole i okazuje się, że jest to pole o koszcie wejścia 2 musi albo zużyć dodatkowy punkt ruchu albo wrócić pionek przewodnika na pole, z którego wyszedł bez straty dodatkowych punktów ruchu. Dalej gracz może normalnie kontynuować ruch.

Żeton ze szczeliną oznacza, że nie można wchodzić na dane pole. Gracz cofa pionek przewodnika, który wszedł na pole ze szczeliną na pole, z którego wyszedł i kontynuuje ruch według normalnych zasad.

PODNIESIENIE POZIOMU AKLIMATYZACJI

Gracz dodaje swoim klientom punkty aklimatyzacji wynikające z kart. Gracz musi przyporządkować kartę aklimatyzacji do konkretnego przewodnika lub rozstawionego obozu. Punkty z jednej karty nie mogą być dzielone pomiędzy kilku przewodników, ale jeden przewodnik może otrzymać punkty z kilku kart, tak samo obozy. Następnie gracz rozdziela punkty aklimatyzacji z kart pomiędzy klientów jakich prowadzi wybrany przewodnik, bądź jacy znajdują się w wybranym obozie, w dowolny sposób.

Punkty oznacza się przesuwając żeton klienta na planszy przewodnika, na torze odpowiadającym danemu klientowi, bądź przesuwając żeton na odpowiednie pole obozu.

ODJĘCIE PUNKTÓW AKLIMATYZACJI

Każdy z graczy we własnej talii gracza posiada 2 karty, których użycie powoduje utratę punktów aklimatyzacji przez klientów. Gracz musi odjąć wskazaną liczbę punktów aklimatyzacji wszystkim klientom jacy byli razem z przewodnikiem, który użył takiej, zagranej karty. Należy to zrobić w momencie ruchu, przed fazą rozliczania aklimatyzacji.

POSTAWIENIE OBOZU

Himalaista może postawić obóz na polu, na którym aktualnie się znajduje o ile niesie ze sobą obóz. Zużywa na to tyle punktów ruchu, ile wynosi koszt wejścia na to pole. W przypadku wykorzystania karty poręczówki liczą się tylko punkty ruchu w górę. Obozu nie można przenosić, raz postawiony zostaje na danym polu do końca gry. Jeśli wystarczy na to punktów ruchu, w jednej fazie można wejść na pole i postawić na nim obóz. Na jednym polu może znajdować się dowolna liczba obozów. Obóz dodaje 1 punkt aklimatyzacji w fazie rozliczenia aklimatyzacji.

UŻYCIE BUTLI Z TLENEM – ZAMIANA NA KARTY AKLIMATYZACJI

Gracz może, przed wyborem kart do użycia w danej rundzie (na początku fazy 1), ogłosić że używa butli z tlenem.

Można użyć jedynie butli z tlenem pozostawionych w rozbitym obozie. Dzięki użyciu butli gracz może pociągnąć określoną ilość kart aklimatyzacji z góry swojej talii aklimatyzacji, wybrać jedną z nich i dołożyć ją do ręki. Pozostałe karty aklimatyzacji odkłada w dowolnej kolejności na wierzch bądź spód talii aklimatyzacji rewersem do góry (wybór gracza). Następnie odrzuca do pudełka jedną z posiadanych kart (może to być karta aklimatyzacji ale nie karta, która właśnie została dołożona do ręki). Karta aklimatyzacji dołożona do ręki wchodzi w skład talii gracza i działa tak samo jak wszystkie pozostałe karty z tej talii.

Ilość kart dobieranych z talii aklimatyzacji zależy od wysokości na której stoi obóz w którym była użyta przez gracza butla z tlenem:

- ponad 8000 m n.p.m.: **3 karty**,
- 7000 – 8000 m n.p.m.: **2 karty**,
- 6000 – 7000 m n.p.m.: **1 karta**,
- poniżej 6000 m n.p.m.: **nie można wymieniać tlenu** na karty aklimatyzacji.

OZNACZENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Za każdym razem, gdy przewodnik wejdzie **na pole szczytu** prowadząc ze sobą klientów, otrzymuje punkty zwycięstwa za każdego klienta którego prowadzi i który jeszcze nie zdobył szczytu (żeton stroną „przed zdobyciem szczytu" do góry).
Za każdego alpinistę gracz dodaje sobie 2 punkty zwycięstwa.
Za każdego turystę gracz dodaje sobie 3 punkty zwycięstwa.

Za każdym razem po dodaniu punktów zwycięstwa gracz tak układa żetony klientów aby leżały stroną „po zdobyciu szczytu" do góry.
W momencie zdobycia szczytu i obrócenia żetonu poziom aklimatyzacji klientów się nie zmienia.

Przykład: *Ania wprowadza przewodnika idącego z dwoma klientami na szczyt. Jeden jest turystą a drugi alpinistą. Ania dodaje sobie 5 punktów zwycięstwa i odwraca oba żetony na stronę „po zdobyciu szczytu". Dalej Ania kontynuuje ruch normalnie.*

Za każdym razem, gdy przewodnik prowadzący klientów, którzy wcześniej zdobyli szczyt, **dotrze do bazy**, zdobywa punkty zwycięstwa.
Za każdego alpinistę 2 punkty zwycięstwa.
Za każdego turystę 3 punkty zwycięstwa.

Gracz odznacza zdobyte punkty zwycięstwa za wszystkich klientów, których żetony leżały na planszy danego przewodnika stroną „po zdobyciu szczytu" do góry a następnie odrzuca te żetony poza planszę.

W momencie śmierci klienta gracz **traci punkty** zwycięstwa.
Za śmierć każdego alpinisty gracz traci 3 punkty zwycięstwa. Odznacza to na torze punktów zwycięstwa i odrzuca żeton alpinisty poza planszę.
Za śmierć każdego turysty gracz traci 4 punkty zwycięstwa. Odznacza to na torze punktów zwycięstwa i odrzuca żeton turysty poza planszę.

Za każdym razem gdy gracze tracą lub zdobywają punkty zwycięstwa kładą swój pionek na odpowiednim polu na listwie punktów zwycięstwa najbardziej z lewej strony jak to jest możliwe. Jeżeli jakiś pionek już stoi na danym polu, należy swój ustawić na prawo od niego. Będzie to rozpatrywane w przypadku remisów na końcu gry.

ŻETON RYZYKA

Jeżeli gracz posiada żeton ryzyka, **musi** go rozliczyć.

Jeżeli żeton ma wartość 0, nic się nie dzieje.

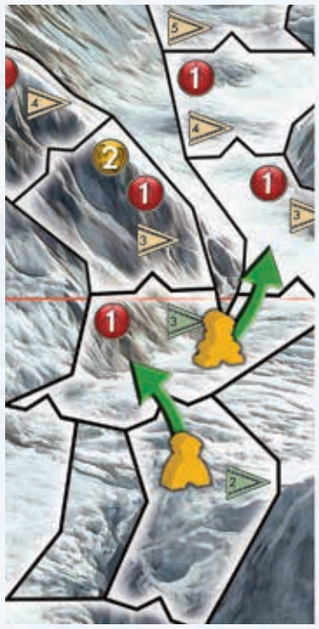
Jeżeli żeton ma wartość 1, gracz musi odjąć jeden punkt od punktów ruchu bądź punktów aklimatyzacji. Może to zrobić na jeden z trzech sposobów:

- odjąć **1 punkt ruchu** z jednej **z kart**, które zagrał,
- odjąć **1 punkt aklimatyzacji** z jednej **z kart**, którą zagrał (jeśli nie zagrał takiej karty nie może wykorzystać tej opcji),
- odjąć **1 punkt z poziomu aklimatyzacji wszystkim klientom, którzy znajdują się razem z jednym przewodnikiem**, któremu w tej turze przydzielono jakąś kartę.

W przypadku kart poręczówek gracz musi zdecydować, czy przewodnik wykorzysta ją do ruchu w górę czy w dół i odjąć punkty wynikające z żetonu ryzyka od wybranej wartości. **Klienci znajdujący się z przewodnikiem, który nie porusza się w danej turze i który nie otrzymał punktów aklimatyzacji do rozdziału pomiędzy klientów z kart, nie mogą ponosić skutków żetonu ryzyka, podobnie jak klienci w obozach.**

Jeżeli żeton ma wartość 2, gracz musi odjąć 2 punkty według zasad opisanych powyżej. Gracz może dzielić punkty karne pomiędzy aklimatyzację i ruch oraz przewodników. Należy pamiętać o zasadzie, że karę mogą dostać tylko klienci będący razem z poruszającym się przewodnikiem,

bądź takim, którego klienci dostali punkty aklimatyzacji z zagranych kart.



Przykład: *Ania wyłożyła 2 karty ruchu, jedną o wartości 1 i jedną o wartości 3 oraz kartę aklimatyzacji o wartości 1. To ona miała największą sumę punktów w wyłożonych kartach, wobec czego musiała wziąć żeton ryzyka o wartości 2.*
Przydziela kartę (ruch 1) do przewodnika i porusza go o 1 punkt ruchu. Przydziela mu również kartę aklimatyzacji i dodaje jednemu z klientów, prowadzonych przez tego przewodnika, jeden punkt aklimatyzacji. Decyduje się rozliczyć oba punkty z żetonu ryzyka odejmując dwa punkty ruchu od drugiej zagranej karty ruchu o wartości 3 i przydziela ją do drugiego przewodnika. Następne porusza drugiego przewodnika o 1 pole i tam się zatrzymuje.

WPŁYW POGODY

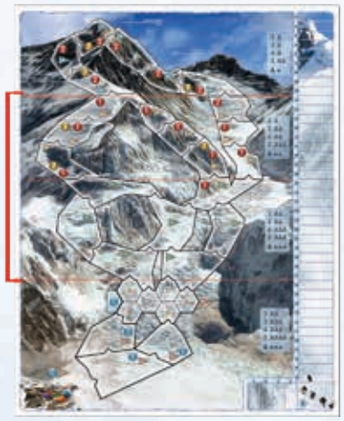
Każdy kafel pogody przedstawia prognozę na 3 najbliższe dni. Informuje ona o pogodzie jaka będzie w danej strefie (bądź strefach) wysokości oraz o konsekwencjach (modyfikatorach) jakie będą musieli ponieść przewodnik i klienci znajdujący się w tym sektorze.

Znacznik na kaflu pogody wskazuje, jakie są aktualne warunki atmosferyczne do wspinaczki.

Czerwone tło, symbol aklimatyzacji i liczba informują ile punktów musi odjąć każdy klient znajdujący się w tej strefie (strefach) wysokości, od poziomu swojej aklimatyzacji, w fazie 4 (rozliczenie aklimatyzacji).

Oznacza, że w danej strefie nie można się poruszać. Przewodnik, który zaczyna w tej strefie nie może się poruszyć. Nie można również wejść ani z góry ani z dołu do danej strefy. Można rozbić obóz stojąc na polu w danej strefie.

Brak modyfikatorów pogodowych.



Podziałka na kaflu pogody informuje nas jakiej strefy dotyczy modyfikator. Podziałka ma swój odpowiednik na planszy. Na przykładzie powyżej zachmurzenie i ujemny modyfikator aklimatyzacji obejmuje dwie strefy: od 6000 do 7000 m n.p.m. oraz od 7000 do 8000 m n.p.m.

4. ROZLICZENIE AKLIMATYZACJI

Gdy wszyscy gracze wykonają akcje wynikające z zagranych kart, dochodzi do rozliczenia aklimatyzacji. Rozpatruje się każdego klienta oddzielnie, dodając lub odejmując mu odpowiednią liczbę punktów aklimatyzacji na odpowiednim torze na planszy przewodnika bądź przesuwając go na odpowiednie pole obozu. Klienci znajdują się na tym samym polu, na którym jest przewodnik z którym idą lub na polu, na którym rozbity jest obóz w jakim przebywają.

- Jeżeli klient znajduje się na polu z dodatnią aklimatyzacją (niebieskie kółko), to należy dodać mu tyle punktów aklimatyzacji, ile wskazuje liczba w kółku. Jeżeli znajduje się na polu z ujemną aklimatyzacją (czerwone kółko), należy tę liczbę odjąć.
- Jeżeli klient znajduje się w obozie to zyskuje 1 punkt aklimatyzacji (bądź na polu z rozbitym własnym obozem lecz na planszy przewodnika).

- Jeżeli aktualna pogoda ma wpływ na obszar, w którym znajduje się turysta, traci on wskazaną liczbę punktów aklimatyzacji.

Na koniec tej fazy sprawdzane jest, czy poziom aklimatyzacji klientów nie jest większy niż jego poziom maksymalny. W takim przypadku należy zmniejszyć poziom danego klienta do maksymalnego poziomu.

Maksymalny poziom aklimatyzacji:
- Alpnisty wynosi **4**
- Turysty wynosi **3**

Jeśli poziom aklimatyzacji klienta spadnie poniżej 1, klient ginie. Gracz odejmuje określoną ilość punktów zwycięstwa i zdejmuje klienta z planszy.

Za śmierć klienta gracz **odejmuje**:
- **3** punkty zwycięstwa za Alpinistę
- **4** punkty zwycięstwa za Turystę

Przykład: *Przewodnik Zbyszka prowadzi ze sobą Alpinistę, który ma poziom aklimatyzacji równy 3 oraz Turystę mającego poziom aklimatyzacji 2. Znajduje się na polu z ujemną aklimatyzacją (-1) i na wysokości powyżej 7000 m, na które działa aktualna pogoda (-2). Na szczęście znajduje się w obozie (+1), jego klienci tracą więc po 2 punkty aklimatyzacji każdy. Turysta umiera, Zbyszek zdejmuje jego żeton z planszy i odejmuje sobie 4 punkty zwycięstwa. Turysta ma 1 punkt aklimatyzacji i żyje. Zbyszek będzie musiał zadbać o jego bezpieczeństwo w kolejnych rundach gry.*

UWAGA! *Śmierć klienta następuje zawsze gdy poziom aklimatyzacji spadnie mu poniżej 1. Może się to zdarzyć przed fazą rozliczenia aklimatyzacji.*

5. KONIEC RUNDY

Osoba znajdująca się na lewo od gracza rozpoczynającego w tej kolejce, otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego. Ona zacznie rozgrywać akcje wynikające z kart w następnej turze.

Znacznik pogody należy przestawić na następne pole na kaflu.
Jeśli znajdzie się on na pierwszym polu kafla pogody z prawej strony, należy przełożyć ten kafel na lewą stronę i odsłonić nowy - jak na ilustrtacji.

1.

2.

Jeżeli był to ostatni kafel pogody (nie można już odsłonić nowego kafla), do końca gry pozostały tylko trzy dni (tury).

Następnie wszyscy gracze dobierają karty, tak by mieć 6 na ręce. Jeśli na stosie kart do dobierania gracz nie ma już żadnej, nic nie dobiera - w następnej kolejce będzie grał tylko trzema. Dopiero gdy na ręce nie będzie miał żadnych kart, musi przetasować zagrane karty i wylosować nowe 6 kart.

Rozpoczyna się nowa runda (od fazy 1 – zagranie kart).

KONIEC GRY

Gra kończy się na koniec ostatniego dnia – gdy skończą się kafle pogody. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów zwycięstwa. Jeśli więcej osób zdobyło tyle samo punktów, zwycięzcą zostaje osoba, która jako pierwsza spośród mających najwięcej punktów osiągnęła daną ilość punktów – informuje o tym kolejność pionów graczy na listwie punktacji na polu punktowym. W innym wypadku pomiędzy graczami o najwyższej sumie punktów ogłaszany jest remis (Gdy nie zdobyli żadnych punktów bądź zdobyli ujemne).

MOUNT EVEREST JAKO DODATEK DO K2

Jeżeli gracze posiadają grę **K2** mogą użyć plansz do gry **Mount Everest** jako plansz do gry K2. W tym celu muszą użyć wszystkich elementów z gry K2 a jedynie użyć wybranej planszy z pudełka gry Mount Everest. Wszystkie zasady pozostają takie same ja w grze K2. Na każdym polu na planszach do gry Mount Everest znajdują się chorągiewki z punktami jakie otrzymuje himalaista, który osiągnął dane pole.

Wydawnictwo REBEL i Autor pragną podziękować wszystkim testerom, oraz grupie Cliquenabend.

Autor: Adam „Folko” Kałuża

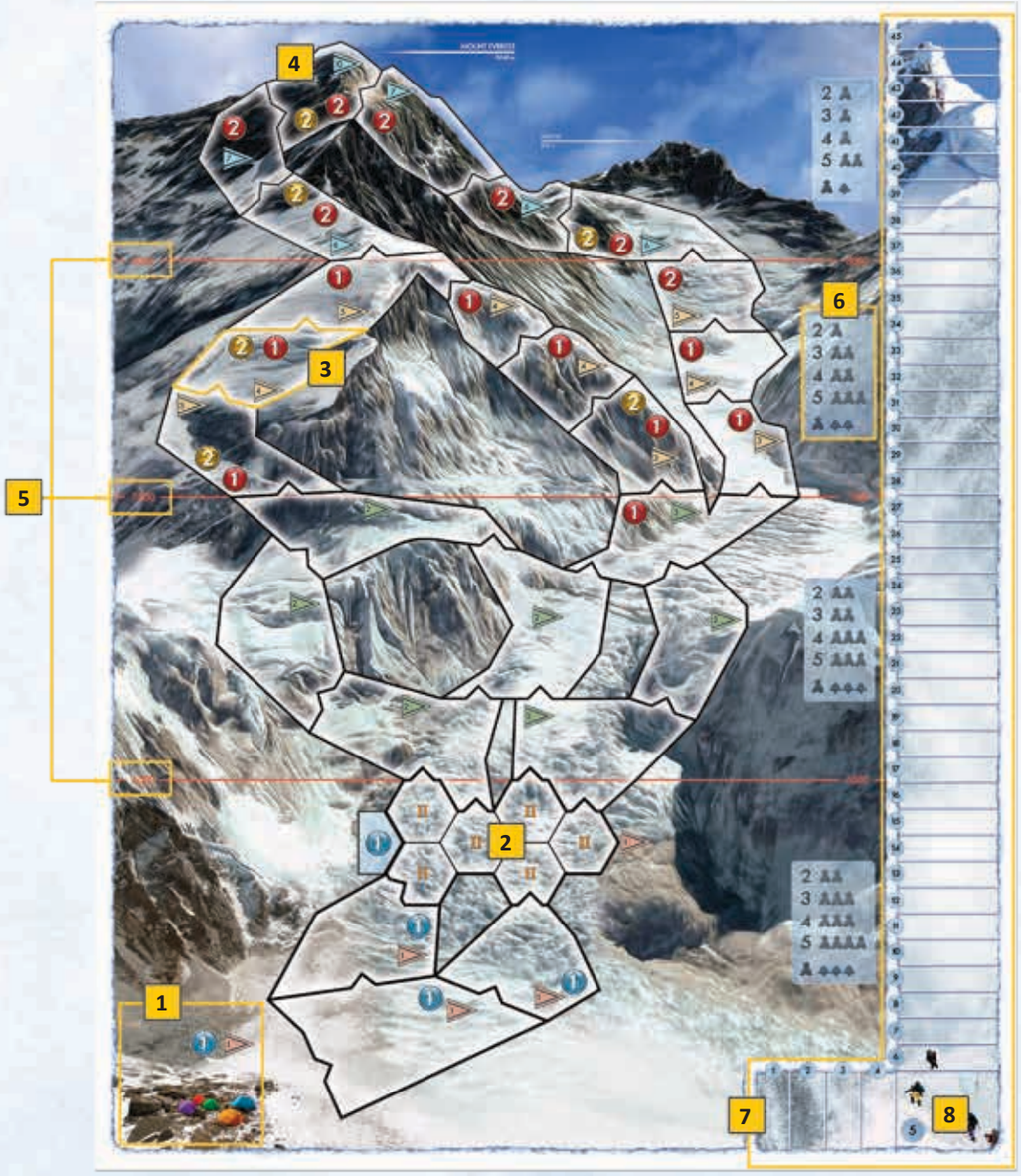
Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń
Ilustracje: Bartłomiej Fedyczak, Jarek Nocoń
Kierownik projektu i instrukcja: Maciej Teległow
Kierownictwo testów: Michał Pepliński

© 2013 Wydawnictwo REBEL.pl

REBEL.PL Centrum gier

ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk, POLAND
www.wydawnictwo.rebel.pl

Dystrybucja i sprzedaż hurtowa:
www.hurt.rebel.pl
hurt@rebel.pl



OPIS PLANSZY

1. Baza - pole startowe
2. Lodospad
3. Pole szlaku wspinaczki
4. Szczyt góry
5. Oznaczenia wysokości
6. Tabela limitu przewodników i tlenu
7. Listwa punktów zwycięstwa
8. Pole początkowe punktacji

OPIS POLA SZLAKU WSPINACZKI

A. Kierunek wejścia na szczyt

B. Wymagane punkty ruchu

C. Ujemny modyfikator aklimatyzacji

D. Punkty zwycięstwa (jako dodatek do K2)

PODSUMOWANIE TURY

1. Zagranie kart

a. Każdy z graczy zagrywa 3 karty zakryte.

b. Gracze odkrywają je jednocześnie.

2. Żetony ryzyka

a. Gracz z największą liczbą punktów ruchu bierze żeton ryzyka. W przypadku remisu nikt nit bierze żetonu.

b. Odkrywany jest kolejny żeton, jeśli jest to konieczne.

3. Faza akcji

a. Gracze poruszają przewodników zgodnie z zagranymi kartami.

b. Postawienie obozu kosztuje tyle co wejście na to pole.

c. Gracz podnosi klientom wartość aklimatyzacji w oparciu o zagrane karty.

d. Gracz z żetonem ryzyka musi go rozliczyć.

e. Oznaczenie liczby zdobytych punktów zwycięstwa na liście punktacji.

4. Rozliczenie aklimatyzacji

a. Dodanie / odjęcie aklimatyzacji wynikające z aktualnego pola.

b. Obóz dodaje +1 do aklimatyzacji.

c. Odjęcie aklimatyzacji wynikające z aktualnej pogody – jeżeli w tej strefie.

d. Jeżeli aklimatyzacja przekracza maksymalny poziom – wraca na maksymalny poziom:

5. Koniec tury

a. Przekazanie znacznika gracza rozpoczynającego.

b. Przesunięcie znacznika pogody na następne pole.

c. Dobranie do 6 kart.

	Alpinista	Turysta
Punkty zwycięstwa za zdobycie szczytu	2	3
Punkty zwycięstwa za powrót do bazy (tylko klienci po zdobyciu szczytu)	2	3
Punkty karne za śmierć klienta	-3	-4
Maksymalny poziom aklimatyzacji (na koniec rozliczenia aklimatyzacji)	4	3