

K2 拡張 ブロードピーク

内容物

- ゲームボード 1枚 両面
- 雪洞マーカー 12枚
- 勝利点トークン 各峰 10枚合計 30枚
- 縦走トークン 20枚 (各登山者に 2枚)

シナリオ 1 山頂へのレース

ゲームの準備

以下の点を除き、基本ゲームと同じように準備します。

ゲームボードは拡張セットの物を使います。顔のアイコンが書かれた面を上にしてテーブルに置きます。



天候タイルを先に 1枚取り除きます。夏の天候でプレイする場合は図に示されたタイルを取り除いて下さい。冬の天候でプレイする場合は無作為に 1枚取り除いて下さい。このゲームでは 5枚の天候タイルしか使いません。



雪洞マーカーをゲームボードの近くに置いておきます。

このゲームでは以下の道具を使いません。

- カード 3枚。2の順応カード 1枚、1の移動カード 1枚、レスキューカード
- テント (2個とも)

ゲームの手順

以下の点を除き、基本ゲームと同じようにプレイします。

雪洞

登山者はテントを持っていません。その代わりに雪洞を作ることができます。雪洞を作るためのコストは以下の通りです。

- 7000メートル未満：1移動ポイント
- 7000メートルより高い：2移動ポイント

テントとはコストが違うことに注意して下さい。雪洞を作るコストはそのマスに移動するための移動ポイントに関係ありません。

登山者が雪洞を作った場合、登山者がいるマスに雪洞マーカーを表向き (シャベルで穴を掘っている絵) に置きます。

雪洞にいる登山者は順応度を 1得ます (基本ゲームのテントと同じ効果です)。空いている雪洞にはどの登山者でも入れますが、1つの雪洞には 1人の登山者しか入れません。

雪洞は 2日間残ります。天候マーカーを動かすとき、以下の処理を行います。

- 裏向きの雪洞をすべてボードから取り除きます。
- 表向きの雪洞をすべて裏返します。

登山者は自分のターンで雪洞を直すことができます。そのためには雪洞を作るのと同じコストが必要です。直した雪洞は表向きになります。

雪洞は自然に無くなるまではそのマスに残ります。1つのマスに作れる雪洞の数に制限はありません。

1人プレイ

1人プレイのルールは通常ルールと同じですが、1点の例外があります。冬の天候でプレイする場合は図に示された天候タイルを取り除きます。

以下の表を確認し、獲得した勝利点に対応した自分



のレベルを確認しましょう。

| | 夏 (Sun) | 冬 (Snow) |
|---------|-------------|-------------|
| ヒマラヤ登山家 | 20 VPs | 17 - 20 VPs |
| アルピニスト | 16 - 17 VPs | 15 - 16 VPs |
| ハイカー | 11 - 15 VPs | 10 - 14 VPs |
| 観光客 | < 11 VPs | < 10 VPs |

ゲームの終了

基本ゲームと同じように終了します。しかしこのゲームでは基本ゲームより 3ターン少ないことに注意して下さい。勝者の決め方は基本ゲームと同じです。

シナリオ2 ブロードピーク縦走

ゲームの準備

以下の点を除き、基本ゲームと同じように準備します。

ゲームボードは拡張セットの物を使います。2人の登山者のアイコンが書かれた面を上にしてテーブルに置きます。



各プレイヤーは自分の色のコマを受け取ります。ただしテントは1個しか使いません。

ローマ数字が書かれた3つの峰にそれぞれ勝利点トークンを置きます。勝利点の種類と数はプレイ人数によって異なります。原文のルールブックを参照して下さい。各峰に置く勝利点トークンは上が高い数字になるように積み重ねます。5人プレイでは全ての勝利点トークンを使うことになります。

各登山者の縦走トークンをボードの近くに置きます。

ゲームの手順

以下の点を除き、基本ゲームと同じようにプレイします。

テント

各プレイヤーは1つしかテントを持ちません。ゲーム開始時にどちらの登山者にテントを持たせるかを決め、順応ボードの対応する登山者のマークの所に置いておきます。テント設営のルールは基本ゲームと同じですが、テントを持っている登山者しか設営できない部分が異なります。しかし、このゲームでは設営したテントを畳んで再び持つことができます。登山者がいるマスに自分の色のテントがある場合、その登山者が1移動ポイントを使うことでテントを持つことができます。テントをボードから取り除き、順応ボードの対応する登山者のマークの所に置いておきます。テントを持っている登山者は、ルールに従って再度テントを設置することができます。テントの設営・解体は何度でもできます。テントを持っている登山者が死亡した場合、テントは失われます。

縦走

ベースキャンプを出るとき、各登山者は左から右に縦走するか、右から左に縦走するかを選びます。登山者が縦走開始マス又は縦走終了マス（ボード上に登山者のアイコンで示されています）に入ったとき、その登山者と場所（右か左）に対応する縦走トークンを獲得します。

登山者が左右両方の縦走トークンを獲得した場合、その登山者が獲得した勝利点トークンの価値がそれぞれ2点上がります。

峰に到達したときの勝利点

登山者が峰に到達したとき、その峰の勝利点トークンを1個獲得し、その登山者の縦走トークンの上に置きます。各登山者は各峰から獲得できるトークンは1個ずつです。

注：北側（ボードの左側）には縦走トークンを獲得できるマスが2箇所あります。

ゲームの終了

ゲームの終了は基本ゲームと同じです。

得点集計

プレイヤーは各登山者の得点を確認し、合計します。

- 登山者が到達した高さに対応する得点（基本ゲームと同じです）
- 獲得した勝利点トークンの得点
- 登山者が左右両方の縦走トークンを獲得した場合、その登山者が獲得した勝利点トークンの数×2点

死亡した登山者は1点しか獲得しません（基本ゲームと同じです）。死亡した登山者が獲得していた勝利点トークンは失われます。

同点の場合、先に登頂している方が勝利します。