



K2 is de op één na grootste berg van de wereld. 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: constante weersverandering, een verraderlijke route en een gebrek aan zuurstof!

Doel van het spel

Het spel eindigt aan het eind van de 18^{de} dag, als alle weersvoorspellingen zijn geweest. De speler met de meeste overwinningpunten (**som van de 2 bergbeklimmers**) wint het spel. Bij gelijkstand wint de speler die als eerste de top heeft behaald.

Vorbereiding

- Kies de moeilijkheidsgraad: gemakkelijke of moeilijke route op het spelbord
- Iedere speler kiest een kleur en neemt: 4 bergbeklimmers, 2 tenten, 2 conditiestenen, set van 18 speelkaarten, een reddingskaart (**alleen bij familievariant**) en een spelersbord
- Iedere speler plaatst zijn 2 verschillende beklimmers op het laagste scoreveld van het spelbord en de andere 2 verschillende beklimmers aan de start (aan de voet van de berg). Plaats een conditiemeter op jouw spelersbord bij de 2 klimmers op waarde "1".
- Iedere speler schudt zijn set kaarten (behalve de reddingskaart) en neemt daarna de 6 bovenste speelkaarten in zijn hand.
- Kies de weerkaarten (Zomerzijde of Winterzijde). De weerkaarten worden geschud en 2 kaarten worden bovenaan het bord zichtbaar neergelegd. De kaarten worden naast elkaar gelegd zodat een weersoverzicht van de komende 6 dagen zichtbaar is. Plaats de weersteen op de 1^{ste} dag.
- Leg de gevaren fiches gedekt naast het spelbord en draai willekeurig 3 fiches om
- Kies een startspeler

Materiaal

	Kostprijs aan bewegingspunten om naar dit vak te kunnen verplaatsen. Zowel voor omhoog te klimmen of af te dalen .
	Als jouw bergbeklimmer op zo een vak staat, moet hij tijdens fase 4 (conditie controleren) zijn conditie verminderen afhankelijk van het getal dat in de rode cirkel staat.
	Beide invloeden zijn van kracht (zoals hierboven beschreven) op dit vak
	Een blauwe cirkel geeft aan dat er geen beperkingen zijn door weersinvloeden

Belangrijke regels

- **Bewegingswaarde:** Som van de wandelkaarten en touwkaarten (alleen de beweging omhoog) van jouw 3 gespeelde handkaarten. Conditiekaarten worden niet geteld
- De bewegingswaarde van één kaart mag niet verdeeld worden onder twee klimmers. Het is overigens niet vereist alle bewegingswaarden te gebruiken. Een speler mag 2 of meerdere kaarten in combinatie gebruiken om 1 bergbeklimmer te verplaatsen
- Je kan in één beweging (met 1 wandelkaart) omhoog en daarna omlaag of omgekeerd
- Het aantal spelers bepaalt hoeveel bergbeklimmers zich op een plateau mogen bevinden. Een bergbeklimmer mag een bezet plateau passeren als hij de daarvoor benodigde bewegingswaarden heeft, zolang de klimmer doorloopt en daar niet gaat stilstaan.
- Een bergbeklimmer kan beschutting zoeken in een tent van dezelfde kleur met een verschillende vorm
- **Reddingskaart (familievariant):** Red één van jouw overleden bergbeklimmers en plaats hem op een vak onder de 6000m. De bergbeklimmer op het scorespoor moet 4 plaatsen zakken.
- Als de conditie van een bergbeklimmer onder de 1 komt, overlijdt die klimmer. De klimmer op het scorespoor wordt op 1 geplaatst
- **Tent plaatsen:** Bij het gebruik van touwkaarten kan alleen de linker (klimmen) waarde gebruikt worden. Iedere bergbeklimmer kan alleen één tent plaatsen tijdens het spel, alleen de bij de klimmer behorende tent. Een tent kan niet meer worden verplaatst.



Spelverloop

De 18 daagse expeditie

Iedere dag bestaat uit 5 fases

1. Een kaart kiezen

Alle spelers kiezen 3 kaarten uit hun hand en leggen deze gedekt op tafel. Als alle spelers hun keuze hebben gemaakt worden de kaarten gelijktijdig omgedraaid.

2. Gevarenfiches

De spelers berekenen hun **bewegingswaarde**. Voor **touwkaarten telt alleen de waarde omhoog**. De conditiekaarten worden niet geteld. De speler met de hoogste bewegingswaarde kiest één van de 3 gevarenfiches die open op tafel liggen en legt deze voor zich neer. **Als er een gelijkspel is met de bewegingswaarde nemen geen van beide spelers een gevarenfiche**. Na het nemen van een gevarenfiche wordt er een nieuwe fiche omgedraaid.

3. Actiefase

In deze fase spelen de spelers één voor één, te beginnen met de speler met het startspelerfiche en daarna verder met de klok mee. Spelers mogen meer dan één actie uitvoeren zolang ze nog genoeg kaarten (hun 3 gespeelde kaarten) hebben:

- Bergbeklimmer verplaatsen (spelen van wandelkaarten en touwkaarten):** Verplaats één van jouw bergbeklimmers omhoog of omlaag, de bewegingswaarde staat op jouw gespeelde wandel/touwkaart. Een verplaatsting kost jou 1 bewegingswaarde tenzij de kosten om naar een ander plateau te mogen verplaatsen staat aangegeven in **een gele cirkel**. Bij touwkaarten gebruik je de waarden volgens de pijlen voor omhoog of omlaag.
 *Als een bergbeklimmer op een hoger plateau komt, verplaats dan zijn klimmer op het scoreveld ook naar de hogere plaats. Als de bergbeklimmer weer omlaag gaat, blijft de andere klimmer op het scoreveld staan.*
- Conditie (spelen van conditiekaarten):** Verplaats één van de 2 conditiemeters het aantal punten vooruit die aangegeven staan op de gespeelde conditiekaart. De conditiepunten (van 1 kaart) kunnen **niet** verdeeld worden over jouw 2 bergbeklimmers.
- Een tent plaatsen:** Plaats een tent op de plaats van jouw bergbeklimmer. Een tent plaatsen kost jou **evenveel** bewegingspunten als verplaatsen naar dat plateau.

Heeft een speler een gevarenfiche, dan moet hij tijdens zijn beurt:

Waarde "0"	Er gebeurt niks
Waarde "1"	Verminder een conditiekaart, wandelkaart of touwenkaart met 1
Waarde "2"	Verminder een conditiekaart, wandelkaart of touwenkaart met 2 conditiepunten / bewegingspunten. De speler kan de punten verdelen tussen bewegingspunten en conditiepunten en tussen de bergbeklimmers zelf.

4. Conditie controleren

-  Staat jouw bergbeklimmer op een vak met een blauwe cirkel, dan ontvangt hij die conditiepunten
-  Staat jouw bergbeklimmer op een vak met een rode cirkel, dan vermindert hij zijn conditiepunten
-  Bevindt jouw bergbeklimmer zich in een juiste tent = +1 conditie
-  Hou rekening met de weeromstandigheden op de desbetreffende niveau('s) en pas aan op jouw conditiespoor

Aan het eind van deze fase, controleren we of de conditie van een bergbeklimmer hoger is als 6 punten. Als het hoger is wordt het weer tot 6 gereduceerd.

5. Einde van de beurt

De speler links van de startspeler ontvangt het startspelerfiche. De weersteen moet één plaats opgeschoven worden naar de volgende weersvoorspelling. Komt de steen op een nieuwe weerkaart, trek dan een volgende en plaats deze rechts van de huidige weerkaart. Iedere speler trekt 3 nieuwe kaarten van zijn trekstapel. Als er geen kaarten meer zijn, heeft de speler alleen die laatste 3 kaarten te spelen. Daarna pas wordt de stapel opnieuw geschud en kan in de volgende beurt weer uit 6 kaarten gekozen worden