



INSTRUKCJA

K2 jest drugim co do wielkości szczytem świata (po Mount Everest) o wysokości 8611 metrów n.p.m. Jest też uważany za jeden z najtrudniejszych ośmiotysięczników do zdobycia - K2 nigdy nie został zdobyty zimą.

Teraz twój zespół himalaistów stoi w cieniu góry, gotowy by wyruszyć na szczyt po chwałę i sławę. Dobrze wiesz, co cię czeka - stale zmieniająca się pogoda, zdradliwy, stromy szlak oraz brak tlenu będą twoimi śmiertelnymi wrogami na tej niebezpiecznej wyprawie. Będziesz musiał uważnie planować każdy krok, dobrze wykorzystywać pogodne dni i rywalizować z innymi zespołami gotowymi wydrzeć ci chwałę zdobywcy.



WPROWADZENIE I CEL GRY

K2 to gra planszowa przeznaczona dla od 1 do 5 graczy w wieku od 8 lat, trwająca około 60 minut.

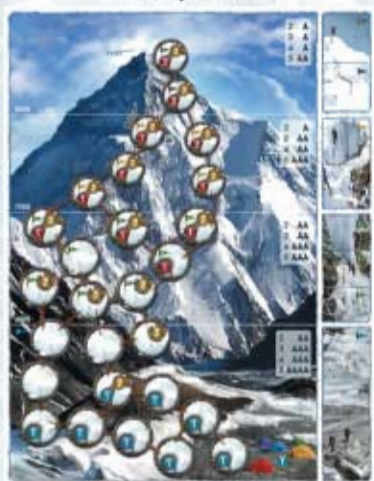
W grze K2 każdy z graczy kieruje zespołem 2 himalaistów, którzy rywalizując z innymi zespołami, starają się zdobyć szczyt K2 i przetrwać do końca 18-dniowej wyprawy. Ważnymi elementami są: wybór odpowiedniej drogi na szczyt, blokowanie innych graczy, optymalne stawianie namiotów i zwracanie uwagi na pogodę, która w znaczący sposób wpływa na trud wędrówki na szczyt.

Gracze będą poruszali himalaistów 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.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 dwustronna plansza (z łatwiejszą i trudniejszą stroną)

łatwy szlak



trudny szlak



12 kafli pogody - 6 letnich i 6 zimowych

pogoda letnia



pogoda zimowa



1 znacznik pogody



1 znacznik gracza rozpoczynającego



20 pionków himalaistów - 5 zestawów po 4 pionki



10 pionków namiotów - 5 zestawów po 2 pionki



5 plansz graczy (w 5 kolorach)



10 znaczników aklimatyzacji - 5 zestawów po 2 znaczniki



90 kart graczy - 5 zestawów po 18 kart w każdym kolorze

1 ruch



2 poręczówka



3 aklimatyzacja



20 żetonów ryzyka

4 o wartości 0

11 o wartości 1

5 o wartości 2



5 kart ratunku po 1 dla każdego gracza



niniejsza instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy delikatnie wypchnąć żetony, karty graczy i kafle pogody z wypraski. Plansza jest dwustronna i reprezentuje łatwiejszy i trudniejszy szlak na szczyt K2. Gracze decydują, na której planszy będą grali i układają ją na środku stołu **1**. **Przy pierwszej rozgrywce zalecamy grę na łatwiejszej planszy.**



Każdy z graczy wybiera kolor i elementy w tym kolorze:

- zestaw pionków (4 himalaistów, 2 namioty, 2 znaczniki aklimatyzacji);
- planszę gracza;
- zestaw 18 kart gracza;
- kartę ratunku (*tylko przy grze w wariant familijny*).

Każdy z graczy ustawia swoje pionki himalaistów:

- 2 różne na polu startowym na planszy **2**;
- 2 różne na najniższym polu punktowym **3**.

Znaczniki aklimatyzacji należy ustawić na planszy gracza, na polach o wartości „1” **4**.

Należy wybrać jeden z zestawów kafli pogody (letni – łatwiejszy, bądź zimowy - trudniejszy), który będzie używany w rozgrywce; nieużywany zaś można odłożyć do pudełka. Zestaw kafli pogody można dowolnie łączyć zarówno z łatwiejszą jak i trudniejszą stroną planszy.



Przy pierwszych rozgrywkach zalecamy kafle pogody letniej.

Kafle pogody należy potasować i ułożyć dwa z nich nad planszą, w ten sposób aby tworzyły ciąg 6 pól (dni) z wartościami pogody ⑤. Pozostałe kafle należy ułożyć w stosie pod drugim kaflem pogody. Znacznik pogody ustawiamy na pierwszym dniu (w lewej części lewego kafla) ⑥.

Żetony ryzyka należy położyć rewersem do góry, spośród nich wylosować 3 i odwrócić wartością punktową do góry. ⑦

Każdy gracz tasuje swoją talię kart gracza (**poza kartą ratunku**) i bierze na rękę 6 kart ⑧. Zaczyna gracz, który ostatnio był w górach. Bierze on **znacznik gracza rozpoczynającego** ⑨. Można zaczynać rozgrywkę.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez **18 tur** (18 dni wyprawy). Każda tura dzieli się na kilka faz, rozgrywanych jedna po drugiej. Większość faz wszyscy gracze rozgrywają jednocześnie (poza fazą 3).

1. Zagranie kart
2. Żetony ryzyka
3. Faza akcji
4. Rozliczenie aklimatyzacji
5. Koniec tury

1. ZAGRANIE KART

Każdy z graczy wybiera 3 spośród 6 kart z ręki i kładzie je zakryte przed sobą. Gdy wszyscy gracze wybiorą karty, odsłaniają je **jednocześnie**.

2. ŻETONY RYZYKA

Gracze **sumują punkty ruchu** na zagranych przez siebie kartach. W przypadku **kart poręczówek** (z różnymi wartościami ruchu w górę i w dół), **dodaje się tylko wartość ruchu w górę**. Karty aklimatyzacji nie są brane pod uwagę. Gracz, który ma najwyższą sumę, wybiera jeden z trzech odkrytych żetonów ryzyka i kładzie go obok zagranych w tej turze kart. W trakcie realizacji zagranych kart (faza 3) będzie musiał uwzględnić jego efekt.

W przypadku remisu, żaden z graczy nie bierze żetonu ryzyka.

Przykład: Zbyszek wyłożył 2 karty ruchu o wartości 1 każda i kartę poręczówki o wartości 1 (góra) / 3 (dół). Ania wyłożyła 2 karty ruchu, jedną o wartości 1 i jedną o wartości 3 oraz kartę aklimatyzacji o wartości 1. Włodek wyłożył jedną kartę ruchu o wartości 2 oraz 2 karty aklimatyzacji, jedną o wartości 2 a drugą o wartości 1. Zbyszek w sumie ryzykuje za 3 punkty, Ania za 4 a Włodek za 2. W tej sytuacji Ania musi wybrać jeden z odkrytych żetonów ryzyka.

Następnie losuje się jeden z zakrytych żetonów ryzyka i dokłada go awersem do góry, tak aby znów widoczne były 3 żetony ryzyka.

3. FAZA AKCJI

Tę fazę gracze **rozgrywają po kolei**, poczynawszy od osoby posiadającej **znacznik gracza rozpoczynającego**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojego ruchu, gracz który posiada **żeton ryzyka**, będzie musiał ponieść jego konsekwencje.

W czasie swojego ruchu gracz może wykonać swoimi himalaistami następujące czynności:

RUCH HIMALAISTÓW

Przy pomocy kart gracz może przemieszczać swoich himalaistów o odpowiednią liczbę punktów ruchu (pokazaną na karcie), **w górę lub w dół**.



Himalaista może przemieszczać się tylko między polami **połączonymi liną**. Koszt wejścia na pole jest na nim oznaczony liczbą w żółtym kółku. Jeżeli pole **nie ma oznaczonego kosztu**, wejście na nie kosztuje **1 punkt ruchu**.



W tym celu wskazuje himalaistę, którego porusza i kartę lub karty, których używa. Może wykorzystać tyle punktów ruchu, ile wynosi suma punktów ruchu na wskazanych kartach (wartość w zielonym kółku na karcie).

W przypadku **kart poręczówek**, używa się punktów znajdujących się przy strzałce zgodnej z **kierunkiem ruchu** danego himalaisty. Gracz musi wybrać, czy używa punktów ruchu w górę czy w dół. Nie można używać obu w żadnej sytuacji. Przy pozostałych kartach ruchu, liczba punktów ruchu nie zależy od kierunku (za ich pomocą można poruszać się zarówno w górę jak i w dół). **W czasie jednego ruchu można też poruszyć się w górę, a następnie zejść na dół, lub odwrotnie.**

Punktów ruchu z jednej karty nie można dzielić pomiędzy dwóch himalaistów. Gracz nie musi zużyć wszystkich punktów ruchu, może w ogóle nie przemieszczać himalaisty.

Przykład: Zbyszek wyłożył **2 karty ruchu o wartości 1 każda i kartę poręczówki o wartości 1 (góra) / 3 (dół)**. Dzięki nim porusza jednego ze swoich himalaistów za **2 punkty w górę** (pokonując w ten sposób jedno pole o koszcie 2), a drugiego za **3 punkty w dół** (pokonując w ten sposób dwa pola o koszcie 2 i 1).



Uwaga!

Na jednym polu może znajdować się tylko tyle himalaistów, ilu wynika z **tabeli** znajdującej się na planszy. **Liczba** oznacza **ilość graczy** w aktualnej rozgrywce, **postaci** zaś dopuszczalną **liczbę pionków** himalaistów na jednym polu w danej strefie. Powyżej 7000 metrów przy 5 graczach pola mają dodatkowe znaczniki w kolorze czerwonym. Gracze umawiają się czy będzie na polu dopuszczalna większa liczba himalaistów - wariant łatwiejszy, czy mniejsza - trudniejszy.



Przykład: Jeżeli w rozgrywce uczestniczy **3 graczy**, w strefie pomiędzy **7000 a 8000 metrów n.p.m.** może znajdować się **maksymalnie 2 himalaistów na jednym polu**.

Himalaista może przejść przez dane pole zagrywając odpowiednią liczbę punktów ruchu, nawet gdy znajduje się na nim maksymalna liczba himalaistów, o ile tylko nie zakończy tam swojego ruchu.

OZNACZENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Za każdym razem, gdy himalaista uda się wspiąć wyżej (na pole z większą liczbą punktów zwycięstwa), natychmiast przesuwa się jego pion punktacji na **listwie punktów**, na pole o odpowiadającej wartości punktowej. **Gdy himalaista schodzi w dół, wartość punktowa nie zmienia się - pozostaje maksymalna dotychczas zdobyta.**



Gdy himalaista wejdzie na szczyt góry jako pierwszy, ustawia się jego pion punktacji na samej górze pola - himalaiści którzy wejdą po nim, będą ustawiali swoje piony poniżej.

PODNIESIENIE POZIOMU AKLIMATYZACJI

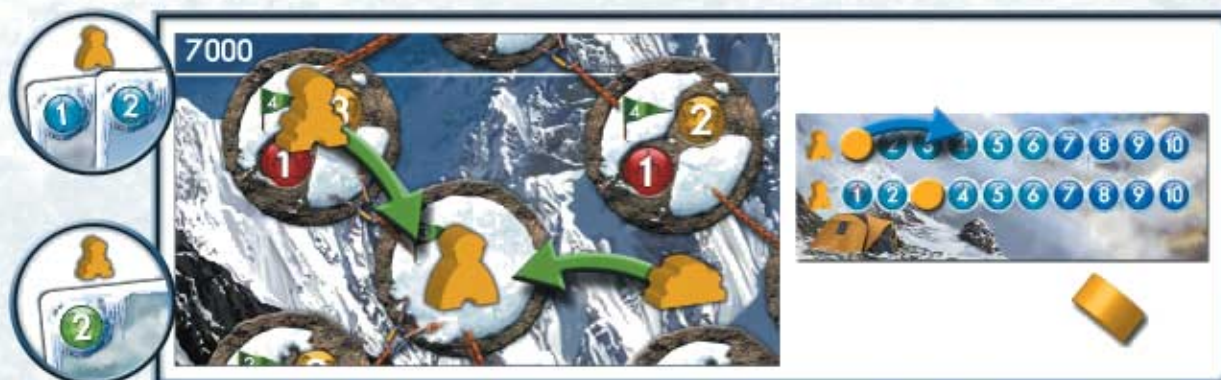
Gracz dodaje swoim himalaistom punkty aklimatyzacji wynikające z kart. Punkty z jednej karty nie mogą być dzielone pomiędzy kilku wspinaczy, ale jeden himalaista może otrzymać punkty z kilku kart.

Punkty oznacza się przesuwanym **znacznik** na **planszy gracza**, na torze odpowiadającym danemu himalaistcie.

POSTAWIENIE NAMIOTU

Himalaista może postawić namiot na polu, na którym aktualnie się znajduje - zużywa na to tyle punktów ruchu, ile wynosi koszt wejścia na to pole. W przypadku wykorzystania karty poręczówki liczą się punkty ruchu w górę. Każdy himalaista może postawić w trakcie gry tylko jeden namiot - o takim samym oznaczeniu, jak ten himalaista. Namiotu nie można przenosić, raz postawiony zostaje na danym polu do końca gry. Jeśli wystarcza na to punktów ruchu, w jednej fazie można wejść na pole i postawić na nim namiot. Na jednym polu może znajdować się dowolna liczba namiotów. **Namiot dodaje 1 punkt aklimatyzacji w fazie rozliczenia aklimatyzacji.**

Przykład: Włodek wyłożył 1 kartę ruchu o wartości 2 oraz 2 karty aklimatyzacji, jedną o wartości 2 a drugą o wartości 1. Ponieważ jego znajdujący się na wysokości 6500 m himalaista jest wyczerpany, dzięki kartom podnosi jego poziom aklimatyzacji o 3 punkty. Następnie porusza drugim himalaistą na pole o koszcie 1 i stawia tam namiot, w którym będą mogli schronić się obaj. Obaj himalaiści otrzymają po dodatkowym 1 punkcie aklimatyzacji w fazie rozliczenia aklimatyzacji.



ŻETON RYZYKA

Jeżeli gracz posiada żeton ryzyka, musi go rozliczyć.



Jeżeli żeton ma wartość 0, nic się nie dzieje.

Jeżeli żeton ma wartość 1, gracz musi odjąć jeden punkt od punktów ruchu bądź punktów aklimatyzacji. Może to zrobić na jeden z trzech sposobów:

- odjąć 1 punkt ruchu z jednej z kart, które zagrał;
- odjąć 1 punkt aklimatyzacji z jednej z kart, które zagrał;
- odjąć 1 punkt z poziomu aklimatyzacji himalaisty, któremu w tej turze przydzielono jakąś kartę.

W przypadku kart poręczówek gracz musi zdecydować, czy himalaista wykorzysta ją do ruchu w górę czy w dół i odjąć punkty wynikające z żetonu ryzyka od wybranej wartości. **Himalaista, który nie porusza się w danej turze i który nie otrzymał punktów aklimatyzacji z kart, nie może ponosić skutków żetonu ryzyka.**

Jeżeli żeton ma wartość 2, gracz musi odjąć 2 punkty według zasad opisanych powyżej. Gracz może dzielić punkty karne pomiędzy aklimatyzację i ruch oraz himalaistów. Należy pamiętać o zasadzie, że karę może dostać tylko poruszający się himalaista, bądź taki, który dostał punkty aklimatyzacji z zagranych kart.

Przykład: Ania wyłożyła 2 karty ruchu, jedną o wartości 1 i jedną o wartości 3 oraz kartę aklimatyzacji o wartości 1. To ona miała największą sumę punktów w wyłożonych kartach, wobec czego musiała wziąć żeton ryzyka o wartości 2.

Dzięki zagranych kartom (ruch 1, aklimatyzacja 1) porusza jednego ze swoich himalaistów o 1 punkt ruchu i dodaje mu 1 punkt do poziomu aklimatyzacji. Decyduje się rozliczyć jeden punkt z żetonu ryzyka, odejmując temu himalaistcie 1 punkt aklimatyzacji. Drugi punkt z żetonu ryzyka rozlicza obniżając wartość karty (ruch 3), następnie drugiego himalaistę porusza o 1 pole (koszt 2) i tam się zatrzymuje.



WPŁYW POGODY

Każdy kafel pogody przedstawia prognozę na 3 najbliższe dni. Informuje ona o pogodzie jaka będzie w danej strefie (bądź strefach) wysokości oraz o konsekwencjach (modyfikatorach), jakie będzie musiał ponieść himalaista znajdujący się w tym sektorze.

Znacznik na kafle pogody wskazuje, jakie są aktualne warunki atmosferyczne do wspinaczki.

- 2** Symbol aklimatyzacji (płuca) i liczba informują ile punktów musi odjąć każdy himalaista znajdujący się w tej strefie (strefach) wysokości, od poziomu swojej aklimatyzacji, w fazie 4 (rozliczenie aklimatyzacji).
- 1** Symbol butów i liczba oznaczają, że wejście na każde pole w tej strefie kosztuje o tyle więcej punktów ruchu, ile jest pokazane na kafle pogody (zarówno przy ruchu w górę jak i w dół). **Uwaga!** Dotyczy to również postawienia namiotu.
- 11** Oznacza, że działają oba symbole jednocześnie, według zasad opisanych powyżej.





Brak modyfikatorów pogodowych.



Podziałka na kafle pogody informuje nas jakiej strefy dotyczy modyfikator. Podziałka ma swój odpowiednik na planszy. Na ilustracji obok zachmurzenie i ujemny modyfikator do aklimatyzacji obejmie dwie strefy: od 7000 m n.p.m. do 8000 m.n.p.m. oraz powyżej 8000 m.n.p.m.

4. ROZLICZENIE AKLIMATYZACJI

Gdy wszyscy gracze wykonają akcje wynikające z zagranych kart, dochodzi do rozliczenia aklimatyzacji. Rozpatruje się **każdego himalaistę oddzielnie**, dodając lub odejmując mu odpowiednią liczbę punktów aklimatyzacji na odpowiednim torze na planszy gracza.

- Jeżeli himalaista znajduje się na polu z dodatnią aklimatyzacją (niebieskie kółko), to należy dodać mu tyle punktów aklimatyzacji, ile wskazuje liczba w kółku. Jeżeli znajduje się na polu z ujemną aklimatyzacją (czerwone kółko), należy tę liczbę odjąć.
- Jeżeli na polu znajduje się namiot w tym samym kolorze co himalaista (niekoniecznie z tym samym oznaczeniem), himalaista zyskuje 1 punkt aklimatyzacji.
- Jeżeli aktualna pogoda ma wpływ na obszar, w którym znajduje się himalaista, traci on wskazaną liczbę punktów aklimatyzacji.

Na koniec tej fazy sprawdzane jest, czy poziom aklimatyzacji himalaistów nie jest większy od 6. Jeżeli przekroczy 6, należy go ustawić na wartość 6.

Jeśli poziom aklimatyzacji himalaisty spadnie poniżej 1, himalaista **ginie**. Punkty zwycięstwa jakie zdobył spadają do 1, a himalaista jest usuwany z planszy.

Przykład: *Himalaista Zbyszka ma poziom aklimatyzacji równy 3. Znajduje się polu z ujemną aklimatyzacją (-1) i na wysokości powyżej 7000 m, na które działa aktualna pogoda (-2). Na szczęście znajduje się w namiocie (+1), traci więc w sumie tylko 2 punkty aklimatyzacji. Zbyszek będzie musiał w przyszłej turze zadbać o jego kondycję, inaczej ten himalaista może nie dotrzeć kolejnego dnia.*



Wariant familijny

Jeżeli gracze zdecydowali się na rozgrywkę w wariacie familijnym - w momencie śmierci himalaisty gracz może użyć karty ratunku, dzięki której himalaista przenoszony jest na dowolne pole ruchu **poniżej 6000 metrów n.p.m.** Jego pion na liście punktów zwycięstwa cofa się o 4 pola.

Karta ratunku jest **jednorazowego użytku**, po jej użyciu, należy ją odłożyć do pudełka.

Podpowiedź: *Należy pamiętać o tym, że himalaiści muszą nie tylko zdobyć szczyt, ale także przetrwać do końca gry. Himalaista, który zginie, przyniesie tylko 1 punkt zwycięstwa. Dlatego po zdobyciu szczytu lub osiągnięciu znacznej wysokości, zwykle dobrym posunięciem będzie zejście następnie w dół, gdzie himalaiści schronią się przed złą pogodą i niszczącym wpływem negatywnej aklimatyzacji.*

5. KONIEC TURY

Osoba znajdująca się na lewo od gracza rozpoczynającego w tej kolejce, otrzymuje **znacznik gracza rozpoczynającego**. Ona zacznie rozgrywać akcje wynikające z kart w następnej turze.

Znacznik pogody należy przestawić na następne pole na kafli. Jeśli znajdzie się on na pierwszym polu kafła pogody z prawej strony, należy przełożyć ten kafel na lewą stronę odsłaniając nowy - jak na rysunku.



Jeżeli był to ostatni kafel pogody (nie można już odsłonić nowego kafła), do końca gry pozostały tylko trzy dni (tury).

Następnie wszyscy gracze dobierają karty, tak by mieć **6 na ręce**. Jeśli na stosie kart do dobierania gracz nie ma już żadnej, nic nie dobiera - w następnej kolejce będzie grał **tylko trzema**. Dopiero gdy na ręce nie będzie miał żadnych kart, musi przetasować zagrane karty i wylosować nowe 6 kart.

Rozpoczyna się nowa tura (od **fazy 1** zagraniem kart).

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz końcem ostatniego dnia gdy wyczerpane zostały wszystkie kafle pogody. Wygrywa osoba, która zdobyła w sumie (z dwóch himalaistów) **najwięcej punktów zwycięstwa**. Jeśli więcej osób zdobyło tyle samo, zwycięzcą zostaje osoba, która pierwsza spośród mających najwięcej punktów zdobyła szczyt - informuje o tym kolejność pionów graczy na listwie punktacji na polu szczytowym. W innym wypadku pomiędzy graczami o najwyższej sumie punktów ogłaszany jest remis.

GRA SOLO

K2 można zdobywać samodzielnie. Gra toczy się na zwykłych zasadach. Maksymalna liczba himalaistów na danym polu jest taka sama jak przy grze dwuosobowej. Gracz zawsze bierze żeton ryzyka, bez względu na to jakie karty zagra. Jeśli jeden z himalaistów ginie, gra natychmiast się kończy, a gracz zdobywa punkty w liczbie jaką zdobył himalaista który przeżył + 1 punkt zwycięstwa za zmarłego. Następnie gracz porównuje ilość punktów z poniższą tabelką, aby dowiedzieć się jaki poziom udało mu się osiągnąć.

POZIOM	PROSTY SZLAK		TRUDNY SZLAK	
HIMALAISTA	20 PZ	17 - 20 PZ	17 - 20 PZ	16 - 20 PZ
ALPINISTA	16 - 17 PZ	15 - 16 PZ	15 - 16 PZ	14 - 15 PZ
TATERNIK	11 - 15 PZ	10 - 14 PZ	10 - 14 PZ	10 - 13 PZ
ŻEGLARZ	< 11 PZ	< 10 PZ	< 10 PZ	< 10 PZ

SŁOWO OD AUTORA

Górom i wspinaniu poświęciłem część swojego życia. Grę K2 dedykuję wszystkim tym, z którymi wiązałem się liną, a szczególnie Izie, mojej partnerce, która została moją partnerką życiową.

W K2 na różnym etapie projektowania grało wielu ludzi. Szczególnie chciałbym podziękować następującym osobom: mojej żonie Izie, Jackowi Nowakowi, Krzysztofowi Klemińskiemu, Łukaszowi i Rafałowi Bober, Robertowi Buciakowi, Mirkowi Tkoczowi, Ilonie i Adamowi Weister, Robertowi i Żanecie Podsiadło, Alkowi Pala, Wojtkowi Dziwokowi, Tomkowi Kołeczko, Wojtkowi i Joli Chuchła, Rafałowi i Dagmarze Szczepkowskim oraz Maćkowi Teległowi.

Adam Kałuża

Zasady gry: Adam „Folko” Kałuża

Opracowanie graficzne: Jarek Nocoń

Korekta: Magdalena Jedlińska, Maciej Teległowi, Artur Jedliński

© 2010 Wydawnictwo REBEL.pl

MADE IN POLAND

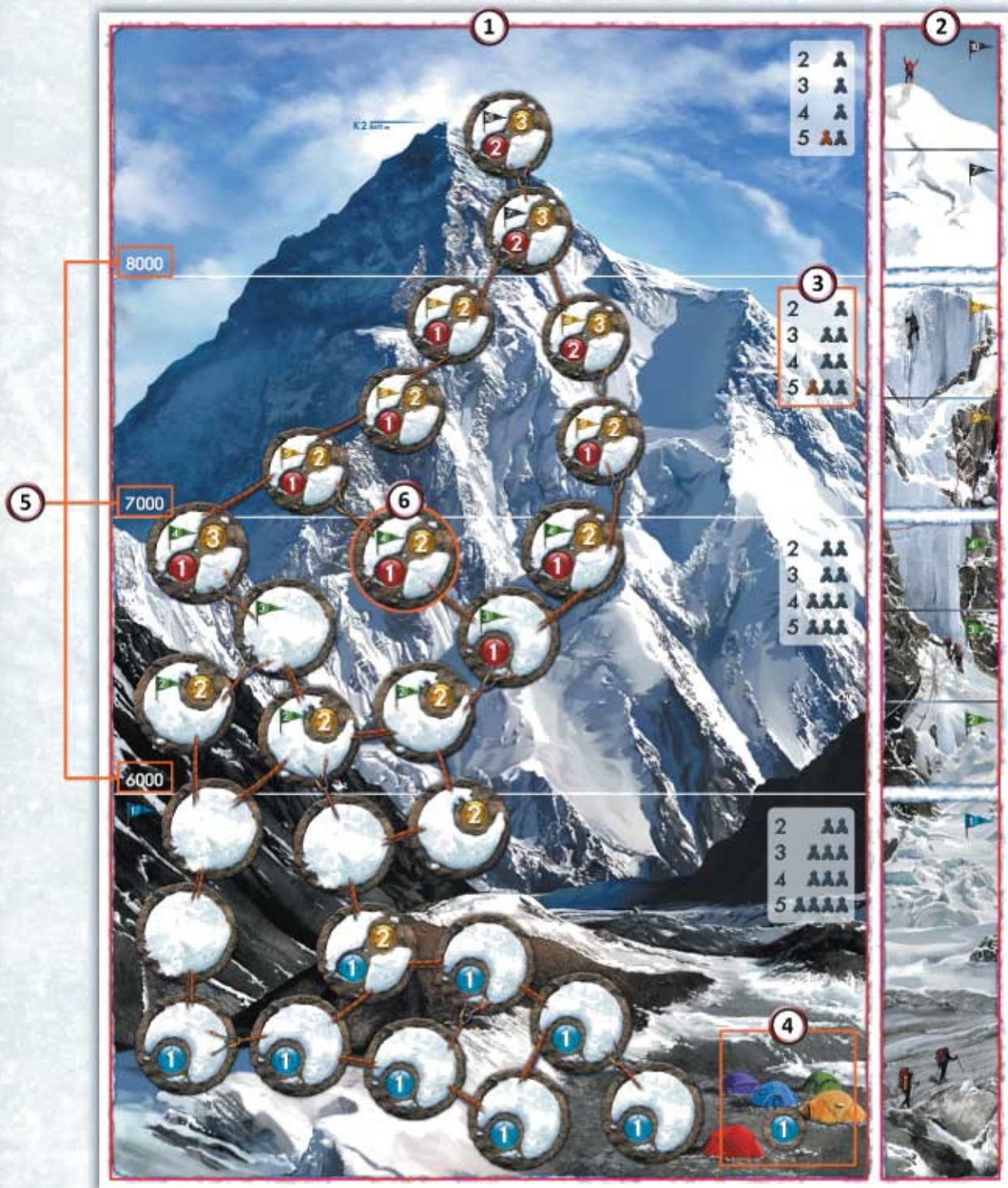
 **REBEL.PL**
Centrum gier

ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>

Dystrybucja i sprzedaż hurtowa: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl





- ① szlak wspinaczki himalaistów
- ② listwa punktów zwycięstwa
- ③ tabela limitu himalaistów
- ④ obozowisko - pole startowe
- ⑤ oznaczenia wysokości
- ⑥ pole szlaku wspinaczki himalaistów



- Ⓐ modyfikator aklimatyzacji
- Ⓑ wymagane punkty ruchu
- Ⓒ punkty zwycięstwa
- Ⓓ lina łącząca pola

PODSUMOWANIE TURU

1. ZAGRANIE KART

- a. Każdy z graczy zagrywa 3 karty zakryte.
- b. Gracze odkrywają je jednocześnie.

2. ŻETONY RYZYKA

- a. Gracz z największą liczbą punktów ruchu bierze żeton ryzyka. W przypadku remisu nikt nie bierze żetonu.
- b. Odkrywany jest kolejny żeton.

3. FAZA AKCJI

- a. Gracze poruszają himalaistów zgodnie z zagranymi kartami.
- b. Postawienie namiotu kosztuje tyle co wejście na to pole.
- c. Gracz podnosi himalaistom wartość aklimatyzacji w oparciu o zagrane karty.
- d. Gracz z żetonem ryzyka musi go rozliczyć.
- e. Oznaczenie liczby zdobytych punktów zwycięstwa na liście punktacji dla każdego himalaisty.
- f. Uwaga na wpływ pogody na ruch (tylko zimowa pogoda)!

4. ROZLICZENIE AKLIMATYZACJI

- a. Dodanie/odjęcie aklimatyzacji wynikające z aktualnego pola.
- b. Namiot dodaje 1 punkt aklimatyzacji.
- c. Odjęcie aklimatyzacji wynikające z aktualnej pogody.
- d. Jeżeli aklimatyzacja przekracza 6 punktów - wraca na 6.

5. KONIEC TURU

- a. Przekazanie znacznika gracza rozpoczynającego.
- b. Przesunięcie znacznika pogody na następne pole.
- c. Dobranie do 6 kart.

