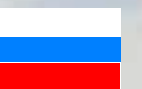


MOUNT EVEREST



Гора Эверест: самая высокая гора в мире.

До сих пор она привлекла почти 4,000 альпинистов со всего мира, и каждый год это число растет. Подавляющее большинство - туристы, у которых нет опыта и навыков требуемых для покорения восьмитысячника.

Без соответствующей помощи они даже не придут в Гималаи.

К счастью, Вы здесь! Опытный альпинист и гид. Вы поднялись на вершину К2 и другие восьмитысячники, и Вы уже были на Горе Эверест несколько раз. На сей раз Вы сталкиваетесь с более сложной задачей. Вы должны привести клиентов на вершину и вернуть их вниз безопасно. Глядя на гору, Вы знаете, что то, что легко для Вас, могло бы быть смертельным приключением для Ваших клиентов. Вы должны спланировать, где поставить лагерь, как обращаться с акклиматизацией, кого вести на вершину, и когда идти вниз. Видя восторженные лица Ваших клиентов, Вы понимаете, что их жизнь находится в Ваших руках.

ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Гора Эверест - настольная игра, разработанная для 2 - 5 игроков в возрасте от 10 лет. Длительность партии приблизительно 60 - 90 минут.

В Горе Эверест каждый игрок берет на себя роль команды из 2 опытных горных гидов (Шерп), работа которых состоит в том, чтобы благополучно привести самое большое число клиентов к пику и сопроводить их обратно к базовому лагерю. Каждый игрок использует идентичные колоды карт для того, чтобы перемещаться по игровой доске.

Игроки должны запланировать, где они разобьют лагерь и сколько кислородных баллонов они возьмут с собой, потому что только кислород позволяет получать карты акклиматизации, которые помогут туристам пережить восхождение на Эверест.

Игроки также должны решить, каких клиентов им сопровождать к вершине. Некоторые - спортивные, обученные альпинисты, а некоторые богатые и престижные любители. Движение с первым типом клиента легче, но для того чтобы выиграть Вам нужно вести более многочисленную группу и каждый следующий турист в группе значительно увеличивает риск того, что что-то может пойти не так, как надо. Как всегда в горах, погода - важный фактор. Игроки должны успешно координировать свой поход и избегать опасных погодных условий на вершине. Все это поможет обеспечить туристам безопасное возвращение на базу.

Игроки будут перемещать гидов по игровой доске, разыгрывая каждый ход специальные карты. Чем больше клиентов Вы приведете на вершину, тем больше победных очков Вы получите, но в более высоких частях гор, Вы должны справиться с акклиматизацией. Если акклиматизация клиента падает ниже 1, изможденный клиент умирает и игрок теряет очки победы.

Игровые поля для Горы Эверест могут также использоваться для того, чтобы играть в К2. (см. детали в конце свода правил).

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

двухстороннее поле

легкая сторона



сложная сторона



10 планшетов гида (по 2 каждого цвета)



1 маркер первого игрока



20 жетонов риска (4 × 0, 11 × -1, 5 × -2)



15 деревянных фишек гидов (по 3 каждого цвета)



120 игровых карт (по 24 каждого цвета)



10 тайлов палатки (по 2 каждого цвета)



80 двухсторонних жетонов клиента (40 альпинистов и 40 туристов)



12 тайлов погоды (6 летних и 6 зимних)



30 тайлов кислородных баллонов



12 тайлов ледопада (5 × I; 7 × II)



1 маркер погоды



данное руководство

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Двустороннее игровое поле показывает более легкий и более трудный маршрут к вершине Эвереста. Игроки выбирают, на какой стороне они будут играть, и затем размещают поле в середине стола [1].

Для первой игры мы рекомендуем играть на более легком поле. Каждый игрок выбирает цвет игрока и берет все компоненты этого цвета:

- 3 жетона гида,
- 2 планшета гидов,
- 24 карты игрока,
- 2 тайла палаток.



Затем игроки выбирают, какой набор тайлов погоды использовать: лето легче, зима сложнее. Поместите неиспользованные компоненты игры обратно в коробку. Наборы тайлов погоды могут быть свободно объединены с более легким и более сложным сторонами поля. Для первой игры мы рекомендуем летнюю погоду.

Перетасуйте тайлы погоды и положите 2 из них около поля, чтобы сформировать последовательность из 6 мест (дней) с погодными характеристиками [2]. Поместите 4 других тайла в стопку под вторым тайлом погоды. Поместите погодный маркер на первый день (крайнее левое место первого погодного тайла) [3].

На игровом поле имеются области ледопада. Положите на эти области тайлы ледопада лицевой стороной вниз в случайном порядке. Символ на тайле ледопада должен соответствовать символу на области (I или II) [4].

Разложите жетоны риска лицом вниз, смешайте их и переверните случайные 3 жетона лицевой стороной вверх [5].

Положите тайлы кислородных баллонов [6], альпинистов [7] и туристов [8] рядом с полем.





Каждый игрок размещает жетоны гидов следующим образом:

- Две деревянные фишки различной формы на старте игрового поля [9],
- Одна деревянная фишка на клетке 5 шкалы очков победы [10].

Расставьте жетоны игроков на клетке 5 шкалы победных очков слева направо в случайном порядке.



Каждый игрок выбирает из своей колоды все 6 карт акклиматизации, перетасовывает их и размещает лицом вниз в своей зоне. Это - колода карт акклиматизации игрока [11].

Оставшиеся карты каждого игрока перетасовываются и кладутся рядом в отдельную колоду. Это - основная колода игрока [12].

Каждый игрок тянет 6 карт из своей основной колоды. Игрок, который последним был в горах начинает игру и берет маркер первого игрока.

Игра начинается.

ГИДЫ

Игроки помещают свои деревянные фишки гидов на игровое поле. У каждого гида есть свой собственный планшет гида, где игроки отслеживают то, что этот гид несет и кого он ведет. Гиды настолько опытные, что Эверест не проблема для них, таким образом, нет необходимости отслеживать их уровни акклиматизации. Гиды никогда не умирают во время игры.

КЛИЕНТЫ

Есть два типа клиентов: опытные **альпинисты** (те, кто все еще не знает реальностей восхождения на восьмидесятичник) и менее подготовленные богатые **туристы**. Они все хотят подняться на Гору Эверест и благополучно вернуться на базу.

Клиенты представлены жетонами:



Альпинист до и после достижения вершины.



Турист до и после достижения вершины.

Жетоны клиента двухсторонние. Одна сторона показывает, что клиент не достиг вершины и вторая - что клиент достиг вершины.

Все клиенты начинают игру вне игрового поля. **Клиенты входят в игру только на базе (или в лагере).**

Как только клиент входит в игру, это должно быть отмечено или на планшете гида, или на тайле установленной палатки. Местоположение жетона клиента на планшете гида или тайле лагеря зависит от текущего уровня акклиматизации клиента.

Все клиенты начинают игру с уровня акклиматизации равному 1. Таким образом, жетон нового клиента ставится на «1» на планшете их гида.



Этот гид сопровождает одного туриста с уровнем акклиматизации 1 и одного альпиниста с уровнем акклиматизации 2.

Перемещая жетон клиента с планшета гида на тайл лагеря, поместите этот жетон на место с текущим уровнем акклиматизации клиента.



Уровень акклиматизации туриста равняется 1, как обозначено его положением на планшете гида, поэтому когда турист перемещен в лагерь, жетон туриста идет на «1».

Все жетоны клиента входят в игру с их «не достигнул вершины» стороной.

Когда гид достигает вершины, все жетоны его клиентов переворачиваются стороной «достиг вершины» вверх.

Альпинисты дают 2 очка победы, если они достигают вершины и позже дают 2 очка победы, если они возвращаются на базу (то есть, только если их жетон показывает сторону «достиг вершины»). Если альпинист умирает, тогда игрок теряет 3 очка победы и удаляет жетон альпиниста.

Туристы дают 3 очка победы, если они достигают вершины и позже дают 3 очка победы, если они возвращаются на базу (то есть, только если их жетон показывает сторону «достиг вершины»). Если турист умирает, тогда игрок теряет победы и удаляет жетон туриста.

Во время хода уровень акклиматизации у клиентов может доходить до 6, но после вычисления акклиматизации в фазе Проверка акклиматизации, уровень акклиматизации каждого клиента спадает **до 4 (для альпинистов) или до 3 (для туристов)**.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра длится 18 ходов (18 дней). Каждый ход разделен на несколько фаз, играемых в определенном порядке:

1. Выбор карт
2. Жетоны риска
3. Фаза действия
4. Проверка акклиматизации
5. Конец хода

Все фазы, кроме фазы 3, играют одновременно всеми игроками.

1. Выбор карт

Все игроки выбирают 3 из 6 карт в своих руках и размещают их лицом вниз перед собой. Когда все игроки выбрали свои карты, карты одновременно вскрываются.

В начале фазы 1 игрок может использовать баллон с кислородом (этот процесс описан ниже).

2. Жетоны риска

Игроки складывают очки движения на своих 3-х отобранных картах. Для карт с веревкой (с различным движением вверх и вниз) прибавляются только очки восходящего перемещения. **Очки нисходящего перемещения не учитываются в общем количестве очков движения.** Карты акклиматизации не участвуют в этом подсчете. Игрок с самой высокой суммой выбирает 1 из 3 фишек риска (перевернутых лицевой стороной вверх) и помещает ее около 3-х своих карт, отобранных для этого хода. Во время фазы действия этот игрок должен будет применить эффект жетона риска.

В случае одинаковых максимальных сумм ни один игрок не берет жетон риска.

Пример: Сережа играл две карты движения, каждая с ценностью 1 и одну карту движения по веревке с ценностью 1 вверх/3 вниз. Лена играла 2 карты движения, одну с ценностью 1 и одну с ценностью 3, а так же карту акклиматизации с ценностью 1. Олег разыграл одну карту движения с ценностью 2 и две карты акклиматизации с ценностью 2 и 1. Общий риск Сережи ровняется 3, Лены 4, и Олега 2. Таким образом, Лена должна взять одну из фишек риска.

Затем случайный жетон риска, лежащий лицевой стороной вниз, переворачивается, чтобы снова 3 жетона были видимыми.

3. Фаза действия

В этой фазе игроки будут меняться по часовой стрелке начиная с первого игрока. Игрок **может** (но не **должен**) использовать все 3 из отобранных им карт. Игрок, который взял себе жетон риска в этом ходу должен ответить за последствия.

Во время своего хода игрок может сделать следующие действия с гидами:

ЗАГРУЗКА ГИДОВ

У каждого гида есть планшет, показывающий, что несет гид и кого он сопровождает к вершине.

Гид может нести кислородные баллоны и палатку для лагеря, а так же сопровождать несколько клиентов. Все это обозначается жетонами и тайлами на планшете гида.

Оборудование для гида выбирается по желанию игрока. За это не берется никакой платы как очками движения, так и очками карт акклиматизации.

Гид может получить клиентов, кислородные баллоны и палатку для лагеря в следующих ситуациях:

- **на базе** (в самом низу игрового поля), но только если там находится гид. Клиенты и кислородные баллоны доступны игрокам в неограниченном количестве. Игрок с гидом на базе может взять любое число выбранных жетонов и тайлов и поместить их на планшет этого гида согласно правилам описанным ниже. Каждый игрок имеет 2 тайла палаток, которые он может использовать во время игры. Изначально их нет на планшетах. Игрок может ввести в игру палатку или другой предмет только когда у него есть гид на базе, который возьмет эти предметы.

- **от другого гида того же цвета**, только если оба гида находятся в **одной области** на игровом поле. Дружественные гиды в одной области могут спокойно обмениваться клиентами, кислородными баллонами или палаткой. После обмена, все предметы должны быть помещены на планшеты гидов согласно правилам описанным ниже.

- **из палатки того же цвета, что и гид**, если клиенты или кислородные баллоны, которые гид хочет взять с собой находятся в этой палатке. Все выбранные предметы помещаются на соответствующие места на планшете гида. Возможности загрузки гида ограничены свободными ячейками и рядами на планшете. **Если часть ряда занята оборудованием или клиентом, то в этом ряду уже ничего не может быть помещено.** Все предметы гида помещаются на планшет в строгом порядке: **слева направо и сверху вниз.**



Первым делом размещается палатка, если гид берет ее с собой. В этом случае свободен только нижний ряд или для кислорода, или для клиента (но не для того и другого вместе).



Если гид не несет палатку, но несет кислородный баллон, то тайл кислородного баллона помещается в верхнем ряду в колонке для кислорода. После получения 1 кислородного баллона у гида есть только 2 свободных ряда снизу. Т.е., если у гида уже есть 1 кислород, то он еще может взять 2 кислорода или 2 клиента, или взять 1 кислород и 1 клиента.



Если гид берет **только** клиентов (без палатки или кислорода), то у него есть место для 4-х клиентов.

Примечание: гид не может нести больше кислорода, чем число кислорода, обозначенное в таблице на текущей высоте (нижняя строка таблицы). Верхние 4 строки таблицы показывают ограничение количества гидов, одновременно находящихся в одной области на этой высоте.

Когда гид размещает жетон клиента на своем планшете, жетон клиента помещается на число, показывающее текущий уровень акклиматизации клиента. (Каждый клиент находится на собственном ряду.)



У этого гида в настоящее время есть 2 клиента. У туриста уровень акклиматизации 2, а альпинист имеет уровень акклиматизации 1. Во время хода гид берет туриста с акклиматизацией 2 от другого своего гида и помещет жетон туриста на цифру «2» на следующем ряду планшета.

РАЗГРУЗКА ГИДОВ

За разгрузку не берется никакой платы как очками движения, так и очками карт акклиматизации.

Игрок может разгрузить гида только в определенных ситуациях.

Кислород - гид может разгрузить кислород в палатку того же цвета (помещает тайл кислорода на тайл палатки или рядом с ним) или может передать его другому гиду того же цвета, находящемуся в одной с ним области.

Клиенты - игрок может оставить клиентов внутри палатки того же цвета или передать их другому гиду того же цвета, находящемуся в одной с ним области. В обоих случаях, уровень акклиматизации клиента остается неизменным.

Когда гид оставляет предметы или клиентов в палатке он обязан находиться в одной и той же области с этой палаткой.

Игрок может в любое время оставить оборудование или клиентов на произвол судьбы:

- кислород, от которого отказываются, возвращается к запасу тайлов.
- брошенные клиенты умирают и их жетоны возвращаются к запасу жетонов. Игрок теряет победные очки (**3 за альпиниста, 4 за туриста**).
- брошенная палатка выводится из игры (тайл возвращается в коробку).

Игроки могут всегда разгружаться на базе. В этом случае все возвращается в запас.

Если клиент, который достиг вершины, благополучно возвращается на базу, то игрок зарабатывает победные очки (2 за альпиниста, 3 за туриста).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГИДОВ



Игроки используют карты движения, чтобы перемещать гидов согласно числу очков движения, обозначенных на карте (или меньше этого числа), вверх или вниз.

Гиды двигаются только на соседние области. Стоимость входа в область отмечена в желтом круге в этой области. Если стоимость не указана, она составляет 1 очко движения.



Игрок говорит, какой гид двигается в данный момент и какие для этого используются карты. Гид может использовать столько же очков движения сколько суммарно имеется на выбранных картах в зеленых кружках.



Для карт с веревкой используйте очки только для 1 выбранного направления, согласно направлению движения гида. Игрок должен выбрать, использовать восходящие или нисходящие очки движения этой карты.

Очки восходящего движения могут быть использованы для движения вверх, установки палатки и выплаты стоимости риска. Нисходящие очки движения могут использоваться для движения вниз или выплаты стоимости риска.

Вы никогда не можете использовать вместе оба числа очков движения карты веревки. Обычные очки карты движения (не карты веревки) могут использоваться для перемещения в обоих направлениях (перемещение вверх или вниз). Во время ПЕРЕМЕЩЕНИЯ гид может двигаться в обоих направлениях по желанию, например, сначала вверх, а затем вниз.



У некоторых карт есть очки движения со стрелкой, указывающей вниз. Это карты с веревкой, которые могут использоваться только для того, чтобы спуститься (как будто очки восходящего движения равны 0).

Очки движения одной карты могут быть применены только к 1 гиду, их нельзя разделить между 2 гидами. Игрок не обязан использовать все очки движения, или перемещать гида вообще.



Пример: Сережа сыграл 2 карты движения, каждая с ценностью 1, и карту веревки с ценностью 1 вверх / 3 вниз. Он использует их, чтобы переместить одного из своих гидов выше (тратит 2 восходящих очка движения, чтобы войти в область со стоимостью 2) и затем перемещает своего другого гида ниже, используя 3 нисходящих очка (входит в область со стоимостью 2, и затем входит в область со стоимостью 1).

Примечание: На одной области одновременно может быть столько гидов, сколько показано в таблице на текущей высоте. Число показывает количество игроков в игре, а силуэты фигурок показывают максимальное количество гидов.

2	1
3	2
4	3
5	4
6	5

Пример: В игре с 3 игроками, в каждой области в высотной зоне 7000-8000 метров над уровнем моря может быть максимум 2 гида.

Во время движения гид может пройти через область, которая уже полностью занята, только если гид не останавливается там. Игрок также может переместить обоих из своих гидов одновременно, как способ поменяться местами, если они оба стоят на полностью занятых соседних областях. (Если гиды меняются местами таким способом, то они не считаются как находящиеся в какой-то момент времени в одной области и, соответственно, не могут обмениваться чем-либо).

Перемещение в область ледопада

Когда гид входит в область ледопада, очко движения считается потраченным, и тайл ледопада вскрывается. Тайл остается лежать открытым до конца игры.

Вход в эту область стоит только 1 очко движения. (Так гид, который вскрыл этот тайл ледопада не платит дополнительные очки движения).



Вход в эту область стоит только 1 очко движения. (Так гид, который вскрыл этот тайл ледопада не платит дополнительные очки движения).



Вход на этот тайл стоит 2 очка движения. Гид, который вскрыл данный тайл, должен оплатить 2-ое очко движения, иначе он должен отступить в область, из которой пришел (без оплаты 2-го очка движения). Затем движение гида может продолжиться как обычно.



Трещина в леднике. Область непроходима. Гид, который вскрыл данный тайл, должен отступить в область, из которой пришел. Затем движение гида может продолжиться как обычно.

ДОБАВЛЕНИЕ ОЧКОВ АККЛИМАТИЗАЦИИ

Игроки могут использовать карты акклиматизации, чтобы добавить очки акклиматизации их клиентам. Карта акклиматизации должна быть разыграна на определенном гида или на определенной установленной палатке. Очки данной карты не могут быть разделены среди гидов или палаток. (Конечно, на гида или палатку можно применить больше чем одну карту.)

Игрок распределяет очки карты акклиматизации среди клиентов данного гида или палатки по желанию. Новый уровень акклиматизации клиента отмечается перемещением жетона клиента на планшете гида или тайле палатки.

ПОТЕРЯ ОЧКОВ АККЛИМАТИЗАЦИИ

В колоде каждого игрока есть 2 карты, использование которых приводит к потере очков акклиматизации. Указанная потеря очков акклиматизации относится **ко всем** клиентам, которых ведет гид, использующий данную карту движения. Уменьшение очков акклиматизации клиентов должно быть сделано во время движения, перед фазой Проверка акклиматизации.

УСТАНОВКА ПАЛАТКИ (РАЗБИВКА ЛАГЕРЯ)

Гид, несущий палатку, может разбить лагерь, установив в текущей области палатку. Это стоит столько же очков движения, сколько стоит вход в эту область. Только очки **восходящего** движения карты веревки могут использоваться, чтобы установить палатку. Разбитый лагерь остается в области до конца игры без возможности его перемещения в другую область. При желании, если гид имеет достаточное количество очков движения, он может войти в область, установить палатку и покинуть область в любом направлении. В одной области может быть неограниченное количество палаток.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КИСЛОРОДНЫХ БАЛЛОНОВ

В начале фазы 1, прежде чем выбрать 3 карты, игрок может потратить кислородные баллоны (возвращаются в резерв).

Использовать можно только помещенные в палатку кислородные баллоны.

За каждый потраченный кислородный баллон игрок может взять определенное число карт сверху колоды акклиматизации, выбрать одну и добавить ее к руке. Игрок не показывает, какие карты он вытянул и оставил. Невыбранные карты помещаются в любом порядке, по желанию игрока, сверху или снизу колоды акклиматизации. Затем игрок сбрасывает (выводит из игры) одну из своих карт на руке, не показывая ее остальным. Это может быть карта акклиматизации, но не та, которую он только что взял. С этого времени новая карта акклиматизации становится частью основной колоды игрока.

Число карт, вытягиваемых из колоды акклиматизации, зависит от высоты лагеря, в котором кислород используется в данный момент:

- Выше 8000 м: **3 карты**
- 7000 - 8000 м: **2 карты**
- 6000 - 7000 м: **1 карта**
- Ниже 6000 м: **0 карт**

ОЧКИ ПОБЕДЫ

Каждый раз, когда гид с клиентами **достиг вершины**, владелец гида получает очки победы за каждого из клиентов гида, который еще не был на вершине (то есть, клиенты, жетоны которых все еще находятся стороной «не достиг вершины» вверх).

Каждый **альпинист** дает **2** очка победы.

Каждый **турист** дает **3** очка победы.

Каждый жетон клиента, достигшего вершины, переворачивают стороной «достиг вершины».

Пример: □ Гид Лены достигает вершины с 2 клиентами - туристом и альпинистом. Лена получает 5 очков победы и переворачивает жетоны обоих клиентов стороной «достиг вершины» вверх. Ход Лены продолжается по обычным правилам.

Каждый раз, когда гид с клиентами, которые достигли вершины, **возвращается на базу**, владелец получает победные очки, а клиенты возвращаются в резерв.

Каждый **альпинист** дает **2** очка победы.
Каждый **турист** дает **3** очка победы.

Ограничения количества победных очков нет, можно делать несколько кругов по треку победных очков.

Всякий раз, когда клиент умирает, игрок немедленно теряет очки победы, а жетоны клиентов, в таком случае, возвращаются в резерв.

За **альпиниста** снимается **3** очка победы.
За **туриста** снимается **4** очка победы.

ЖЕТОНЫ РИСКА

Если игрок взял жетон риска, он **должен** быть применен.



Если у жетона стоимость 0, то ничто не происходит.



Если у жетона риска значение 1, то игрок должен вычесть 1 очко с выбранных карт движения или карт акклиматизации, а именно:

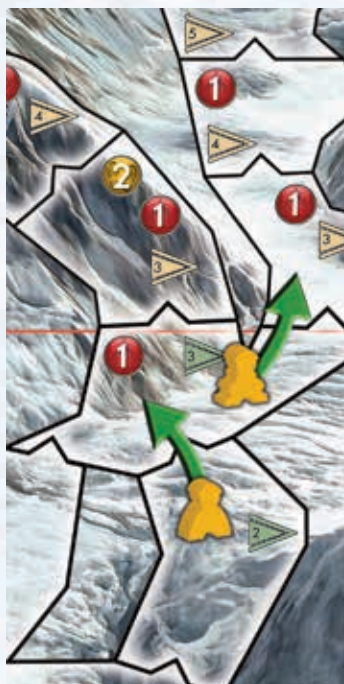
- вычтите 1 очко движения **с одной из играющих карт**;
- вычтите 1 очко акклиматизации **с одной из играющих карт акклиматизации**;
- вычтите 1 очко из уровня акклиматизации всех клиентов, которых ведет гид и на котором была разыграна карта.

В случае карт веревки игрок должен решить (как обычно), использует ли он восходящие или нисходящие очки движения, и именно из этих очков вычесть стоимость жетона риска.

Клиенты с гидом, на котором не разыгрывались карты с риском в этом ходу, не страдают от эффекта риска, так же как и клиенты, находящиеся в палатках.



Если у жетона риска значение 2, то игрок должен вычесть 2 очка любым указанным выше способом. Однако игрок может разделить эти 2 очка между картами движения и акклиматизации.



Нет эффекта



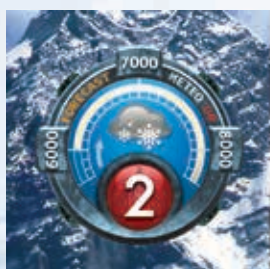
Пример: Лена играла 2 карты движения со стоимостью 1 и 3, и карту акклиматизации со стоимостью 1. У нее была самая высокая сумма очков движения, таким образом, она берет жетон риска со стоимостью 2.

Она играет 1 движение и 1 акклиматизацию на одном из ее гидов с 2 клиентами. Она двигает этого гида, используя 1 очко движения и дает 1 очко акклиматизации одному из клиентов гида. Она решает вычесть оба очка риска с карты движения на 3 очка, оставляя ее стоимость в 1 очко движения, которое она использует, чтобы переместить ее другого гида всего на 1 область. Ее ход окончен

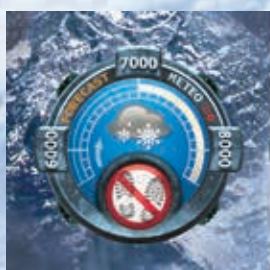
ВЛИЯНИЕ ПОГОДЫ

Каждый тайл погоды показывает прогноз на следующие 3 дня в горах. Это говорит о том, какие модификаторы будут применены на определенной высоте.

Погодный маркер показывает текущий день и его погодные условия.



Красные круги с числом показывают очки акклиматизации, вычитаемые с каждого клиента на данной высоте в фазе 4 (ПРОВЕРКА АККЛИМАТИЗАЦИИ).



Это символ говорит о том, что на этой высоте никакое движение не возможно. Гид, начинающий ход в области этой зоны не может перемещаться. Гиды не могут войти в эту зону, ни сверху, ни снизу. (Лагеря все еще могут быть установлены, как бы то ни было.)

Индикатор на тайле погоды говорит нам, какие зоны затронуты. Каждая часть диска соответствует своей высотной зоне. На иллюстрации показано: облачность и отрицательная акклиматизация стоимостью 1 очко, которая затрагивает две высотных зоны: 6000 - 7000 метров и 7000 - 8000 метров.

4. ПРОВЕРКА АККЛИМАТИЗАЦИИ

После того, как все игроки выполнили действия сыгранных карт, начинается проверка акклиматизации. Каждый клиент проверяется индивидуально. В ходе проверки добавляется или вычитается соответствующее число очков акклиматизации. Это отображается перемещением жетона клиента на планшете гида или тайле палатки.

Клиенты находятся в той же самой области, где находится их гид или где размещена палатка, в которой они в данный момент находятся.

- Если клиент находится в области с положительной акклиматизацией (синий круг), то клиент получает соответствующее число очков акклиматизации. Если клиент находится в области с отрицательной акклиматизацией (красный круг), то клиент теряет соответствующее число очков акклиматизации.
- Если клиент игрока находится в области с палаткой, принадлежащей этому игроку, то клиент получает 1 очко акклиматизации.
- Если текущая погода затрагивает высоту, на которой находится клиент, то клиент теряет соответствующее число очков акклиматизации.

В конце этой фазы проверьте, есть ли у каких-либо клиентов уровни акклиматизации выше, чем позволяет их максимум. Если так, то они уменьшают этот уровень до максимально позволенного.

Максимальные позволенные уровни акклиматизации в конце фазы 4:

- Альпинист: 4
- Турист: 3

Если уровень акклиматизации клиента опускается ниже 1, клиент умирает. Владелец теряет очки победы и удаляет клиента из игры. (Но очки победы игрока никогда не могут падать ниже 1. Пройгнорируйте любые дополнительные потери очков победы, если игрок имеет только 1 очко победы.)



Пример: У гида Сережи есть альпинист с уровнем акклиматизации 3 и турист с уровнем акклиматизации 2. Гид находится в области с отрицательной акклиматизацией (-1) и на высоте более чем 7000 м, для которой текущая погода вызывает -2 акклиматизации. К счастью, в этой области есть лагерь (+1), таким образом, каждый клиент теряет 2 очка акклиматизации. Турист умирает. Сережа возвращает его жетон в резерв и теряет 4 очка победы. У альпиниста теперь есть только 1 очко акклиматизации - все еще (едва) живой! Сережа должен позаботиться о безопасности альпиниста в следующем ходу.

5. КОНЕЦ ХОДА

Игрок с маркером первого игрока передает его игроку, сидящему следующим по часовой стрелке. Новый первый игрок будет первым осуществлять действия в фазе 3 следующего хода.

Погодный маркер перемещается в следующее справа место на тайле погоды. Если он перемещается с 3-го места левой плитки, то он ставится на 1-ое место следующего тайла погоды (правого тайла)(рис.1), затем правый тайл кладется на левый и получается опять 2 открытых тайла погоды (рис.2).



Если маркер перешел на последний тайл погоды, это означает, что осталось всего только 3 дня (хода) до окончания игры.

Если в основных колодах игроков закончились карты, они используют 3 карты, оставшиеся на руках, таким образом, выбор карт в фазе 1 будет автоматическим (это будет происходить в конце 5, 11, и 17 ходов).

Если у игроков закончились карты и на руках, тогда они перетасовывают сброшенные карты и формируют новые основные колоды, из которых тянут по 6 карт согласно обычным правилам (это произойдет в конце 6 и 12 ходов).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце последнего (18-ого) дня, когда тайлы погоды закончились. Победитель - игрок с наибольшим количеством очков победы. В случае равного количества победных очков у нескольких игроков, побеждает тот, кто первым набрал это количество.



Автор: Adam „Folko” Kałuża

Графика и дизайн: Jarek Nocoń

Иллюстрации: Bartłomiej Fedyczak, Jarek Nocoń

Менеджер проекта: Maciej Teległow Test leader: Michał Pepliński

Перевод и адаптирование текста:

Яковлев Сергей (puzataya@bk.ru), 2013

Особая благодарность Фроловой Елене и Крюкову Дмитрию.



ul. Matejko 6

80-232 Gdańsk, POLAND

www.wydawnictwo.rebel.pl

www.hurt.rebel.pl

hurt@rebel.pl

© 2013 Publisher REBEL.pl

ГОРА ЭВЕРЕСТ КАК РАСШИРЕНИЕ ДЛЯ K2

Игроки, которые владеют игрой K2, могут использовать игровые поля Горы Эверест чтобы играть в K2. Используются все оригинальные компоненты K2, за исключением самого игрового поля. Все правила K2 остаются теми же самыми. В каждой области на поле Горы Эверест есть флаги, обозначающие получаемые очки победы для альпинистов, входящих в эту область.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



1. Базовый лагерь - стартовая область
2. Ледопад
3. Области, из которых состоит маршрут
4. Горная вершина
5. Высотные индикаторы
6. Таблицы, соответствующие высотным зонам
7. Шкала очков победы
8. Начальная область шкалы очков победы



ВОСХОЖДЕНИЕ ПО МАРШРУТУ

- A. Направление подъема
- B. Необходимые очки движения
- C. Модификатор акклиматизации
- D. Очки победы (только для K2)

ПОРЯДОК ХОДА

1. Выбор карт

а. Каждый игрок выбирает 3 карты (можно также потратить кислород и взять карты акклиматизации).

б. Игроки одновременно вскрывают выбранные карты

в. Жетоны риска

а. Игрок с наибольшим количеством очков движения обязан взять жетон риска. В случае одинаковых результатов, никто не берет жетон риска.

б. Переверните новый жетон риска, если он был взят.

3. Фаза действия

а. Игроки перемещают гидов используя свои 3 выбранные карты.

б. Игроки могут установить палатку в области, заплатив как за вход в эту область.

в. Игроки могут добавить очки акклиматизации своим гидам, используя карты акклиматизации.

г. Игрок с жетоном риска применяет его штрафные очки

д. Добавьте победные очки, полученные игроками

4. Проверка акклиматизации

а. Добавьте/отнимите очки акклиматизации каждого клиента

б. Добавьте +1 к уровню акклиматизации всем дружеским клиентам в области с палаткой игрока.

в. Отнимите очки акклиматизации из-за плохой погоды, действующей на определенной высоте. Отнимите очки победы за утраченных клиентов.

г. Верните очки акклиматизации клиентов до их максимального уровня, если он был превышен. Альпинист 4, турист 3.

	Альпинист	Турист
Победные очки (ПО) за покорение вершины	2	3
ПО за возвращение на базу после покорения вершины	2	3
ПО за потерю клиента	-3	-4
Максимальный уровень акклиматизации	4	3