



## upute

K2 je drugi najviši vrh na svijetu (iza Everesta) sa visinom od 8611 metara (28251 stopa) nadmorske visine. Također se smatra jednim od najtežih osamtisućnjaka. K2 nije nitko osvojio po zimi.

Sada je vaša ekipa penjača došla u sjenu planine i spremna je na uspon na vrh za čast i slavu. Dobro znate što vas očekuje - stalne promjene vremena, strma i varljiva staza, a i manjak kisika će vam biti smrtni neprijatelji na ovoj opasnoj ekspediciji. Trebat ćete pažljivo isplanirati svaki korak, dobro iskoristiti lijepo vrijeme i natjecati se s drugim ekipama spremnima da vam preotmu slavu.



## UVOD I CILJ IGRE

K2 je društvena igra za 1 do 5 igrača, starosti 8 godina i više, a jedno igranje traje oko 60 minuta.

U igri K2, svaki igrač upravlja timom od dva planinara. Oni se natječu s ostalim timovima u usponu na vrh K2 i preživljavanju do kraja 18-to dnevne ekspedicije. Važni elementi igre su odabir rute na vrh, blokiranje drugih igrača, optimalno postavljanje šatora, obraćanje pažnje na vrijeme koje značajno utječe na težinu uspinjanja na vrh.

Igrači pomiču svoje planinare po ploči sa kartama koje će odigravati svaki krug. Što se više popne pojedini planinar, više bodova zarađuje na kraju igre. Ali na višim dijelovima planine treba paziti na nivo aklimatizacije svakog planinara. Ako padne ispod vrijednosti 1, izmoren planinar umire, a igrač ne dobiva bodove koje mu je taj planinar zaradio.

## SADRŽAJ KUTIJE

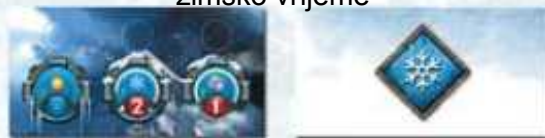
Jedna dvostrana igraća ploča  
lakša strana                      teža strana



12 vremenskih pločica - 6 ljetnih i 6 zimskih  
ljetno vrijeme



zimsko vrijeme



1 oznaka vremena



1 oznaka startnog igrača



20 figurica planinara - 5 setova po 4 figurice (po 2 u 2 oblika)



10 šatora - 5 setova po 2 šatora  
(2 oblika koji su vezani na oblike planinara)



5 kartona aklimatizacije (u 5 boja)



10 oznaka aklimatizacije - 5 setova po 2 oznake



90 igraćih karata - 5 setova po 18 karata u 5 boja  
kretanje                      uže                      aklimatizacija



20 oznaka rizika  
4 vrijednosti 0  
11 vrijednosti -1  
5 vrijednosti -2



5 karata za spašavanje, po 1 za svakog igrača



ova pravila



## PRIPREMA IGRE

Prije prvog igranja razdvojite kartonske oznake, tokene i karte. Igrača ploča je dvostrana i predstavlja lakšu i težu rutu na vrh. Igrači odluče koju će stranu igrati i postave ju na sredinu stola **(1)**.

**Za prvo igranje preporučamo igranje na lakšoj strani.**



Svaki igrač odabire boju i uzima slijedeće komponente u svojoj boji:

- igrači set od 4 planinara, 2 šatora, 2 oznake za nivo aklimatizacije
- igrači karton aklimatizacije
- set od 18 karata
- karta za spašavanje (**samo kad se igra obiteljska varijanta**)

Svaki igrač postavlja planinare na slijedeća mjesta:

- **2 različitog oblika** na startnu poziciju na ploči **(2)**
- **2 različitog oblika** na najniže mjesto za bodovanje **(3)**

Oznake nivoa aklimatizacije se stavljaju na karton aklimatizacije na mjesto sa vrijednosti 1. **(4)**

Treba odabrati jedan set kartona sa vremenskim pločicama s kojima će se igrati. Ljetni su lakši, a zimski uvjeti su teži. Nekorištene se vraća u kutiju. Vremenski uvjeti se mogu izabrati neovisno na kojoj se strani glavne igrače ploče odvija igra. (Moguće su 4 kombinacije: ljetno vrijeme i lakša strana ploče za najlakše igranje, do teže ploče sa zimskim uvjetima za najteže igranje).



## Za prvo igranje preporučamo ljetne vremenske uvjete.

Vremenske pločice izmješajte, pa dvije okrenite licem prema gore. Postavite ih iznad glavne igraće ploče tako da tvore niz od 6 oznaka (dana) sa vremenskom prognozom. **(5)** Ostale pločice stavite ispod druge (desne) pločice. Oznaka vremena se stavlja na 1. dan (skroz lijevo polje na lijevoj vremenskoj pločici). **(6)**

Oznake rizika se stavljaju licem prema dolje. Tri oznake se nasumce okrenu licem prema gore **(7)**.

Svaki igrač izmješa svoj špil karata (**osim karte za spašavanje**) i uzme u ruke 6 karata **(8)**. Igru prvi počinje onaj igrač koji je zadnji bio na nekoj planini. **Uzima oznaku početnog igrača.** Igranje sad može početi.

## REDOSLIJED IGRANJA

Igranje traje **18 krugova** (kao 18-to dnevna ekspedicija). Svaki krug je podijeljen u nekoliko faza, koje se igraju jedna za drugom. Većinu faza igrači mogu igrati istovremeno, osim faze 3.

1. izbor karata
2. oznake rizika
3. akcijska faza
4. aklimatizacija
5. kraj kruga

### 1. IZBOR KARATA

svi igrači izabiru 3 karte od 6 koliko ih imaju u ruci, a ostale 3 stavljaju sa strane. Kad su svi igrači izabrali karte, istovremeno ih otkrivaju.

### 2. OZNAKE RIZIKA

Igrači **zbrajaju bodove kretanja** sa svoje 3 karte koje su izabrali. Za **karte sa užetom** (sa različitim vrijednostima za uspon i silazak), zbrajaju se **samo vrijednosti za uspon**. Aklimatizacijske karte se ne zbrajaju. Samo igrač sa najvećim zbrojem bira jednu od tri dostupne oznake rizika. Stavlja izabranu oznaku uz 3 karte koje je izabrao za ovaj krug. U akcijskoj fazi (faza 3), igrač mora uzeti u obzir efekt oznake rizika. **U slučaju izjednačenih suma bodova kretanja, nitko ne uzima oznake rizika.**

**Dodao prevoditelj: varijacije za teže (izazovnije) igranje:** 1. svi igrači izjednačenih najvećih suma uzimaju 1 oznaku rizika po dogovoru i svi primjenjuju efekt te oznake koju su dogovorno uzeli. 2. igrači ne uzimaju oznake rizika od 3 otvorene oznake, nego se oznaka izvlači naslijepo.

**Primjer:** Brian ima **dvije karte kretanja** sa bodovima kretanja vrijednosti 1 i **kartu užeta** sa vrijednostima 1 (gore)/3 (dolje). Ana ima **dvije karte kretanja**, jednu vrijednosti 1, a drugu vrijednosti 3, te **kartu aklimatizacije** vrijednosti 1. William ima **jednu kartu kretanja** vrijednosti 2 i **dvije aklimatizacijske karte**, jednu vrijednosti 2, a drugu 1. Brianov ukupni rizik je 3 boda, Anin 4, a Williamov 2. U ovoj situaciji Ana mora izabrati jednu od 3 ponuđene (otkrivene) oznake rizika.

Nakon toga se okreće jedna skrivena oznaka rizika, tako da opet budu vidljive tri.

### 3. AKCIJSKA FAZA

U ovoj fazi **igrači igraju redom jedan za drugim**, počevši od igrača sa **oznakom početnog igrača**. Igra se u smjeru kazaljke na satu. Igrači mogu napraviti i više od jedne akcije, ako imaju dovoljno karata za platiti sve njih. Igrač koji ima **oznaku rizika** mora snositi posljedice te oznake.

Dok su na redu za igranje, igrači mogu napraviti neku od slijedećih akcija sa svojim planinarima:

### KRETANJE PLANINARA

Igrač može koristiti karte kretanja da bi pomicao planinara **gore ili dolje** za zadani broj bodova kretanja (koji su napisani na karti).



Planinar se može kretati samo po susjednim poljima (**onima spojenima užetom**). Cijena ulaska na određeno polje je označena u žutom krugu. **Ako određeno polje nema označenu cijenu ulaska, tada je cijena ulaska 1 bod.**



Igrač pokaže planinara kojeg će micati, te karte kojima će to platiti. Igrač može pomicati planinare najviše za zbroj bodova kretanja na kartama. Vrijednost bodova kretanja se nalazi označena u zelenom krugu na karti.

**Karte sa užetom** imaju označene bodove kretanja, te **strelice za smjer kretanja za koji vrijede ti bodovi**. Za ostale karte kretanja, bodovi kretanja ne ovise o smjeru kretanja (mogu se koristiti i za uspon i za silazak). **Tokom jedne kretnje, moguće je promijeniti smjer kretanja, tj. ići i gore i dolje.**

Bodovi kretanja sa jedne karte se ne mogu dijeliti između dva planinara. Ne moraju se potrošiti svi bodovi kretanja. Dozvoljeno i ostaviti planinare gdje jesu, tj. ne ih pomicati.

**Primjer:** Brian ima **dvije karte kretanja**, obje vrijednosti **1**, te **kartu užeta** vrijednosti **1(gore)/3 (dolje)**. Uz te karte, pomiče jednog planinara prema **gore** koristeći **2 boda** (da bi ušao na **prostor cijene 2**). Drugog planinara spušta **2 polja** koristeći 3 boda (**prvo polje košta 2, a drugo 1**).



**Napomena!** Na svakom polju na planini može biti samo određen broj planinara kao što je napisano u **tablici** na ploči. U tablici, kraj ukupnog broja igrača u igri se nalaze nacrtane **figurice** koje označuju **maksimalni broj planinara** u jednom polju na određenoj visini na planini. Preko visine od 7000m sa 5 igrača postoji nacrtana dodatna crvena figurica. Igrači se prije igranja dogovaraju da li će igrati sa najvećim dopuštenim brojem planinara (lakše) ili s manjim maksimalnim brojem (teže igranje).



**Primjer:** U igri s **3 igrača**, u zoni između **7000 i 8000** metara nadmorske visine, na svakom polju mogu biti samo **2** planinara.

Planinar može proći kroz polje na kojem se već nalazi maksimalan dozvoljen broj planinara, ako može platiti traženi broj bodova kretanja. Ali se ne smije zaustaviti na takvom polju, nego mora proći dalje.

## OZNAČAVANJE BODOVA ZA POBJEDU

Nakon svakog uspješnog uspona planinara (na polje sa više pobjedničkih bodova), oznaka tog planinara se pomiče na stazi sa pobjedničkim bodovima za odgovarajući broj bodova. **Kad se planinar spušta, oznaka za bodove se ne miče. Oznaka ostaje na najvišoj osvojenoj visini.**



Prvi igrač koji stigne na vrh stavlja svoju oznaku bodova na najvišu poziciju na stazi za bodovanje. Planinari koji stignu na vrha nakon njega stavljaju svoje oznake u niz ispod prvog koji je stigao na vrh.

## PODIZANJE NIVOA AKLIMATIZACIJE

Igrači dodaju bodove aklimatizacije u skladu sa kartama aklimatizacije koje odigravaju. Bodovi sa jedne karte se ne mogu dijeliti na dva planinara. Jedan planinar može dobiti bodove sa više karata. Bodovi se dodaju tako da se pomiče oznaka na igračevom kartonu za aklimatizaciju. Svaki planinar ima svoju oznaku za aklimatizaciju.

## POSTAVLJANJE ŠATORA

Planinar može postaviti šator (visinski logor) na polju gdje se nalazi. Podizanje šatora se plaća kartama, a cijena je ista cijeni ulaska na to polje. U slučaju plaćanja kartama sa uže tom u obzir se uzimaju samo bodovi za uspon (bodovi za spuštanje se zanemaruju). Svaki planinar može tokom igre postaviti samo jedan šator (kod postavljanja, šator mora biti istog oblika kao što je planinar koji ga postavlja). Postavljeni šator se ne može micati. Ostaje na postavljenom polju do kraja igre. Ako igrač ima dovoljno bodova kretanja za platiti, može u istom krugu doći na neko polje i podići šator u njemu. Na jednom polju može više igrača podići svoj šator.

**Primjer:** William ima jednu kartu kretanja vrijednosti 2 i dvije aklimatizacijske karte, jednu vrijednosti 2, a drugu vrijednosti 1. Planinar na 6500m visine je umoran, pa će ostati gdje je, a William će mu dignuti nivo aklimatizacije za 3. Nakon toga spušta gornjeg planinara u polje na 6500m visine (to ga košta 1), postavlja tamo šator (isto ga košta 1), pa oba planinara odmaraju u šatoru (i dobivaju neke bonuse što će biti kasnije objašnjeno).



## OZNAKE RIZIKA

Ako igrač ima oznaku rizika, mora ju primijeniti.



Ako **oznaka rizika ima vrijednost 0**, ne utječe na ništa.

Ako **oznaka ima vrijednost 1**, igrač mora oduzeti 1 bod od bodova kretanja ili aklimatizacije.

To se može napraviti na tri načina:

- oduzimanjem **1 boda kretanja** sa jedne odigrane karte kretanja ili užeta
- oduzimanjem **1 boda aklimatizacije** sa jedne odigrane aklimatizacijske karte
- oduzimanjem **1 boda na aklimatizacijskom kartonu** jednom planinaru koji je koristio neku kartu ovaj krug.

U slučaju **karte užeta**, igrač mora odlučiti da li će se planinar penjati ili spuštati, te oduzeti bod sa oznake rizika od odabrane vrijednosti. **Planinar koji se u ovom krugu nije kretao niti je dobivao aklimatizacijske bodove, ne može biti "kažnjen" oznakom rizika, tj. takvom planinaru se ne može oduzeti bod.**

Ako **oznaka rizika ima vrijednost 2**, igrač mora oduzeti 2 boda na način opisan gore. Igrač smije podijeliti kaznene bodove između kretanja i aklimatizacije, pa i između dva planinara. Zapamtite da kaznu može dobiti samo planinar koji se kreće ili dobije aklimatizacijske bodove kroz karte.

**Primjer:** Ana ima **dvije karte kretanja**, jednu vrijednosti **1**, a drugu vrijednosti **3**, te **kartu aklimatizacije** vrijednosti **1**. Ima najveći zbroj bodova kretanja među igračima, pa mora uzeti jednu oznaku rizika. Na njenu žalost, sve imaju vrijednost **2**. Zahvaljujući odigranim kartama (**kretanje 1, aklimatizacija 1**) ona pomiče jednog planinara sa **1** bodom kretanja, te mu diže nivo aklimatizacije za **1**. Zatim odlučuje oduzeti **1** bod rizika od nivoa aklimatizacije prvog planinara. Drugi kazneni bod oduzima od **karte kretanja vrijednosti 3**, pa može drugog planinara pomaknuti na polje cijene ulaska **2** i tamo stati.



## UTJECAJ VREMENA

Svaka vremenska pločica pokazuje prognozu vremena za slijedeća 3 dana. Svaka prognoza pokazuje kakvi će vremenski uvjeti biti na određenoj visinskoj zoni. Ti uvjeti otežavaju kretanje i smanjuju aklimatizaciju u tim visinskim zonama. Oznaka na vremenskoj pločici pokazuje trenutne vremenske uvjete.

**2** Crveni krugovi s brojkom su aklimatizacijski simboli. Oni označavaju koliko aklimatizacijskih bodova treba oduzeti svakom planinaru na određenoj visini. Oduzimanje se radi u fazi 4 (provjera aklimatizacije).

**1** Ovaj broj označava koliko je skuplji dolazak na polje u određenim visinskim zonama. Poskupljenje vrijedi i za uspon i za silazak. Ovo poskupljenje vrijedi i za postavljanje šatora.

**11** Ovo znači da vrijede oba simbola istovremeno po pravilima opisanima iznad.





Vrijeme ne otežava kretanje niti smanjuju nivo aklimatizacije.



Indikator (bijela crta) određuje na kojim visinama vrijede otežani vremenski uvjeti. Svaki dio brojčanika (visinomjera) se odnosi na drugi dio planine. Na slici lijevo, naoblaka negativno djeluje na aklimatizaciju u dvije visinske zone: od 7000 m do 8000 m i na više od 8000 m.

#### 4. PROVJERA AKLIMATIZACIJE

Nakon što su svi igrači odigrali akcije i platili ih kartama, na red dolazi provjera aklimatizacije. **Provjerava se planinar jedan po jedan.** Dodaju se i oduzimaju odgovarajuće vrijednosti aklimatizacijskih bodova. Pomiču se oznake na igračevom aklimatizacijskom kartonu.

- Ako se planinar nalazi na polju sa povoljnom aklimatizacijom (plavi krug), tada se dodaju aklimatizacijski bodovi naznačeni u krugu. Ako je planinar na polju s negativnom aklimatizacijom (crveni krug), vrijednost u krugu se oduzima.
- Ako se planinar nalazi na polju zajedno sa šatorom iste boje, planinar dobiva 1 aklimatizacijski bod. Šator ne mora odgovarati oblikom planinaru, samo bojom.
- Ako trenutni vremenski uvjeti utječu na visinsku zonu u kojoj je planinar, on gubi broj aklimatizacijskih bodova naznačen na vremenskoj pločici.

Na kraju ove faze, provjerava se nivo aklimatizacije planinara. Ako je veći od **6**, smanjuje se na vrijednost 6.

Ako bilo kojem planinaru padne nivo aklimatizacije ispod **1**, taj planinar **umire** (uklanja se iz igre), a pobjednički bodovi koje je osvojio do sad se smanjuju na 1.

**Primjer:** Aklimatizacija jednog Brianovog planinara je na razini **3**. Taj planinar se nalazi na polju sa negativnom aklimatizacijom (**-1**) na visini iznad 7000m, a loši vremenski uvjeti oduzimaju dodatna **2** boda. Srećom, planinar se nalazi u šatoru, koji mu daje **1** aklimatizacijski bod. Ukupno taj planinar gubi **2** aklimatizacijska boda. Slijedeći krug se Brian mora jako potruditi da pomogne svom planinaru, inače neće preživjeti dugo.

#### Obiteljska varijanta igranja



Ako igrači odluče igrati obiteljsku (lakšu) varijantu, tada u trenutku kad bi planinar trebao poginuti, igrač može iskoristiti kartu za spašavanje. Njome igrač spašava planinara tako da ga spusti na bilo koje polje niže od **6000 metara**. Oznaka pobjedničkih bodova tog planinara se pomiču unatrag za 4 mjesta (igrač gubi 4 boda). **Igrač može koristiti kartu za spašavanje samo jednom tokom igre. Nakon korištenja karta se vraća u kutiju.**

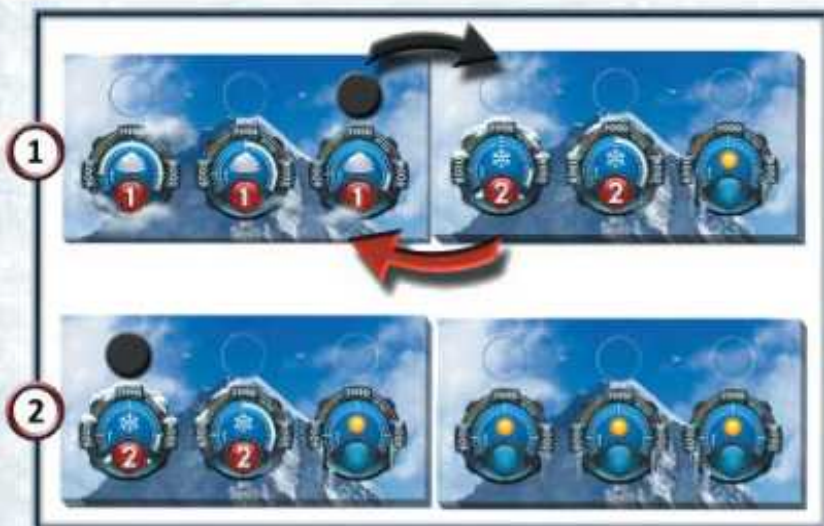
**Strateški savjet:** Zapamtite da je cilj planinara ne samo dosegnuti vrh, nego i preživjeti do kraja igre. Planinar koji pogine donosi igraču samo 1 pobjednički bod. Zato nakon osvajanja vrha ili ostvarivanje dobre visine, najčešće je pametno spustiti se na niže mjesto. Tamo se planinari mogu zaštititi od lošeg vremena i destruktivnog utjecaja negativne aklimatizacije.



## 5. KRAJ JEDNOG KRUGA IGRANJA

Igrač lijevo od igrača sa **oznakom startnog igrača** dobije tu oznaku. Taj novi startni igrač će prvi igrati akcije u slijedećem krugu.

**Vremenska oznaka** se pomiče za jedno mjesto udesno na vremenskoj pločici. Ako se oznaka premjesti na prvo mjesto na desnoj pločici, tada se desna pločica stavlja na lijevu. Time se otkriva nova desna pločica, kao što je prikazano na slici.



Ako se oznaka nalazi na posljednjoj vremenskoj pločici (desno više nema novih pločica), tada preostaju samo još 3 dana ekspedicije, tj. 3 kruga igranja.

Nakon pomicanja oznake vremena, igrači vuku 3 karte iz svog špila, tako da imaju opet **6 karata u ruci**. Ako u špilu više nema karata, igrač slijedeći krug **igra sa samo 3 karte**. Kad igrač više nema karte u ruci, tek onda promiješa potrošene karte u novi špil i uzima 6 karata.

**Novi krug počinje sa fazom 1, tj. s izborom karata.**

## KRAJ IGRE

Igra završava na kraju 18 kruga (dana), tj. sad se potroše sve vremenske pločice. Pobjednik je onaj koji ima **najveći broj bodova koje su mu donijeli njegovi planinari**. Ako više igrača ima isti broj bodova (izjednačeni su za prvo mjesto), pobjednik je onaj igrač čiji se planinar prvi popeo na vrh. Redoslijed dolaska na vrh se vidi po nizu oznaka planinara na vrhu bodovne staze. Ako više igrača ima najviše bodova, a nitko od njih se nije uspio popesti na vrh, onda su svi takvi igrači pobjednici.



## PRAVILA ZA SOLO IGRANJE

K2 možete igrati i solo. Vrijede uobičajena pravila igranja. Najveći dopušteni broj planinara na istom polju je isti kao i u igri sa 2 igrača. Igrač mora uvijek uzeti oznaku rizika, bez obzira koje karte odigrava. Ako jedan planinar pogine, igra odmah završava. Igrač dobije sve bodove preživjelog planinara, te 1 bod za poginulog. Na kraju igre igrač uspoređuje svoje bodove sa tablicom ispod da vidi koji je pobjednički stupanj dosegno.

Stupanj	lakša ploča		teža ploča	
				
himalajac	20 VPs	17 - 20 VPs	17 - 20 VPs	16 - 20 VPs
alpinist	16 - 17 VPs	15 - 16 VPs	15 - 16 VPs	14 - 15 VPs
planinar	11 - 15 Vps	10 - 14 VPs	10 - 14 VPs	10 - 13 VPs
turist	< 11 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs	< 10 VPs

## RIJEČ AUTORA

Posvetio sam velik dio života planinama i penjanju. Posvećujem igru K2 svima koji su bili vezani za planinarsko užu uz mene, najviše Izi, mojoj penjačkoj partnerici, koja mi je postala partnerica u životu.

Mnogi ljudi su probno igrali K2 na različitim stupnjevima dizajna. Posebne zahvale dobivaju slijedeći pojedinci: moja žena Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Kleminski, Lukasz i Rafal Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona i Adam Weister, Robert i Żaneta Podsiadlo, Alek Pala, Wojtek Dziwok, Tomek Koleczko, Wojtek i Jola Chuchla, Rafal i Dagmara Szczepkowski i Maciej Teleglow.

*Adam Kaluża*

**Game rules:** Adam „Folko” Kaluża

**Illustrations and graphic design:** Jarek Nocoń

**Corrections:** Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński

**English translation:** Anna Skudlarska, Russ Williams

© 2010 Publisher REBEL.pl

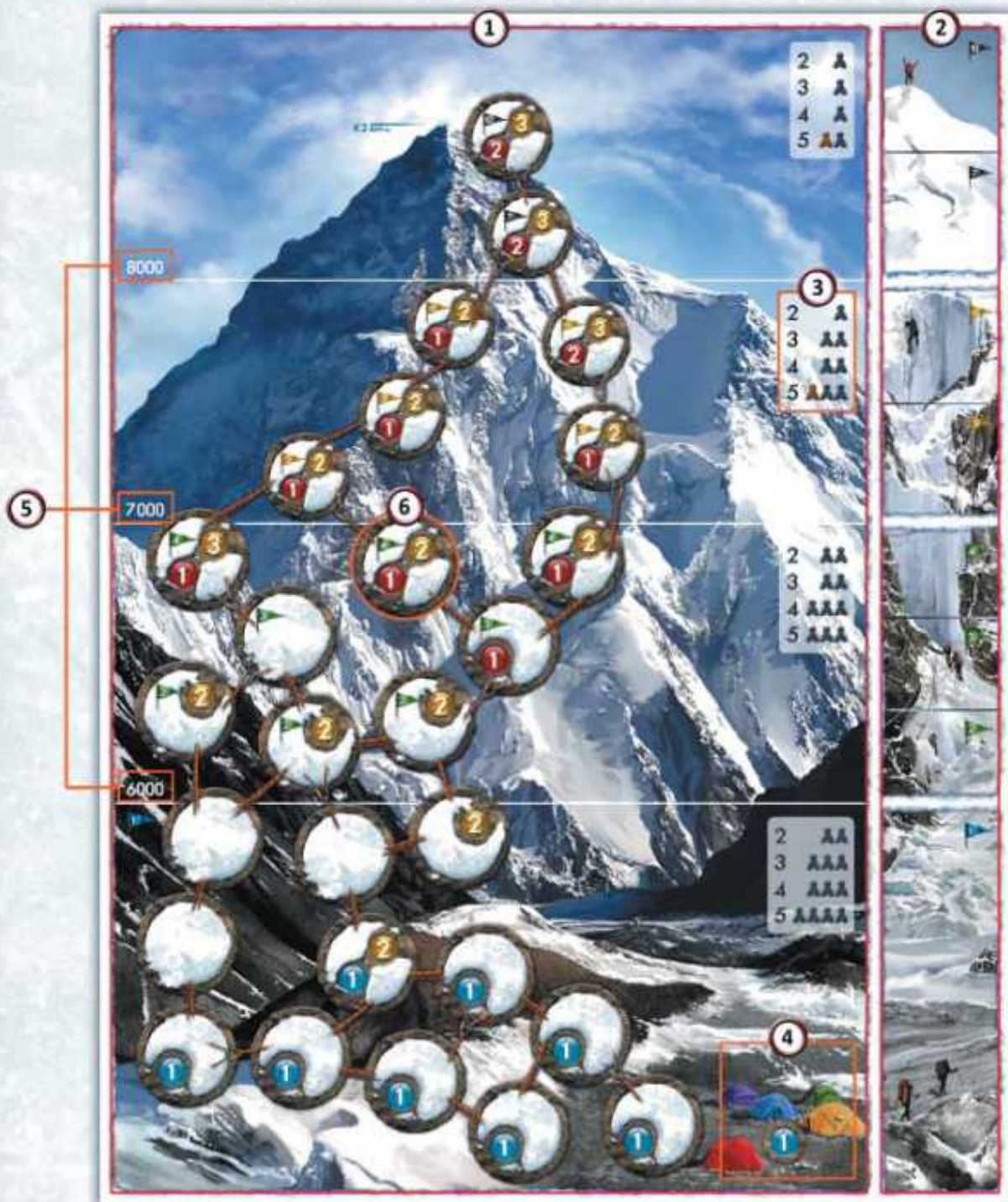
MADE IN POLAND

 **REBEL.PL**  
Centrum gier

ul. Matejki 6  
80-232 Gdańsk  
POLAND  
<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Distribution and wholesale: <http://hurt.rebel.pl>, [hurt@rebel.pl](mailto:hurt@rebel.pl)





- ① rute za penjanje
- ② staza bodovanja
- ③ tablica sa limitom planinara
- ④ bazni logor - početno mjesto
- ⑤ oznake nadmorske visine
- ⑥ polja za planinare na stazi



- Ⓐ modifikator aklimatizacije
- Ⓑ cijena u bodovima kretanja
- Ⓒ broj pobjedničkih bodova
- Ⓓ uža za spajanje sa susjednim poljima

## SAŽETAK JEDNOG KRUGA IGRANJA

### 1. IZBOR KARATA

- Svaki igrač izabire 3 karte.
- Izabrane karte igrači otkrivaju istovremeno.

### 2. OZNAKE RIZIKA

- Igrač sa najviše bodova kretanja uzima oznaku rizika po želji. U slučaju izjednačenja, nitko ne uzima oznaku.
- Nova oznaka se otkriva, ako je potrebno.

### 3. AKCIJSKA FAZA

- Igrači pomiču planinare i to plaćaju kartama.
- Postavljanje šatora košta isto kao ulazak na polje.
- Igrači povećavaju nivo aklimatizacije koristeći karte.
- Igrač sa oznakom rizika snosi posljedice.
- Novo osvojeni bodovi svakog planinara se prate na stazi bodovanja.
- Pratite utjecaj vremena na kretanje (samo zimski uvjeti).

### 4. PROVJERA AKLIMATIZACIJE

- Dodajte ili oduzmite aklimatizaciju prema vrijednosti na polju gdje se nalazi pojedini planinar.
- Šator dodaje +1 aklimatizaciju.
- Oduzmite bodove aklimatizaciji kao rezultat trenutnih vremenskih prilika, ako je planinar u takvoj visinskoj zoni.
- Ako je aklimatizacija veća od 6, smanjite ju na 6.
- Ako je aklimatizacija manja od 1, onda taj planinar umire.

### 5. KRAJ KRUGA

- Oznaka početnog igrača ide ulijevo.
- Oznaka vremena se pomiče za 1 mjesto.
- Vuku se 3 karte iz špila da bi opet svi imali 6 karata u ruci.

Dodao prevoditelj: varijacije za teže (izazovnije, ali i zabavnije) igranje (možete primijeniti sva ova pravila ili samo neka da vam igranje bude raznovrsnije):

- svi igrači izjednačenih najvećih suma uzimaju 1 oznaku rizika po dogovoru i svi primjenjuju efekt te oznake koju su dogovorno uzeli.
- igrači ne uzimaju oznake rizika od 3 otvorene oznake, nego se oznaka izvlači naslijepo.
- vremenske pločice se sve stave na 1 kup, tako da igrači vide samo slijedeći dan i 2 dana nakon toga, a ponekad i samo slijedeći dan
- izmiješaju se ljetne i zimske vremenske pločice, izvuče se njih 6 nasumce i te tako dobije veća raznovrsnost (ili se može uzeti 6 najgorih, tj. najtežih vremenskih pločica)
- na početku igre se dogovara hoće li će igrači igrati bez šatora ili sa samo 1 šatorom ili sa oba šatora s uvjetom da za svaki nepotrošeni (neiskorišteni) šator dobiju 1 dodatni bod na kraju igre

Preveo na hrvatski i uredio: Marko Dobranić

v2-26.4.2012.

**IGRANJE**.org

[www.igranje.org](http://www.igranje.org)

[www.cartamagica.hr](http://www.cartamagica.hr)

