



BROAD PEAK

INSTRUMENTAL



K2: Broad Peak é uma expansão do game K2 que fornece 2 novos cenários inspirados em conquistas históricas de escaladores Poloneses.

Em 1984, Krzysztof Wielicki tornou-se o primeiro homem na história a conquistar 8000 metros nesse estilo alpino. Sem barraca, apenas uma mochila leve, ele deixou a base e voltou após 21 horas e meia tendo atingido Broad Peak. O cenário “corrida ao topo” recria esta realização, e a rota no tabuleiro é baseada na rota utilizada por Wielicki.

No mesmo ano, Wojciech Kurtyka e Jerzy Kukuczka atravessou os 8000 metros de altura do maciço pela primeira vez na história. Três picos do Broad Peak foram alcançados em 15, 16 e 17 de julho de 1984. O cenário “Travessia do Broad Peak” recria esta expedição.

É necessário o jogo base K2 para jogar essa expansão.

Componentes:

Dois lados do tabuleiro

Corrida ao topo



Travessia Broad Peak



30 tokens de pontos de vitória para os picos alcançados (10 para cada pico)

12 Tile de caverna na neve



20 tokens de travessia
(2 para cada alpinista)



Peak I: 2 fichas valendo 3 pontos de vitória (VPs),
3 valendo 2 VPs, e 5 valendo 1 VP;

Peak II: 3 fichas valendo 2 VPs, 7 valendo 1 VP;

Peak III: 10 fichas valendo 1 VP.

Antes do primeiro jogo, destaque os tiles.



CENÁRIO 1: CORRIDA AO TOPO

PREPARAÇÃO DO JOGO

A preparação é idêntica ao jogo base K2 com as seguintes exceções:
Selecione o tabuleiro com o ícone abaixo indicado, como mostra a figura.



Um tile deve ser removido do conjunto selecionado de tile de clima:
Se jogando no verão, remova o tile mostrado ao lado,
e se jogando inverno, remova um tile aleatoriamente sem
revelá-lo. Somente 5 tiles de clima são utilizados no cenário.

Embaralhe e exiba os tiles de clima como é realizado no
K2 base. Marcadores de caverna de neve são colocados
próximos ao tabuleiro ao alcance de todos os jogadores.



Cada jogador escolhe suas peças e cartas pela cor, mas as seguintes cartas são excluídas e não utilizadas neste cenário:

- A carta com 3 de aclimação, uma carta com 2 de aclimação, uma carta com 1 movimento, e a carta de resgate.
- Ambas as barracas.

SEQUÊNCIA DO JOGO

O jogo é desenrolado de acordo com as regras do K2 base com as seguintes modificações.

Cavernas de neve

Alpinistas não tem barracas para se abrigar, mas podem construir cavernas na neve. O custo para construí-las é:

1 ponto de movimento abaixo dos 7000 metros.

2 pontos de movimento acima dos 7000 metros.

O custo de movimento para entrar no espaço não afeta o custo para construir uma caverna. São distintos.





Quando um alpinista constrói uma caverna, coloca um marcador de caverna para cima (Alpinista cavando com a pá) no espaço.

Uma caverna fornece 1 ponto de aclimação para o alpinista nela, assim como a barraca K2. Todo alpinista pode ocupar uma caverna desocupada, mas cada caverna comporta somente um alpinista por vez.

Cavernas duram somente 2 dias. Quando o marcador de clima é avançado para o próximo dia no tile de clima:

- Remova todas as cavernas com a face virada para baixo do tabuleiro.
- Vire todas as cavernas com a face para cima e as deixe viradas para baixo.



Um alpinista pode reparar sua caverna durante seu turno, gastando o mesmo custo de movimento que usou para construí-la. A caverna de neve reparada é então virada para cima.

As cavernas de neve permanecem no seu espaço original até desaparecerem devido ao tempo. Um espaço pode ter qualquer número de cavernas de neve.

JOGO SOLO

As regras do jogo solo são as mesma do jogo base K2, com uma exceção. Quando jogando com clima de inverno, descarta o tile, como mostrado abaixo. Compare seus pontos de vitória alcançados com a tabela abaixo para descobrir o nível de vitória alcançado.



		
Himalayan Mountaineer	20 VPs	17 - 20 VPs
Alpinist	16 - 17 VPs	15 - 16 VPs
Hiker	11 - 15 VPs	10 - 14 VPs
Tourist	< 11 VPs	< 10 VPs



FIM DO JOGO

O jogo termina exatamente como o K2 base. Lembre-se que "corrida ao topo" possui 3 turnos (dias) a menos que o K2 base. O vencedor é definido da mesma forma que o K2 base.

CENÁRIO 2: TRAVESSIA BROAD PEAK

PREPARAÇÃO

A preparação é idêntica ao jogo base K2 com as seguintes exceções:
Coloque o tabuleiro com o ícone visível, como mostrado na figura.



Cada jogador escolhe suas peças de acordo com as cores, mas descarta uma barraca. Em cada um dos três picos (marcados com algarismos romanos) coloque os tokens de ponto de vitória apropriados, de acordo com o número de jogadores, como mostrado na tabela abaixo com a maior denominação no topo de cada pilha. 5 jogadores usam todos os tokens de pontos de vitória.

	2	3	4
I	 ₁  ₁  ₂	 ₁  ₂  ₃	 ₁  ₃  ₄
II	 ₁  ₃	 ₂  ₄	 ₂  ₆
III	 ₄	 ₆	 ₈

Coloque os 2 tokens de travessia por alpinista próximos do tabuleiro.





SEQUÊNCIA DO JOGO

O jogo é desenrolado de acordo com as regras do K2 base com as seguintes modificações.

Barraca

Cada jogador tem apenas uma barraca. No início do jogo, o jogador escolhe uma barraca, colocando-a junto ao seu tabuleiro, a outra barraca não é usada. As regras para montar uma barraca são as mesma do K2, exceto que somente um alpinista possui barraca. No entanto depois que a barraca de um jogador é montada, qualquer um dos alpinistas daquele jogador no espaço da barraca pode gastar 1 movimento para desmonta-la e leva-la ainda mais. O jogador coloca a barraca no desenho do alpinista no seu tabuleiro. Este alpinista será capaz de remontar a barraca de acordo com as regras do K2. A barraca pode ser montada/desmontada qualquer número de vezes. Se o alpinista que carrega a barraca morrer, perde-se a barraca.

TRAVESSIA

Ao sair do acampamento base, cada alpinista tem a opção de subir pela rota esquerda e depois atravessar para o lado direito, ou subir pela direita e atravessar para a esquerda. Quando um alpinista entra no primeiro ou último espaço da travessia (Espaço com ícone), ele pega o token de travessia para o alpinista e coloca no desenho do seu tabuleiro.



Exemplo: *O primeiro alpinista amarelo se move sobre o primeiro espaço da travessia no lado esquerdo. O jogador amarelo pega o token de travessia apropriado de acordo com o símbolo do seu alpinista e coloca no seu tabuleiro.*



Se um alpinista tiver ambos os tokens de travessia ao fim do jogo, então o alpinista vai ganhar 2 pontos de vitória para para cada token de travessia (independente dos valores do token).

Exemplo: *o primeiro alpinista amarelo ao fim do jogo tem ambos os tokens de travessia e 2 tokens de pontos de vitória por alcançar 2 picos. Ele ganha 4 pontos de vitória a mais.*



Pontos de vitória por alcançar os picos

No momento que um alpinista alcança um pico, ele recebe o token que estiver mais acima na pilha do pico e coloca-o junto ao token de travessia desse alpinista. Um alpinista pode receber somente um token de cada pico. Cada alpinista recebe tokens de pontos separados de acordo com sua ordem de chegada para cada pico.

Nota: Na face Norte (esquerda do tabuleiro) existem 2 espaços onde os tokens de travessia podem ser postos.



Fim do jogo

O jogo termina assim como a versão base do K2.

Scoring

Cada jogador adiciona pontos por seus alpinistas. Cada jogador pontua da seguinte forma:

- Até 10 pontos de acordo com a altitude atingida (assim como no K2 base)
- Pontos de vitória para todos os tokens de ponto de vitória coletados
- 2 pontos para cada token de travessia se o alpinista tiver ambas as fichas.

Alpinistas que morrem recebem somente 1 ponto como no K2 base; Seus pontos de vitória e travessia são perdidos. Em caso de empate, o jogador que primeiro alcançou o pico(l) vence .

Tradução para o português: Bruno Caspirro

Regras do jogo: Adam Kaluza

Ilustração e Designer gráfico: Jarek Nocoń

Desenvolvedor: Maciej Teległow

Regras de texto: Maciej Teległow

Testes: Paweł Gorczyński



© 2011 Publisher REBEL.PL



ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
POLÔNIA

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Distribuição e vendas:

<http://hurt.rebel.pl>

hurt@rebel.pl

