

MOUNT EVEREST



Mount Everest: a világ legmagasabb hegye.

Eddig közel 4000 hegymászót vonzott szerte a világból, és évről évre egyre többen keresik fel. Nagy részük olyan turista, akinek nincs megfelelő tapasztalata és gyakorlata a nyolcezer-méteres meghódításához. Megfelelő segítség nélkül ez nemcsak kivitelezhetetlen lenne számukra, hanem el se jönnének a Himalájába.

Szerencsére itt vagy Te! A tapasztalt hegymászó és vezető. Már megmászta a Board Peak-et, a K2-t és a többi nyolcezer-méterest, és többször voltál már a Mount Everesten is. Itt az idő, hogy egy még nehezebb feladattal nézz szembe. Fel kell vezetned az érdeklődőket a csúcsig, és biztonságban vissza kell őket hoznod. Nézz fel a hegyre, tudod, hogy ami neked egyszerű az az ügyfeleidnek halálos kaland lehet.

Meg kell tervezned, hol állítod fel a táborhelyeket, hogy birkózol meg az akklimatizációval, kiket és mikor viszel fel a hegyre, és mikor vezeted őket vissza. Az ügyfeleid lelkes arcát nézve, megérted, hogy az életük a Te kezében van.

A JÁTÉK BEMUTATÁSA ÉS CÉLJA

A **Mount Everest** egy társasjáték, 2-5 játékosra tervezve, 10 éves kor fölött, 60-90 perc játékidővel.

A Mount Everestben minden játékos 2 tapasztalt hegyi vezetőből álló csoportot irányít, akiknek feladata a legtöbb ügyfél felvezetése a hegycsúcsra, és visszahozása. Minden játékos ugyanolyan kártyapaklit használ a táblán való mozgásnál. A játékosoknak meg kell tervezniük, hogy hol állítják fel a táborhelyeket, és mennyi oxigént visznek magukkal, mert csak oxigénnel juthatnak akklimatizációs kártyákhoz, melyek szükségesek, hogy a turisták túléljék kalandjukat a Mount Everest-en.

A játékosoknak azt is el kell dönteniük, hogy mely ügyfelet viszik fel a csúcsra. Néhányuk sportos, képzett hegymászó, néhányuk gazdag, köztisztelőben álló amatőr. Az ügyfelek első típusával menni egyszerű, de a győzelemhez nagyobb csapatot kell vezetni, és minden újabb turista jelentősen emeli a kockázatát, annak, hogy valami balul üt ki. Mint a hegyekben mindig, az időjárás egy fontos tényező. Ha a játékosok sikeresen tudják megtervezni az útjukat, elkerülve a veszélyes időjárást a csúcson, akkor minden turistát biztonságban visszajuttathatnak a bázisra.

A játékosok a vezetőket minden fordulóban kártyák kijátszásával mozgatják a táblán. Minél több ügyfelet vezettek fel a hegycsúcsra, annál több pontot kaptok - de a hegy legmagasabb részein számolni kell az akklimatizációs szintekkel. Ha egy ügyfél akklimatizációja 1 alá esik, akkor a kimerült ügyfél meghal, és a játékosok győzelmi pontot vesztenek.

A Mount Everest játéktáblái a K2 játékhoz is használhatóak. A részleteket lásd a szabálykönyv végén.

A DOBOZ TARTALMA

1 kétoldalú játéktábla

könnyebb oldal



nehezebb oldal



10 vezető tábla (2 minden színből)



1 kezdőjátékos-jelző



20 kockázatszeton (4 x 0, 11 x -1, 5 x -2)



15 vezető bábú (3 minden színből)



120 kártyalap (24 minden színből)



10 táborhelylapka (2 minden színből)



80 kétoldalú ügyféljelző (40 hegymászó és 40 turista)



12 időjáráslapka (6 nyári és 6 téli)



30 oxigénjelző



1 1 időjárásjelző



12 jégfal jelző (5X1, 7X11)



ez a szabálykönyv

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt nyomkodjátok ki a különböző játék lapkákat és kártyákat.

A kétoldalú táblán egy, a Mount Everest csúcsára vezető könnyebb és egy nehezebb útvonal látható. A játékosok eldöntik, hogy melyik oldalával szeretnék játszani, és a táblát az asztal közepére teszik (1). Az első játék alkalmával a tábla könnyebb oldalát javasoljuk.

Minden játékos választ egy szintet, és elveszi a színhez tartozó összes elemet.

- 3 vezetőbábu,
- 2 vezetőtábla,
- 24 játékos kártya,



Ezután a játékos eldöntik, hogy melyik időjáráslapkákat használják: a nyári könnyebb, a téli nehezebb. A nem használt csomagot tegyék vissza a dobozba. Az időjárás lapkák szabadon kombinálhatóak a tábla könnyebb és nehezebb oldalával. Az első játék alkalmával a nyári időjárás csomagot javasoljuk.

Keverjétek meg az időjáráslapkákat, és húzzatok 2-t, melyet képpel felfelé a tábla közelébe raktok, ezek alkotják a 6 helyből (napból) álló sor elejét az időértékekkel (2). Tegyetek másik 4 képpel felfelé fordított lapkát elrejtve a második időjárás lapka alá. Tegyék az időjárásjelzőt az első napra (a bal oldali időjáráslapka bal szélső helye) (3).

A játéktáblának van egy jégfal része. Osszátok ki véletlenszerűen a képpel lefelé fordított jégfallapkákat a jégfalmezőkre úgy, hogy mindegyik lapka hátulján látható szimbólum megegyezzen a játéktábla mezőin látható szimbólumokkal (4).

Fordítsátok képpel lefelé, és keverjétek meg a kockázatszetonokat, és 3-at fordítsátok képpel felfelé (5).

Tegyék az oxigénjelzőket (6), a hegymászókat (7) és a turistákat (8) a tábla közelébe minden játékos számára elérhető kupacokba.



VEZETŐK

A játékosok a vezetőjüket mozgatják a táblán. Minden vezetőnek van egy saját vezető táblája, ahol a játékos nyomon követi, hogy melyik vezető a tartó és melyik vezető az irányító. A vezetők annyira tapasztaltak, hogy a Mount Everest nem jelent kihívást a számukra, így nem szükséges az akklimatizációs szintjüket nyomon követni. A vezetők soha nem halnak meg a játék alatt.

ÜGYFELEK

Az ügyfeleknek két típusa van: tapasztalt hegymászók (akik még valójában nem ismerik a nyolcezer-méteres hegymászást), és kevésbé felkészült gazdag turisták. Mindannyian meg akarják mászni a Mount Everestet, és épségben akarnak visszatérni a bázisra.

Az ügyfeleket jelzők mutatják:



Hegymászó mielőtt és miután elérte a hegycsúcsot.



Turista mielőtt és miután elérte a hegycsúcsot.

Az ügyféljelzőknek **két oldaluk** van. Az egyik oldal mutatja, hogy az ügyfél még nem érte el a hegycsúcsot, és a másik oldal mutatja, hogy az ügyfél már elérte a hegycsúcsot.

Minden ügyfél a táblán kívül kezdi a játékot. **Az ügyfelek csak a bázison léphetnek be a játékba.**

Amint egy ügyfél játékba kerül, vagy a egy vezető táblán vagy egy meglévő táborhelyen kell lennie. Hogy az ügyféljelző a vezetőtáblán vagy a táborhelyen van függ az ügyfél akklimatizációs szintjétől.

Minden ügyfél 1-es akklimatizációs szinttel kezdi a játékot. Az ügyfél jelző ezért a vezetőtáblájának "1"-es mezőjén kezd.



Ez a vezető egy 1-es akklimatizációs szintű turistát és egy 2-es akklimatizációs szintű hegymászt vezet.

Amikor egy ügyféljelző a vezetőtábláról a táborhelylapkára kerül, akkor tegyék a jelzőt az ügyfél aktuális akklimatizációs szintjének megfelelő táborhelymezőre.



A turista akklimatizációs szintje 1, amint azt a vezetőtáblán való elhelyezkedése mutatja, így amikor a turista a táborhelyre lép, a turistajelző az 1-es mezőre kerül.

Minden ügyféljelző a "hegycsúcsot el nem ért" oldalával felfelé kerül játékba.

Amikor a vezető eléri a hegycsúcsot, akkor minden, a vezetővel lévő ügyfél jelző átfordul a másik oldalára ("elérte a hegycsúcsot").

A **hegymászóért** 2 győzelmi pont jár, amikor elérik a hegycsúcsot, és később, ha visszaérnek a bázisra megint 2 győzelmi pontot adnak (vagyis, csak amikor a jelzőjük az "elérte a hegycsúcsot" oldalát mutatja). A hegymászók maximális akklimatizációja 4, az akklimatizáció kiszámítása után. Ha egy hegymászó meghal, akkor a játékos veszít 3 győzelmi pontot, és a hegymászójelzőt leveszi.

A **turistákért** 3 győzelmi pont jár, amikor elérik a hegycsúcsot, és később, ha visszaérnek a bázisra megint 3 győzelmi pontot adnak (vagyis, csak amikor a jelzőjük az "elérte a hegycsúcsot" oldalát mutatja). A turisták maximális akklimatizációja 3, az akklimatizáció kiszámítása után. Ha egy turista meghal, akkor a játékos veszít 4

győzelmi pontot, és a turistát jelzőt levesszük.

Egy forduló alatt az ügyfelek akklimatizációja maximum 6 lehet, de miután az akklimatizáció kiszámítása után az akklimatizáció ellenőrző fázisban, minden ügyfél szintje leesik 4-re (a hegymászóknál) vagy 3-ra (a turistáknál).

A JÁTÉK MENETE

A játék 18 fordulón (18 napon) át tart. Mindegyik forduló több meghatározott sorrendű fázisra oszlik. Minden fázist, kivéve a 3-dikat minden játékos egyszerre hajtja végre.

1. Kártyaválasztás
2. Kockázatsetonok
3. Akciófázis
4. Akklimatizáció ellenőrzése
5. Forduló vége

1. Kártyaválasztás

Minden játékos kiválaszt 3 kártyát a kezében lévő hat közül, és képpel lefelé fordítva maga elé teszi. Amikor minden játékos kiválasztotta a kártyáit, egyszerre felfedik ezeket.

Az 1. fázis elején a játékosok használhatják az oxigént (melyet a szabálykönyvben később részletezünk).

2. Kockázatsetonok

A játékosok összeadják a 3 kiválasztott kártyájukon lévő mozgáspontokat. A kötélkártyáknál (melyeknek különböző az értékük fel és lefelé) csak a felfelé értékkel számoljuk. **A lefelé való mozgáskártyák nem számítanak bele a teljes mozgáspontba.** Az akklimatizációskártyákat nem számoljuk. A legnagyobb összeggel rendelkező játékos választ 1-et a 3 felfordított kockázatsetonok közül, és leteszi a fordulóhoz kiválasztott 3 kártyája mellé. Az akció fázis alatt ezt a játékost érinti a kockázatseton hatása.

Abban az esetben, amikor holtverseny van a legtöbb mozgáspont meghatározásánál, egyik játékos sem kap kockázat setont. .

Példa: Zbyszek kijátszik két mozgáskártyát, mindegyik 1-es értékű, egy kötélkártyát 1 fel/ 3 le értékűt. Ania kijátszik 2 mozgáskártyát, egy 1-es és egy 3-as értékűt, és egy akklimatizációskártyát (1-es értékű). Wlodek kijátszik egy 2-es értékű mozgáskártyát, és két akklimatizációskártyát (egy 2-es értékűt és egy 1-es értékűt). Zbyszek teljes kockázata 3, Aniaé 4 és Wlodeké 2. Ezért Anianak kell elvennie egyet a kockázatjelzők közül.

Ezután taláломra felfedünk egyet a lefordított kockázat jelzők közül, így megint 3 látható.

3. Akciófázis

Ebben a fázisban a játékosok az óramutató járása szerint végrehajtják fordulójukat, a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékostól kezdve. A játékos felhasználhatja mindhárom választott kártyáját (de nem kötelező). Az a játékos akinél a kockázatseton van, elszenvedni annak következményeit.

A forduló alatt a játékosok a következő akciókat tehetik vezetőjükkel:

VEZETŐ FELSZERELÉSE

Minden vezetőnek van egy kártyája, mely mutatja mit visz a vezető, és kiket vihet magával.

Egy vezető vihet ügyfeleket, oxigén palackokat, és sátrat, mindezt a vezető lapján lévő jelzők mutatják.

A vezető felszerelése ingyenes; nincs mozgáspont vagy akklimatizációs költsége. A vezető vihet magával ügyfeleket, oxigén palackokat, és sátrat a következő helyzetekben:

- a **bázisról** a tábla alján, amennyiben a vezető ott van. Az ügyfelek és az oxigén palackok száma nincs korlátozva. Egy játékos, akinek vezetője a bázison van bármennyi kiválasztott eszközt vehet a tábla mellől, és teheti ezeket a vezető táblájára az alább részletezett szabályok szerint. Minden játékos 2 táborhelyet használhat a játék során. Ezek kezdetben nincsenek a táblán. Egy játékos csak akkor hozhatja játékba a táborhelyet vagy bármely, nem a táblán lévő eszközt, ha van egy vezetője a bázison, aki felveszi ezeket.
- **másik azonos színű vezetőtől**, ha mindkét vezető a **tábla azonos mezőjén** van. Az azonos mezőn álló barátságos vezetők szabadon kicserélhetik ügyfeleiket, oxigén palackjaikat és táborhelyeiket. Ezen cserék után minden eszközt a lent leírt szabályok szerint a vezető tábláján kell elhelyezni.
- **azonos színű letett sátorból**, mely a vezetővel azonos mezőn van, ha van ott olyan ügyfél vagy oxigén palack melyet a vezető magával szeretne vinni. Az elvett eszközöket a lent leírt szabályok szerint a vezető tábláján kell elhelyezni.

Minden kiválasztott eszköz a vezető táblájának megfelelő helyére kerül. A vezető teherbírása véges, ezt a határt jelzik a vezető tábláján a sorokban lévő szimbólumok. Ha egy sor egy részét már elfoglalta felszerelés vagy ügyfél, akkor már semmi nem rakható ennek a mezőnek a jobb oldalára. A vezető eszközei a táblára balról jobbra és fentről lefelé kerülnek fel.



Először a táborhely van lerakva, amennyiben a vezető visz egyet. Ebben az esetben csak az alsó sor üres, vagy oxigén vagy ügyfél számára (de nem mindkettőnek).



Ha a vezetőnek nincs táborhelye, de van oxigénje, akkor az oxigént az oxigén oszlopában a legmagasabb mezőre kezdjük letenni. Miután letettünk egy oxigén palackot, a vezetőnek már csak a 2 alsó sor szabad. Ha a vezetőnek már van 1 oxigénje, akkor a vezetőnél van balra hely vagy 2 további oxigénnek vagy 2 ügyfélnek, vagy egynek mindkettőből.



Ha a vezető csak ügyfeleket visz (táborhelyet és oxigént nem), akkor akár 4 ügyfélnek is van hely.

Megjegyzés: A vezető nem vihet több oxigént, mint ahányat az oxigénszimbólumok jelölnek a vezető adott besorolása szerint a táblán. Ezek az értékek fel vannak tüntetve a táblán, mutatva, hogy mennyi vezető tartozik egy adott besorolásba.

Amikor egy ügyfél felkerül egy vezető táblájára, akkor az ügyféljelzőt pontosan az ügyfél adott akklimatizációs szintjének megfelelő számra tesszük. (Minden ügyfelet a saját sorába.)



Ennek a vezetőnek jelenleg 3 ügyfele van. A turista akklimatizációs szintje 2, és a hegymászó akklimatizációs szintje 1. A mozgás során a vezető átvesz egy 2-es akklimatizációs szintű turistát egy másik vezetőtől, letéve a turista jelzőjét a vezető táblájának következő sorába a "2"-es mezőre.

VEZETŐ LESZERELÉSE

A játékos csak a bizonyos helyzetekben szerelheti le a vezetőt.

Az leszerelésnek természetesen nincs költsége; sem mozgáspontbeli sem akklimatizációs. Az egyetlen kivétel a táborhely lerakása, amint ezt lejjebb részletezzük.

Oxigén – a vezető leteheti az oxigént egy már letett azonos színű táborhelyen (a táborhelylapkára vagy mellé rakva) vagy átadhatja egy vele egy mezőn álló azonos színű vezetőnek.

Ügyfél – egy játékos ott hagyhat egy ügyfelet egy már letett azonos színű táborhelyen vagy átadhatja egy vele egy mezőn álló azonos színű vezetőnek. Mindkét esetben változatlan marad az ügyfél akklimatizációs szintje.

Egy játékos bármikor szabadon elhagyhatja a felszerelést vagy az ügyfelet:

- Az eldobott oxigén visszakerül a tábla melletti készletbe. .
- Az elhagyott ügyfél meghal, és visszakerül a készletbe. A játékos győzelmi pontokat veszít az ügyfél halála miatt (3-at a hegymászóért, 4-et a turistáért).
- Az elhagyott táborhely kikerül a játékból (és visszakerül a dobozba).

A játékosok mindig leszerelhetnek a tábla alján lévő bázison. Ebben az esetben minden letett eszköz visszakerül a tábla melletti eredeti kupacába.

Ha az ügyfél, aki elérte a hegycsúcsot épségben visszaér a bázisra, akkor a játékos győzelmi pontot kap (2-t a hegymászóért, 3-at a turistáért).

A VEZETŐK MOZGATÁSA



A játékosok mozgáskártyákat használnak, hogy vezetőjüket maximum a kártyán lévő mozgáspontok számának megfelelően lépjen felfelé vagy lefelé.

A vezetők a mezőkről a szomszédos mezőkre lépnek. A mezőre lépés költségét a mezőn lévő sárga körök jelzik. Ha egy mező nem jelzi a költséget, akkor a belépést 1-nek vesszük.



A játékos megmondja, melyik vezető mozog, és melyik kártyát használja ez a vezető. A vezető annyi mozgáspontot használhat, amennyi a kártya zöld köreiben lévő értékek összege.



A kötélnél csak az egyik választott irány pontjait használjuk. A játékosnak ki kell választania a kártyának vagy a felfelé vagy lefelé való mozgáspontjait. **A felfelé mozgáspontokat fel lehet használni felfelé haladásra, táborhely lerakására és kockázatzseton költségének kifizetésére. A lefelé mozgáspontokat fel lehet használni lefelé haladásra és a kockázatzseton költségének kifizetésére.**

Soha nem lehet felhasználni egy adott kötélnél mindkét értékét. Egy normál (nem kötélnél) mozgáskártya pontjait fel lehet használni mindkét irányban (felfelé haladásra és lefelé haladásra). A vezető a mozgása során mindkét irányba léphet, ahogy szeretné, vagyis fel és utána lefelé.



Néhány kártyán csak lefelé nyíllal jelzett mozgáspont van; ezek kötélnél, melyeket csak lefelé haladásnál lehet használni (mintha a felfelé értékük 0 lenne).

Egy adott kártya mozgáspontjait csak egy vezető használhatja fel, nem lehet megosztani 2 vezető között. A játékosnak nem kell az összes mozgáspontot felhasználnia, és egyáltalán nem szükséges a vezetőt mozgatni.



Példa: Zbyszek 2 mozgáskártyát játszik ki, mindkettő értéke 1, és egy kötélnél kártyát felfelé 1 / lefelé 3 értékkel. Ezeket felhasználva az egyik vezetője feljebb lép (elhasználva 2 felfelé mozgáspontot, hogy egy 2-es költségű helyre lépjen), és lefelé mozgatja a másik vezetőjét (elhasználva 3 lefelé mozgáspontot), hogy belépjen két mezőre, melyek költsége 2 és 1.

Megjegyzés: Egy adott mezőn csak annyi vezető lehet, amennyit a táblázatban a táblán lévő mező magassága mutat. A táblázatban a szám a játékban részt vevő játékosok száma, és az árnyékok mutatják a mező adott magasságánál a vezető bábuik maximális számát.



Példa: Egy 3-fős játékban minden mezőre, mely 7000-8000 méterrel van a tengerszint felett maximum 2 vezető állhat.

A vezető a mozgása során, áthaladhat teljesen elfoglalt mezőn, amennyiben ott nem áll meg. A játékos egyszerre is mozgathatja a két vezetőjét, mert így helyet cserélhetnek, amennyiben egymás melletti és teljesen foglalt mezőn állnak. (Ha a vezetők ily módon cserélnek egyszerre helyet, akkor soha nincsenek együtt azonos mezőn; így nem tudnak eszközöket cserélni.)

Mozgás a jégfal területén

Az előkészületek során a jégfaljelzőket képpel lefelé helyeztük el, így a játékosok nem tudják mi van a jégfalmezőkön. Amikor a vezető belép egy ilyen mezőre, a mozgáspontokat felhasználja, és felfedi a jégfaljelzőt. A jelző a játék további részében felfordítva marad.



A belépés erre a területre csak 1 mozgáspontba kerül. (Ezért a jégfal jelzőt



2 mozgáspontba kerül a mezőre való belépés. A jégfaljelzőt felfedő vezetőnek vagy fizetnie kell egy 2-dik mozgáspontot, vagy visszavonul a mezőről anélkül, hogy további pontot vesztené. A vezető ezután a szokásos módon folytathatja a mozgását.



Gleccserszakadék. Ez a mező bevehetetlen. Annak a vezetőnek, aki felfedte ezt a jégfaljelzőt vissza kell térnie arra a mezőre,

AZ AKKLIMATIZÁCIÓ NÖVELÉSE

A játékosok kártyákat használhatnak, hogy ügyfelek akklimatizációs szintjét növeljék. Az akklimatizációs kártyát egy konkrét vezetőnél vagy egy konkrét letett táborhelylapkánál kell kijátszani. Az adott kártya pontjait nem lehet megosztani vezetők vagy táborhelyek között. (Természetesen egy vezetőre vagy egy táborhelyre egynél több kártya is felhasználható.) A játékos, ahogy szeretné, úgy osztja meg a kártya akklimatizációs pontjait az adott vezető vagy táborhely ügyfelei között.

Az ügyfél új szintjét úgy jelezzük, hogy vezető tábláján vagy a

táborhelylapkán lévő ügyfél jelzőjét a megfelelő számú mezőre tesszük.

AZ AKKLIMATIZÁCIÓ CSÖKKENÉSE

Minden játékos paklijában van 2 kártya, melyek használata az ügyfelek akklimatizációs szintjének csökkenését okozza. A jelzett akklimatizációs pontvesztést minden ügyféltől le kell vonni, aki a mozgáskártyát felhasználó vezetővel van. Az ügyfelek akklimatizációja már a lépés alatt csökken, még az akklimatizáció ellenőrzése fázis előtt.

TÁBORHELY FELÁLLÍTÁSA

A táborhelyet vivő vezető felállíthatja a tábor azon a mezőn, ahol éppen van. Ennek a költsége annyi mozgáspont, amennyi a mezőre való belépés költsége volt. A kötélkártyánál csak a felfelé mozgáspontokat használhatjuk táborhely lerakására. Az egyszer felállított tábor a játék további részében ott marad. Elegendő mozgásponttal a vezető beléphet egy mezőre, felállíthatja a tábort, és elhagyhatja a mezőt, ha szeretné. Egy adott mezőn bármennyi tábor állhat.



OXIGÉN HASZNÁLATA

Az 1. fázis elején, mielőtt kiválasztjuk a fordulóban kijátszott 3 kártyát, a játékos felhasználhatja az oxigén palackokat (visszatéve ezeket a tábla melletti készletbe).

Csak a felállított sátraknál lévő oxigén palackok használhatók fel.

Minden felhasznált oxigén palack után a játékos bizonyos számú kártyát húz az akklimatizációs pakli tetejéről, kiválaszt belőle egyet, és a kezébe veszi. A játékos nem mutathatja meg ezeket a kihúzott akklimatizációs kártyákat a többi játékosnak. A ki nem választott kártyákat bármilyen tetszőleges sorrendben visszateszi akklimatizációs paklijuk tetejére vagy aljára (a játékos választása szerint). Ezután a játékos eldob (kikerül a játékból) egyet a kezében lévő kártyák közül, anélkül, hogy azt megmutatná. Ez lehet akklimatizációs kártya, de nem az éppen most felhúzott. Az új akklimatizációs kártya inentől kezdve a játékos fő paklijához tartozik.

Az akklimatizációs pakliból kihúzott kártyák száma függ a sátor

magasságától, ahol az oxigént felhasználjuk: :

- 8000 m felett: **3 kártya**
- 7000 - 8000 m: **2 kártya**
- 6000 - 7000 m: **1 kártya**
- 6000 m alatt: **0 kártya**

GYŐZELMI PONTOK SZÁMOLÁSA

Minden alkalommal, amikor egy vezető ügyfeleivel eléri a hegycsúcsot, a tulajdonosa győzelmi pontot kap a vezető olyan ügyfeleiért, akik még nem jártak ott (vagyis azokért az ügyfelekért, akiknek a jelzője még a “hegycsúcsot nem érte el” oldalán van).

Minden hegymászó 2 győzelmi pontot ér.

Minden turista 3 győzelmi pontot ér.

Mindegyik ügyfél jelző, amelyik elérte a hegycsúcsot átfordul a “hegycsúcsot elért” oldalára.

A csúcs elérése nem hat közvetlenül az akklimatizációra.

***Példa:** Ania vezetője 2 ügyfelet visz fel a hegycsúcsra. Az egyik turista, a másik hegymászó. Anne 5 győzelmi pontot kap, és megfordítja mindkét ügyfél jelzőt a “hegycsúcsot elért” oldalára. Ania fordulója normál módon folytatódik.*

Minden alkalommal, amikor egy vezető **visszaér a bázisra** olyan ügyfeleivel, akik már elérték a hegycsúcsot, a tulajdonosa győzelmi pontot kap a vezető ilyen ügyfeleiért.

Minden hegymászó 2 győzelmi pontot ér.

Minden turista 3 győzelmi pontot ér.

Miután a “hegycsúcsot elért” oldalukkal felfelé lévő ügyfelek után megkapjuk a győzelmi pontokat, ezek az ügyfelek visszakerülnek a tábla melletti készletbe. Fontos: nincs felső határa a megszerezhető győzelmi pontoknak. Ha szükséges, akkor a játékosok a győzelmi pont jelzőjükkel visszaléphetnek a győzelmi pontozó sáv maximális értékéről az 1-esre, megjegyezve, hogy egy kört már teljesítettek.

Amikor egy ügyfél meghal, a játékos azonnal győzelmi pontot veszít.

Egy halott hegymászó költsége 3 győzelmi pont.

Egy halott turista költsége 4 győzelmi pont.

A halott ügyfelek visszakerülnek a tábla melletti készletbe.

Amikor egy játékos bábuja egy új győzelmi pont mezőre lép, akkor ez a kocka bal oldalához legközelebbi lehetséges kockára kerül. A már a mezőn lévő bábuktól jobbra tesszük le. Ez hasznos lesz a játékvégi holtverseny megoldásánál.

KOCKÁZAT ZSETONOK

Ha egy játékos kapott egy kockázat zsetont, akkor azt figyelembe **kell** venni.



Ha a kockázat zseton értéke 0, semmi nem történik.



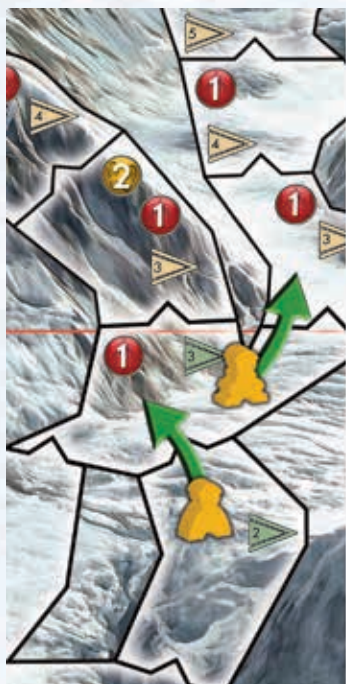
Ha a zseton értéke 1, akkor a játékosnak le kell vonnia 1 pontot a mozgáspontjaiból vagy az akklimatizációs pontjaiból. Ehhez három lehetséges módból választhat egyet:

- levon **1 mozgáspontot az egyik kijátszott kártyából;**
- levon **1 akklimatizációs pontot az egyik kijátszott kártyából;**
- levon **egy pontot minden olyan ügyfél akklimatizációs szintjéből,** aki azzal a vezetővel van, akire a kártyát kijátszották.

A kötélnél kártya esetében a játékosnak döntenie kell (mint általában), hogy a felfelé vagy a lefelé mozgáspontokat használja, és a pontot a kiválasztott értékből vonjuk le. **A fordulóban sem azzal a vezetővel lévő ügyfelek, akihez nem játszottunk ki kártyát, sem a sátorban lévő ügyfelek nem szenvednek a kockázaton zseton miatt.**



Ha a zseton értéke 2, akkor a játékosnak a fent leírt szabályok szerint 2 pontot kell levonnia. A játékosok megoszthatják a két büntetés pontot különböző akklimatizációs és mozgás kártyák között. Jegyezzük meg, hogy a büntetés közvetlenül csak azokra az ügyfelekre hat, akik azzal a vezetővel vannak, amelyekhez kijátszottunk kártyát.



Nincs hatása.

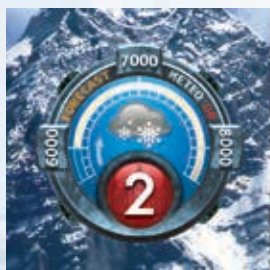


Példa: Ania kijátszik 2 mozgáskártyát, 1-es és 3-as értékkel, és egy akklimatizációs kártyát 1-es értékkel. Az ő mozgáspont összege a legnagyobb, így kap egy kockázat zsetont, 2-es értékkel. Kijátssza az 1-es mozgást, és az 1-es akklimatizációt az egyik vezetőjére, akinek 2 ügyfele van. Lép a vezetővel, felhasználva az 1 mozgáspontot, és ad egy akklimatizációs pontot a vezető egyik ügyfelének. Úgy dönt, hogy mindkét kockázat pontot a 3 pontos mozgáskártyából vonja le, 1 mozgáspontot hagyva, mellyel a másik vezetőjét 1 mezővel előre lépteti. Ezzel véget ér a fordulója.

AZ IDŐJÁRÁS HATÁSA

Minden időjárás lapka 3 napra előre mutatja az időjárást. Leírja, milyen az idő a különböző magassági zónákban, és a fontos változásokat, melyekkel az adott magasságoknál számolni kell.

Az időjárás jelző mutatja az aktuális napot, és ennek időjárását.



A piros körben lévő szám jelzi, hogy a 4. fázisban (akklimatizáció ellenőrzése) az adott magasságon tartózkodó ügyfelek mennyi akklimatizációs pontot vesztenek.



Ez jelzi, hogy az adott magasságban nem lehet mozogni. Az a vezető, aki ebben a zónában kezdi a fordulóját nem léphet. A vezetők nem léphetnek ebbe a zónába, sem fentről, sem lentől. (De sátrakat ettől még lehetnek.)

Az időjárás lapkán lévő jelzés mondja meg nekünk, hogy mely zónák érintettek. A kör minden része egy táblán lévő magassági zónának felel meg. A szomszédos képe a felhősödés és az akklimatizációt csökkentő hatás két zónát érint: 6000-7000m-t és 7000-8000m-t.

4. AZ AKKLIMATIZÁCIÓ ELLENŐRZÉSE

Miután minden játékos végre hajtotta a kijátszott kártyái szerinti akciókat, következik a z akklimatizáció ellenőrzése. Minden ügyfelet egyenként ellenőrzünk, hogy az aktuális akklimatizációs pontjaihoz hozzáadunk vagy elveszünk-e belőle, az ügyfél jelzőjét eszerint igazítva a vezető tábláján vagy a sátor lapkán. Az ügyfeleket úgy tekintjük, mintha a vezetővel egy mezőn állnának vagy a lerakott sátorlapkán lennének.

- Ha egy ügyfél pozitív akklimatizációs helyen áll (kék kör), akkor az ügyfél megkapja a körben lévő akklimatizációs pontot. Ha egy ügyfél negatív akklimatizációs helyen áll (piros kör), akkor az ügyfél elveszti a körben lévő akklimatizációs pontot.
- Ha az ügyfél és a sátor, ahol áll, azonos játékoshoz tartozik, akkor az ügyfél kap egy akklimatizációs pontot.
- Ha az aktuális időjárás hatással van az ügyfél aktuális magassági szintjére, akkor az ügyfél a jelzett számú akklimatizációs pontot veszti el.

Ennek a fázisnak a végén, ellenőrizzük, hogy az ügyfelek akklimatizációs szintje a számukra maximálisan megengedettnél nem magasabb-e.

A maximálisan megengedett akklimatizációs szint a 4. fázis végén:

- Hegymászó: 4
- Turistát: 3

Ha az ügyfél akklimatizációs szintje 1 alá csökken, akkor az ügyfél meghal. A tulajdonosa győzelmi pontot veszít, és az ügyfél lekerül a tábláról. (A játékos győzelmi pontjai soha nem mehetnek 1 alá. Hagyjuk figyelmen kívül a további győzelmi pont veszteséget, ha a játékos 1-en áll.)

Az ügyfél halála az alábbi győzelmi pont veszteséggel jár:

- **Hegymászó: 3 győzelmi pont**
- **Turista: 4 győzelmi pont**



Példa: Zbyszek vezetőjének van egy 3-as akklimatizációs szintű hegymászója és egy 2-es akklimatizációs szintű turistája. A vezető negatív akklimatizációs (-1) mezőn áll, és a tengerszint feletti magasság 7000 m felett van, melynél az aktuális időjárás -2 akklimatizációs pontot jelent. Szerencsére van a mezőn egy sátor (+1), így minden ügyfél 2 akklimatizációs pontot veszít. A turista meghal. Zbyszek visszateszi ezt a turista jelzőt a tábla melletti készletbe, és vesz 4 győzelmi pontot. A hegymászonak már csak 1 akklimatizációs pontja van - még épp, hogy él! Zbyszeknek gondoskodnia kell a hegymászó biztonságáról a következő fordulóban.

5. A FORDULÓ VÉGE

A kezdő játékos jelzőt birtokló játékos átadja a kezdő játékos jelzőt a tőle balra ülő játékosnak. Az új kezdő játékos hajtja végre elsőként a következő forduló 3. fázisában az akciókat.

Az időjárás jelző az időjárás lapka következő mezőjére kerül. Ha a bal oldali lapka 3. helyéről a jobb oldali lapka első helyére lép, akkor a jobb oldali lapkát tegyük a bal oldali lapkára, és fedjük fel az ettől jobbra lévő időjárás lapkát, ahogy az ábra mutatja.



Ha a jelző az utolsó lapkára ér (nincs alatta felfedhető lapka), akkor már csak 3 nap (forduló) van hátra.

Ezután minden játékos húz még 3 kártyát, hogy 6 lap legyen a kezében. Ha nincs több felhízható kártya, akkor a játékosoknak csak 3 kártyájuk lesz a következő fordulóban - így az 1 fázis választása magától értetődik. (Ez történik az 5., 11. és a 17. forduló végén.) Ha a játékosoknak nem marad több kártya a kezében, akkor megkeverik a paklijukat, és húznak 6 új kártyát. (Ez történik a 6. és 12. forduló végén.)

Ezután kezdődik a következő forduló 1. fázisa (kártya kiválasztása).

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér az utolsó (18.) nap végén, amikor az időjárás lapkák elfogynak. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Holtverseny esetén a holtversenyt az a játékos nyeri, aki előbb kapott ennyi győzelmi pontot, vagyis a bábuja a bal oldali helyen áll győzelmi pont mezőn.



Rebel and Author thanks to all testers and Cliquenabend.

Author: Adam „Folko” Kałuża

Graphic Design: Jarek Nocoń

Illustrations: Bartłomiej Fedyczak, Jarek Nocoń

Project manager and instructions: Maciej Teległow

Test leader: Michał Pepliński

English Translation: Anna Skudlarska & Russ Williams

© 2013 Publisher REBEL.pl



ul. Matejko 6

80-232 Gdańsk, POLAND

www.wydawnictwo.rebel.pl

Distribution and wholesale:

www.hurt.rebel.pl

hurt@rebel.pl

A MOUNT EVEREST, MINT A K2 KIEGÉSZÍTŐJE

Azok a játékosok, akiknek megvan a K2 játék, használhatják a K2-höz a Mount Everest tábláját. Minden eredeti K2 tartozék használható, csak a K2 tábla helyett a Mount Everest táblát használjuk. Minden K2 szabály változatlan. A Mount Everest tábla minden mezőjén zászló jelzi a megszerezhető pontokat, melyeket a hegymászó ezek elérésekor kap.





JÁTÉKTÁBLA

1. Alaptábor - kiindulási pont
2. A jégfal
3. A hegymászó ösvény részét képező mezők
4. A hegycsúcs
5. Tengerszint feletti magasság
6. A vezetőket és az oxigén korlátokat összefoglaló táblázat
7. Győzelmi pont sáv
8. Kezdő pontozó mező

HEGYMÁSZÓ ÚTVONAL

- A. Hegycsúcs felé haladás iránya
- B. Szükséges mozgáspontok
- C. Akklimatizációt módosító érték
- D. Győzelmi pont (csak a K2 kiegészítőjeként)



FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÓ

1. Kártya választás

- Minden játékos kijátsszik 3 kártyát képpel lefelé. (Oxigént is felhasználhat akklimatizációs kártyákhoz.)
- A játékosok egyszerre felfedik a kártyáikat.

2. Kockázat zsetonok

- A legtöbb mozgásponttal rendelkező játékosnak el kell vennie egy kockázat zsetont. Holtverseny esetén senki nem kap kockázat zsetont.
- Új kockázat zseton felfedése, ha elvettünk belőle egyet.

3. Akció fázis

- A játékosok lépnek a vezetőjükkel felhasználva a 3 felfedett kártyájukat.
- A sátor felállítás költsége megegyezik a mezőre lépés költségével.
- A játékosok akklimatizációs pontot adhatnak az ügyfeleknek felhasználva az akklimatizációs kártyákat.
- A kockázat zsetonnal kapó játékos elszenvedti annak következményeit.
- Nyomon követjük a megszerzett győzelmi pontokat a játékos bábuját mozgatva a győzelmi pontozó sávon.

4. Az akklimatizációs ellenőrzése

- Mindegyik ügyfél mezőjének hozzáadjuk / kivonjuk az akklimatizációs értékét.
- A sátrak +1 akklimatizációs pontot jelentenek minden ott tartózkodó barátságos ügyfélnek.
- Vonjuk le az adott időjárásból származó akklimatizációs hatást az érintett magasságban lévő ügyfeleknél. A meghalt ügyfelekért győzelmi pontokat veszünk.
- Csökkentsük az ügyfelek akklimatizációs szintjét a megengedett maximumra, ha azt túllépik: hegymászó: 4, turista: 3.

5. A forduló vége

- Adjuk át a kezdő játék jelzőt a tőlünk balra ülő játékosnak.
- Léptessük az időjárás jelzőt a következő napra.
- Húzzunk 3 kártyát, hogy 6 kártyánk legyen.

	Hegymászó	Turista
A hegycsúcs eléréseért járó győzelmi pont	2	3
A hegycsúcs elérése után az alaptáborba való visszatéréseért járó győzelmi pont	2	3
Halálesetnél járó győzelmi pont	-3	-4
Maximális akklimatizációs szint a 4. fázis után	4	3