



SPELREGELS

De K2 is met een hoogte van 8611 meter boven zeeniveau de op één na hoogste berg van de wereld (alleen de Mount Everest is hoger). Hij wordt beschouwd als één van de moeilijkste “achtduizenders”. De K2 is nog nooit bedwongen in de winter.

Je staat aan de voet van de berg klaar om de top te beklimmen voor het hoogtepunt van je leven. Je weet wat je te wachten staat: voortdurende weersveranderingen, een verraderlijke route en een gebrek aan zuurstof zullen je grootste vijand zijn in deze gevaarlijke expeditie. Je moet elke stap goed voorbereiden en gebruik maken van de heldere dagen in een strijd met andere teams die proberen de overwinning voor je neus weg te kapen.



INLEIDING en DOEL VAN HET SPEL

K2 is een bordspel voor 1-5 spelers van 8 jaar en ouder. Het spel duurt ongeveer 60 minuten.

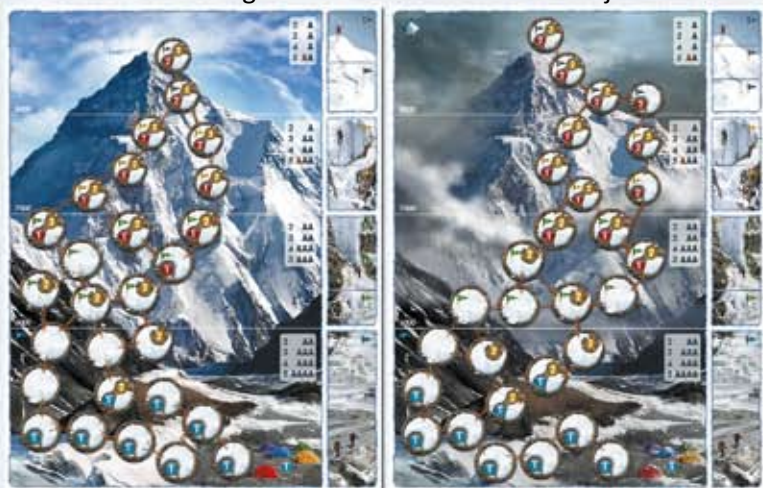
In K2 leidt iedere speler een team van twee bergbeklimmers in een strijd met andere teams, die ook de top van de K2 proberen te bereiken en deze 18-daagse expeditie willen overleven. Belangrijke elementen zijn een goede route naar boven kiezen, andere spelers blokkeren, tenten op de juiste positie plaatsen en op de weersomstandigheden letten, die veel invloed hebben op het beklimmen van de berg.

De spelers verplaatsen hun bergbeklimmers over het bord met kaarten die ze in elke ronde uitspelen. Hoe hoger een klimmer komt, hoe meer overwinningpunten dit oplevert aan het einde van het spel. Maar op het hoogste gedeelte van de berg moet je op de conditie van de klimmer blijven letten. Als deze onder 1 komt, overlijdt de uitgeputte bergbeklimmer en verlies je de overwinningpunten die door deze klimmer zijn behaald.

SPELMATERIAAL

Een dubbelzijdig spelbord (met een eenvoudige en een moeilijke zijde)

12 weerkaartjes – 6x zomer en 6x winter
zomerweer



winterweer



1 weersteen

1 startspelersfiche



20 bergbeklimmers – 5 sets van 4 klimmers
(in 2 verschillende vormen)

10 tenten – 5 sets van 2 tenten (de 2 vormen komen
overeen met de vormen van de bergbeklimmers)



5 spelersbordjes in 5 kleuren

10 conditiemeters – 5 sets van 2 houten schijfjes



90 speelkaarten – 5 sets van 18 kaarten

20 gevarenfiches:
4 met de waarde 0
11 met de waarde -1
5 met de waarde -2

5 reddingskaarten

verplaatsen

touw

conditie



deze spelregels



● SPELVOORBEREIDING

Voordat je voor de eerste keer met het spel kunt spelen, moet je alle fiches uit de stansramen drukken. Het spelbord is dubbelzijdig bedrukt en toont een gemakkelijke of een moeilijke route naar de top van de K2. De spelers bepalen vooraf met welke zijde ze spelen en leggen het bord met die zijde naar boven in het midden van de tafel. **(1)** Voor het eerste spel adviseren we het gemakkelijke bord te gebruiken.



Iedere speler kiest een kleur en neemt het spelmateriaal in zijn kleur:

- de speelstukken (4 bergbeklimmers, 2 tenten en 2 conditiometers)
- een spelersbordje
- een set van 18 speelkaarten
- een reddingskaart (**indien men speelt met de familievariant - zie pag. 8**)

Iedere speler plaatst zijn bergbeklimmers:

- 2 verschillende vormen op het startveld op het bord **(2)**
- 2 verschillende vormen op het onderste scoreveld **(3)**

De spelers plaatsen hun conditiometers op de velden met waarde "1" van iedere bergbeklimmer op hun spelersbordje. **(4)**

Kies een set weerkaartjes (zomer – gemakkelijk of winter – moeilijk) om te gebruiken in het spel. De andere set gaat terug in de doos en wordt dit spel niet gebruikt. De weerkaartjes kunnen naar believen gecombineerd worden met de gemakkelijke of de moeilijke zijde van het bord.



Voor het eerste spel adviseren we de kaartjes met het zomerweer te gebruiken.

Schud de weerkaartjes en leg 2 kaartjes bovenaan het bord met de bedrukte kant naar boven. Leg de kaartjes naast elkaar, zodat een weersoverzicht voor de komende 6 dagen zichtbaar is. **(5)** Leg de overige kaartjes onder de tweede (rechter) weersvoorspelling. Plaats de weersteen op de eerste dag (links op het linker weerkaartje). **(6)**

Leg de gevarenfiches gedekt naast het bord en draai vervolgens 3 willekeurige fiches open. **(7)**

Iedere speler schudt zijn set kaarten (behalve de reddingskaart) en legt deze neer in een gedekte stapel. Vervolgens trekt iedereen 6 kaarten van zijn stapel en neemt deze op hand. **(8)**

De speler die het laatst in de bergen is geweest ontvangt het startspelerfiche. **(9)**

Het spel kan nu beginnen.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 18 ronden (het is een 18-daagse expeditie). Elke ronde is verdeeld in een aantal fases, die één voor één doorlopen worden. De meeste fases worden door de spelers gelijktijdig uitgevoerd, behalve fase 3.

- | |
|------------------------|
| 1 Kaarten kiezen |
| 2 Gevarenfiches |
| 3 Actiefase |
| 4 Conditie controleren |
| 5 Einde ronde |

1. KAARTEN KIEZEN

Alle spelers kiezen uit hun handkaarten 3 kaarten voor deze ronde. Deze legt ieder gedekt voor zich neer. Nadat alle spelers hun keuze hebben gemaakt, draait iedereen deze kaarten open.

2. GEVARENFICHES

De spelers tellen de bewegingspunten van de 3 gekozen kaarten bij elkaar op. Voor touwkaarten (met verschillende waarden voor klimmen en dalen) worden de punten voor klimmen (pijl omhoog) geteld. De conditiekaarten worden niet geteld. De speler met de meeste bewegingspunten moet één van de 3 openliggende gevarenfiches nemen en voor zich neerleggen. In de actiefase moet deze speler de gevolgen van dit gevarenfiche ondergaan.

Hebben meerdere spelers de meeste bewegingspunten, dan neemt niemand een gevarenfiche.

Voorbeeld: Brian speelt *twee verplaatsingskaarten* met *waarde 1* en een *touwkaart* met waarden **1 (klimmen) / 3 (dalen)**. Anna speelt *twee verplaatsingskaarten* (waarde **1** en waarde **3**) en een *conditiekaart* met waarde **1**. William speelt *één verplaatsingskaart* met waarde **2** en *twee conditiekaarten* (waarde **2** en waarde **1**). Brian heeft nu 3 bewegingspunten, Anna 4 en William 2. Anna moet een gevarenfiche nemen.

Daarna wordt (indien nodig) een gedekt gevarenfiche omgedraaid zodat er weer 3 fiches open liggen.

3. ACTIEFASE

In deze fase zijn de spelers na elkaar aan de beurt. De startspeler begint, daarna is de speler links van hem aan de beurt. Spelers mogen meerdere acties uitvoeren in hun beurt, zolang ze daarvoor nog kaarten hebben. De speler met een gevarenfiche moet deze fase de gevolgen daarvan ondergaan.

Als een speler aan de beurt is, kan hij de volgende acties met zijn bergklimmers uitvoeren:

BERGBEKLIMMER VERPLAATSEN

Een speler kan de bewegingspunten op zijn kaarten gebruiken om een klimmer te laten stijgen of dalen.



Een bergbeklimmer kan zich alleen verplaatsen tussen aangrenzende plateaus die zijn verbonden met een touw. De kosten om een plateau te betreden zijn aangegeven in een geel rondje op dat plateau. Als er geen geel rondje is afgebeeld, kost het 1 bewegingspunt om dat plateau te betreden.



Om de actie uit te voeren wijst de speler de bergbeklimmer aan die hij wil verplaatsen en toont de daarvoor benodigde kaarten. Het aantal bewegingspunten dat de bergbeklimmer verplaatst mag worden, is gelijk aan het aantal bewegingspunten op zijn kaarten (de waarden in het groene rondje).

Een touwkaart bevat verschillende waarden per richting. De speler moet een keuze maken welke waarde hij wil gebruiken. De linkerwaarde (pijl omhoog) kan men gebruiken om te klimmen of te dalen, een tent op te zetten of de schade als gevolg van een gevarenfiche te betalen. De rechterwaarde (pijl omlaag) kan men enkel gebruiken om naar een lager gelegen plateau te verplaatsen of de schade als gevolg van een gevarenfiche te betalen. Het is niet mogelijk om beide waarden op de kaart te gebruiken. Met (gewone) verplaatsingskaarten kan men altijd stijgen of dalen. Tijdens een beurt is het mogelijk zowel naar boven als naar beneden te verplaatsen.

Het plateau met de karabijnhaak ligt hoger dan het plateau aan het andere einde van het touw.

De bewegingspunten van één kaart mogen niet verdeeld worden over twee klimmers. Het is overigens niet verplicht alle bewegingspunten te gebruiken en het is toegestaan om een klimmer helemaal niet te verplaatsen.

Voorbeeld: Brian speelt twee verplaatsingskaarten met waarde 1 en één touwkaart met waarden 1 (klimmen) / 3 (dalen). Hij verplaatst één bergbeklimmer omhoog voor 2 bewegingspunten (de kosten voor dit plateau zijn 2) en verplaatst zijn andere bergbeklimmer omlaag en gebruikt daarvoor '3 dalen' van de touwkaart. Deze verplaatsing kost namelijk $2+1=3$ bewegingspunten.



Let op!

Op een plateau kan slechts het aantal bergbeklimmers staan, dat is aangegeven in de tabel bij die hoogte op het spelbord. Naast het spelersaantal staat het maximum aantal klimmers dat toegestaan is op die hoogte. Voor een spel met 5 spelers staan boven de 7000 meter ook rode bergbeklimmers afgebeeld. Spelers kunnen voor aanvang van het spel kiezen om een groter aantal klimmers (gemakkelijker) of een kleiner aantal klimmers (moeilijker) toe te laten op dat plateau.



Voorbeeld: In een spel voor 3 spelers kunnen op alle plateaus tussen de 7000 en 8000 meter maximaal 2 bergbeklimmers staan.

Een bergbeklimmer mag over een plateau bewegen waar reeds het maximum aantal klimmers staat als hij de daarvoor benodigde bewegingspunten heeft, maar mag daar zijn beurt niet eindigen.



OVERWINNINGSPUNTEN

Elke keer als een bergbeklimmer met succes hogerop komt (op een plateau met meer overwinningpunten), verplaatst de speler de bijbehorende klimmer op het scorespoor naar een hoger veld. Als de bergbeklimmer weer omlaag gaat, blijft de bijbehorende klimmer op het scorespoor staan op diens hoogst behaalde positie tot dan toe.



De bergklimmer die als eerste de top bereikt plaatst de bijbehorende klimmer op het scorespoor bovenaan in het bovenste veld op het scorespoor. Bergbeklimmers die daarna de top bereiken komen in volgorde onder deze klimmer te staan.

CONDITIE

Een speler kan de conditie van zijn bergbeklimmers verbeteren door het spelen van conditiekaarten. De punten van één kaart kunnen niet over twee bergbeklimmers verdeeld worden. Eén klimmer kan wel punten ontvangen van meerdere kaarten.

Punten worden toegevoegd door de conditiemeters van de betreffende bergbeklimmer op het spelersbordje naar rechts te verplaatsen.

EEN TENT OPZETTEN

Een bergbeklimmer kan een tent plaatsen op het plateau waar hij zich bevindt. De kosten van een tent zijn gelijk aan de kosten voor het betreden van dat plateau. Bij het gebruik van touwkaarten kan alleen de linkerwaarde (pijl omhoog) hiervoor gebruikt worden. Iedere bergbeklimmer kan maar één tent plaatsen tijdens het spel (de bij de klimmer behorende tent). Een tent kan niet meer worden verplaatst. Eenmaal geplaatst blijft een tent daar staan tot het einde van het spel. Op een plateau mogen meerdere tenten staan. Een bergbeklimmer kan zich verplaatsen en een tent opzetten in dezelfde beurt, mits hij voldoende bewegingspunten heeft.

Voorbeeld: William speelt een **verplaatsingskaart** met waarde 2 en **twee conditiekaarten** met waarden 2 en 1. Omdat zijn bergbeklimmer op 6500 meter is uitgeput, gebruikt William de kaarten om de conditie van deze klimmer met 3 punten te laten stijgen. Daarna verplaatst hij deze bergbeklimmer naar het plateau met zijn andere klimmer (kost 1) en zet daar een tent op (kost ook 1) waarin beide bergbeklimmers kunnen schuilen.



GEVARENFICHE

Als een speler een gevarenfiche heeft, moet hij het effect hiervan ondergaan.



Als het fiche een waarde heeft van 0, gebeurt er niets.

Als het fiche een waarde heeft van 1, moet de speler één punt van de waarde van een verplaatsingskaart of een conditiekaart in mindering brengen. Dit kan op drie manieren:

- Verminder een gespeelde kaart met 1 bewegingspunt;
- Verminder een gespeelde kaart met 1 conditiepunt;
- Verminder de conditie van een bergbeklimmer, voor wie minstens één kaart is gespeeld deze beurt, met 1 punt.

Met touwkaarten moet de speler beslissen of hij de waarde voor omhoog of omlaag wil gebruiken en daarvan het punt aftrekken. Een bergbeklimmer die niet verplaatst wordt en geen conditie opbouwt kan niet getroffen worden door een gevarenfiche. Dit geldt ook voor een conditiekaart met waarde 0, omdat dit geen conditiepunten oplevert.

Als het fiche een waarde heeft van 2, moet de speler 2 punten in mindering brengen zoals hierboven is beschreven. De speler kan deze schade verdelen over zijn bewegings- en conditiepunten en over zijn bergbeklimmers. Onthoud dat de schade alleen kan worden toegepast als er voor de bergbeklimmer een bewegingskaart wordt gespeeld of als deze conditiepunten krijgt door een gespeelde kaart.

Voorbeeld: Anna speelt **twee verplaatsingskaarten (waarde 1 en waarde 3)** en een **conditiekaart met waarde 1**. Ze heeft het hoogste aantal bewegingspunten van de gespeelde kaarten, dus ze moet een gevarenfiche pakken, en helaas, er liggen alleen fiches met de waarde 2!

Met de kaarten die ze wil spelen (**1 bewegingspunt en 1 conditiepunt**) verplaatst ze haar eerste bergbeklimmer één stap en gaat de conditie van diezelfde klimmer met 1 omhoog. Ze besluit 1 punt van het gevarenfiche van die bergbeklimmers conditie af te halen, dus die gaat weer terug 1 punt naar beneden. Het tweede punt van het gevarenfiche gebruikt ze om de waarde van de **verplaatsingskaart met waarde 3** te verminderen, en ze verplaatst haar tweede bergbeklimmer naar een plateau met moeilijkheidsgraad 2 (kost 2) en stopt daar.



WEERSINVLOED

Elk weerkaartje toont een weersvoorspelling voor de komende 3 dagen. Iedere weersvoorspelling geeft informatie over de weersomstandigheden op een bepaalde hoogte en over de gevolgen die de bergbeklimmers op die hoogte moeten ondergaan.

De weersteen op het weerkaartje geeft de weersomstandigheden voor de huidige dag aan.

2 In een rood rondje staat aangegeven hoeveel punten een bergbeklimmer, indien hij zich bevindt op de aangegeven hoogte, moet inleveren aan conditiepunten. De punten worden in fase 4 op het spelersbordje in mindering gebracht.

1 In een geel rondje staat aangegeven dat het betreden van een plateau meer bewegingspunten kost. (Dit geldt voor zowel klimmen als dalen). **Let op! Dit geldt ook voor het plaatsen van een tent.**

11 Een half geel half rood rondje betekent dat beide invloeden van kracht zijn zoals hierboven is beschreven.





Een blauw rondje geeft aan dat het weer geen invloed heeft.



Een wijzer op het kaartje met weersvoorspellingen laat zien welke gebieden worden getroffen. Ieder deel van de wijzerplaat komt overeen met een bepaalde hoogte op de kaart. In de afbeelding hiernaast kun je zien dat de bewolking en negatieve invloed heeft op de atmosfeer op twee hoogtes: 7000-8000 meter en boven de 8000 meter.

4. CONDITIE CONTROLEREN

Nadat alle spelers hun acties hebben uitgevoerd en kaarten hebben uitgespeeld, wordt de conditie van de bergbeklimmers gecontroleerd. Elke bergbeklimmer wordt apart afgehandeld door het schijfje op het bijbehorende conditiespoor op het spelersbordje naar links of naar rechts te schuiven.

- Als de bergbeklimmer op een plateau staat met een gunstige atmosfeer (blauw rondje), dan ontvangt deze het aantal conditiepunten dat in het rondje is aangegeven. Als de bergbeklimmer op een plateau met een ongunstige atmosfeer staat (rood rondje), dat wordt het aantal punten in dat rondje in mindering gebracht.
- Als op het plateau een tent staat van dezelfde kleur als de bergbeklimmer (niet noodzakelijk zijn eigen tent), stijgt de conditie van de klimmer met 1 punt.
- Als de weersomstandigheden van de huidige dag de hoogte waar de bergbeklimmer is beïnvloeden, verliest de klimmer het aangegeven aantal conditiepunten.

Aan het einde van deze fase wordt gecontroleerd of de conditie van een bergbeklimmer hoger is dan 6 punten. In dat geval wordt deze gereduceerd tot 6.

Als de conditie van een bergbeklimmer onder 1 komt, overlijdt die klimmer. Verwijder de klimmer van het spelbord en plaats de bijbehorende klimmer op het scorespoor op het onderste veld.

Voorbeeld: Eén van Brian's bergbeklimmers heeft een conditie van **3**. Hij staat op een plateau met negatief effect op zijn conditie (**-1**) op een hoogte boven de 7000 meter, waar ook de weersomstandigheden invloed hebben (**-2**). Gelukkig is hij in een tent (**+1**) en daarom verliest hij slechts 2 conditiepunten. In de volgende ronde moet Brian iets doen om deze bergbeklimmer te redden, anders overleeft hij de volgende dag niet.

Familievariant



Spelers kunnen kiezen om de familievariant te spelen. Als een bergbeklimmer komt te overlijden, kan de speler zijn reddingskaart gebruiken om de bergbeklimmer te redden. De bergbeklimmer wordt dan naar een plateau naar keuze onder de 6000 meter verplaatst. De bijbehorende klimmer op het scorespoor moet ook 4 velden omlaag en zodoende verliest de speler overwinningpunten.

Een speler kan zijn reddingskaart kan slechts eenmaal gebruiken. Na gebruik wordt deze uit het spel genomen en gaat terug in de doos.

Strategie: Onthoud dat de bergbeklimmers niet alleen de top moeten bereiken, maar ook moeten overleven tot het einde van het spel. Een overleden bergbeklimmer is slechts 1 overwinningpunt waard. Na het bereiken van de top of een goede hoogte, is het verstandig om weer terug te gaan naar een lager gelegen plateau met een tent waar de bergbeklimmer kan schuilen voor slecht weer. Hij zal minder of geen last hebben van de hoogte en daardoor zal zijn conditie ook minder snel of niet verzwakken.



5. EINDE RONDE

De speler links van de startspeler ontvangt het startspelerfiche. De nieuwe startspeler mag als eerste zijn kaarten gebruiken om acties uit te voeren.

De weersteen schuift één plaats op naar de volgende weersvoorspelling. Als de steen verplaatst naar de eerste voorspelling van het nieuwe kaartje, verplaatst het hele kaartje naar links, zodat rechts 3 nieuwe dagvoorspellingen te voorschijn komen.



Als de weersteen op het laatste kaartje met weersvoorspellingen wordt geplaatst, zijn dit de laatste 3 dagen tot het einde van het spel.

Nadat de weersteen is verplaatst, trekken alle spelers 3 kaarten van hun gedekte stapel om hun hand weer tot 6 kaarten aan te vullen. Als er deze stapel uitgeput is, kan de speler enkel nog de 3 kaarten in zijn hand spelen. In de volgende ronde wordt zijn aflegstapel geschud en trekt hij opnieuw 6 kaarten en neemt deze op hand.


Daarna begint een nieuwe ronde (fase 1 - Kaarten kiezen).

● EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt aan het einde van de 18e dag, nadat de laatste weersvoorspelling is afgehandeld. De speler met in totaal de meeste overwinningspunten van zijn 2 bergbeklimmers is de winnaar. Als meerdere spelers hetzelfde aantal overwinningspunten hebben behaald, wint van hen de speler die met zijn bergbeklimmer als eerste de top heeft behaald. (Dit kun je zien aan de volgorde bij de top van de berg). Is er dan nog steeds sprake van een gelijkspel, dan delen de desbetreffende spelers de overwinning.

SOLOSPEL

K2 kan ook alleen worden gespeeld. De spelregels zijn hetzelfde als in een spel met meer spelers. Het maximum aantal bergbeklimmers op een plateau is hetzelfde als in een spel voor 2 spelers. De speler moet altijd een gevarencijfer nemen, ongeacht welke kaarten worden gespeeld. Als één van de bergbeklimmers overlijdt, is het spel meteen ten einde. De speler krijgt dan het aantal overwinningspunten dat de tweede bergbeklimmer tot dan toe heeft behaald en 1 punt voor de overleden bergbeklimmer. De speler kan de overwinningspunten vergelijken met de tabel hieronder om te zien welk niveau behaald is.

NIVEAU	EENVOUDIG BORD		MOEILIK BORD	
				
Bedwinger van de Himalaya	20 P	17 - 20 P	17 - 20 P	16 - 20 P
Alpinist	16 - 17 P	15 - 16 P	15 - 16 P	14 - 15 P
Amateur	11 - 15 P	10 - 14 P	10 - 14 P	10 - 13 P
Toerist	< 11 P	< 10 P	< 10 P	< 10 P

EEN WOORD VAN DE AUTEUR:

Ik heb een groot deel van mijn leven besteed aan het beklimmen van bergen. Ik draag het spel K2 op aan iedereen die wel eens met mij heeft geklommen, in het bijzonder mijn klimpartner Iza, die mijn levenspartner is geworden.

Veel mensen hebben het spel K2 uitgeprobeerd in de verschillende stadia van het ontwerp. Ik wil graag in het bijzonder de volgende mensen bedanken: mijn vrouw Iza, Jacek Nowak, Krzysztof Klemiński, Łukasz en Rafał Bober, Robert Buciak, Mirek Tkocz, Ilona en Adam Weister, Robert en Żaneta Podsiadło, Alek Pała, Wojtek Dziwok, Tomek Kołeczko, Wojtek en Jola Chuchla, Rafał en Dagmara Szczepkowski en Maciej Teległow.

Adam Kałuża



Spelontwerp: Adam "Folko" Kałuża

Illustraties en design: Jarek Nocoń

Correcties: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległow, Artur Jedliński



Nederlandse vertaling: Brigitte den Hartog, Tamara Bakker

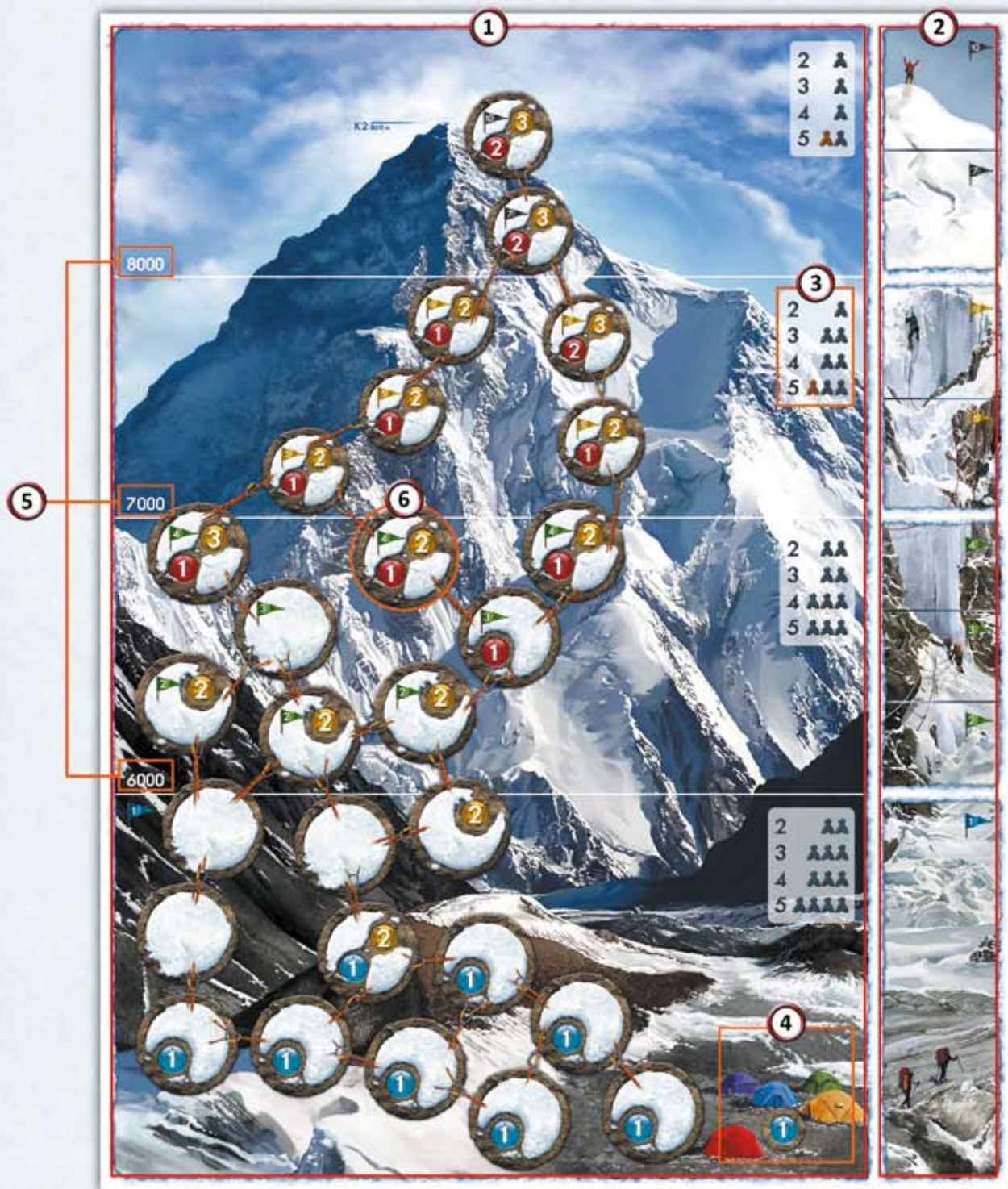
Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Johan Kuipers

www.whitegoblingames.nl

© 2011 White Goblin Games





- ① Klimroutes
- ③ Max. aantal bergbeklimmers
- ⑤ Hoogtemarkeringen
- ② Scorespoor
- ④ Basiskamp - startveld
- ⑥ Plateaus op de klimroutes



- Ⓐ Conditie(min)punten
- Ⓑ Kosten (in bewegingspunten)
- Ⓒ Overwinningspunten
- Ⓓ Touwverbinding

KORT SPELOVERZICHT

1. KAARTEN KIEZEN

- A Alle spelers kiezen 3 kaarten uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer.
- B De kaarten worden gelijktijdig omgedraaid.

2. GEVARENFICHES

- A De speler met de meeste bewegingspunten neemt één openliggend gevarenfiche. In geval van een gelijke stand neemt niemand een gevarenfiche.
- B Draai een nieuw gevarenfiche open.

3. ACTIEFASE

- A Een speler verplaatst zijn bergbeklimmer door zijn bewegingspunten te gebruiken.
- B Een tent plaatsen kost evenveel als het betreden van dat plateau.
- C Conditiepunten van een gespeelde kaart worden toegevoegd.
- D De speler met een gevarenfiche moet dit toepassen.
- E Nieuw verworven overwinningspunten van een klimmer worden bewerkt op het scorespoor.
- F Let op de invloed van het weer bij verplaatsen (alleen bij het winterweer).

4. CONDITIE CONTROLEREN

- A Afhankelijk van het plateau waar de bergklimmer staat, wordt zijn conditie beter of slechter.
- B Als de bergbeklimmer bij een tent van zijn kleur staat, ontvangt hij 1 conditiepunt.
- C Als de weersomstandigheden die dag de hoogte, waar de bergbeklimmer zich bevindt, beïnvloeden, verliest de bergbeklimmer het aangegeven aantal conditiepunten.
- D Als de conditie boven 6 komt, wordt deze teruggezet naar 6.
- E Als de conditie onder 1 komt, overlijdt de bergbeklimmer.

5. EINDE SPEELBEURT

- A Geef het startspelerfiche door naar links.
- B Schuif de weersteen een dag verder.
- C De spelers trekken 3 nieuwe kaarten en hebben er weer 6 op hand.

