



K2

Dostępność	Niedostępny
Wiek	8 +
Liczba graczy	1 - 5
Czas gry	30 - 60 minut
Projektant	Adam Kałuża
Wydanie	polskie

Opis produktu

K2 to rodzinna gra planszowa o rywalizacji himalaistów. Zdobyć szczytu to dopiero połowa drogi do zwycięstwa.

Chrzęst raków wgrzyzających się w lód. Zmęczona ręka wbijająca czekan w śnieżną ścianę. Ciężki oddech, gdy z wysiłkiem podrywasz ciało, by znów przesunąć się o pół metra w górę. Jeszcze tylko 100... 50 metrów dzieli Cię od szczytu K2, jednego z najtrudniejszych ośmiotysięczników. Stojąc w oślepiającym słońcu patrzysz w dół, gdzie czeka na Ciebie namiot. Jednak by do niego dotrzeć musisz przejść przez szalejącą na najtrudniejszym odcinku śnieżycę. Czy dasz radę?

W grze **K2** każdy z graczy kieruje zespołem 2 himalaistów, którzy rywalizując z innymi zespołami, starają się zdobyć szczyt i przetrwać do końca 18-dniowej wyprawy.

Jak to działa?

Gracze poruszają himalaistami po planszy za pomocą kart, które zagrywają co rundę. Im wyżej wejdzie dany wspinacz, tym więcej punktów zwycięstwa zdobędzie na koniec gry. Jednak w wyższych partiach gór trzeba uważać na poziom aklimatyzacji. Jeśli spadnie on poniżej 1, wyczerpany himalaista zginie i gracz nie otrzyma zdobytych przez niego punktów zwycięstwa. Dlatego tak ważnym elementem gry jest wybór odpowiedniej drogi na szczyt, optymalne stawianie namiotów i zwracanie uwagi na pogodę, która w znaczący sposób wpływa na trud wędrówki na szczyt.

Himalaizm to dziwny sport, z jednej strony alpinista w czasie wspinaczki musi krok po kroku pokonywać siebie - swoje słabości, ograniczenia; z drugiej musi walczyć z górą, z pogodą.

Adam Kałuża, Wyprawa rusza dalej

Gra została nominowana do nagrody *Gra Roku 2011*, dla najlepszej gry wydanej w Polsce w 2010 roku.

K2 otrzymało nagrodę *Spiel der Herzen 2011* przyznaną przez stowarzyszenie DINX z Południowego Tyrolu (Austria).

K2 jako pierwsza polska gra została nominowana do nagrody ***Spiel des Jahres 2012*** w kategorii Kennerspiele (gra zaawansowana).

Zawartość pudełka

- 1 dwustronna plansza
- 5 plansz aklimatyzacji himalaistów (po jednej dla każdego gracza)
- 12 kafli pogody (6 letnich i 6 zimowych)
- 90 kart akcji graczy (po 18 dla każdego gracza)
- 5 kart ratunku (po 1 dla każdego gracza)
- 20 żetonów ryzyka
- 20 drewnianych pionków himalaistów (po 4 dla każdego gracza)
- 10 drewnianych pionków namiotów (po 2 dla każdego gracza)
- drewniany znacznik pogody

-
- znacznik pierwszego gracza
 - instrukcja