



# BROAD PEAK

ПРАВИЛА



«K2: Брод-пик» – дополнение для игры «K2», предлагающее вам отправиться вслед за польскими альпинистами по двум новым маршрутам.

В 1984 Кшиштоф Велицкий стал первым человеком, взошедшим на восьмитысячник<sup>1</sup> в альпийском стиле<sup>2</sup>. Без палатки, с одним лишь лёгким рюкзаком за плечами, он покинул базу и вернулся обратно через 21 с половиной час, покорив Главную вершину Брод-пика<sup>3</sup>. Сценарий «Гонка к вершине» реконструирует это событие, а маршрут, который вы видите на игровом поле, основан на маршруте Велицкого.

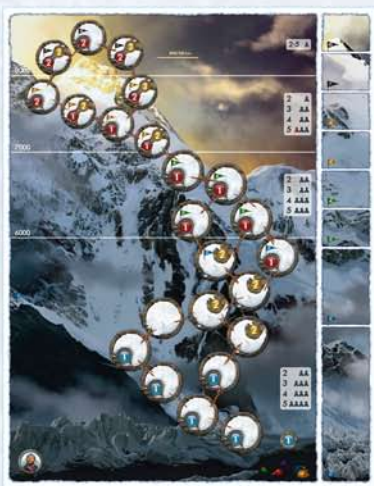
В том же году впервые в истории Войцех Куртука и Ежи Кукучка<sup>4</sup> прошли траверс трёх вершин<sup>5</sup> Брод-пика, взойдя на эти вершины 15, 16 и 17 июля соответственно. Сценарий «Траверс Брод-пика» воссоздаёт события той экспедиции.

Для игры в это дополнение вам понадобится базовая игра «K2».

## КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ:

Двустороннее игровое поле

Гонка к вершине



Траверс Брод-пика



30 жетонов победных очков (ПО) за подъём на три вершины (по 10 для каждой вершины)



12 жетонов снежной пещеры



20 жетонов траверса (по 2 для каждого альпиниста)



**Вершина «I»:** 2 жетона по 3 ПО, 3 – по 2 ПО, 5 – по 1 ПО

**Вершина «II»:** 3 жетона по 2 ПО, 7 – по 1 ПО

**Вершина «III»:** 10 жетонов по 1 ПО

Перед началом первой игры аккуратно выдавите все картонные жетоны.



## СЦЕНАРИЙ 1. «ГОНКА К ВЕРШИНЕ»

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проводится так же, как и к обычной партии в «K2», но с некоторыми изменениями: Вместо базового игрового поля выложите поле сценария. На «Гонку к вершине» указывает иконка Кшиштофа Велицкого.



Уберите из набора жетонов погоды один жетон. Если игра будет проходить в летнем режиме, то уберите жетон, изображённый на рисунке справа. Если в зимнем – уберите случайный жетон, не глядя на него. В этом сценарии используются только **5 жетонов погоды**. Перемешайте и выложите жетоны погоды так же, как для обычной партии в «K2». Положите жетоны снежной пещеры рядом с игровым полем.



Каждый игрок получает набор игровых элементов своего цвета, однако следующие компоненты не используются в этом сценарии:

- карта со значением акклиматизации 3, одна карта со значением акклиматизации 2, одна карта со значением передвижения 1 и карта спасения;
- обе палатки.

### ХОД ИГРЫ

Игра проходит по правилам базовой игры «K2» со следующими изменениями:

#### Снежные пещеры

У альпинистов нет палаток, в которых они могли бы укрыться от непогоды, однако они могут прорубить снежные пещеры. Стоимость розыгрыша жетона пещеры:

**ниже 7000 м – 1 очко передвижения;**  
**выше 7000 м – 2 очка передвижения.**

Стоимость передвижения в область, где вы хотите прорубить пещеру, не влияет на стоимость пещеры.





Построив пещеру, положите в область жетон пещеры в открытую (стороной с альпинистом, орудующим лопаткой).

Пещера приносит **1 очко акклиматизации** находящемуся в области альпинисту (как палатка в «K2»).

Любой альпинист может воспользоваться пещерой, однако одновременно пещера может вместить только одного альпиниста.

Пещеры не вечны, и ровно через два дня их засыпает снегом. Сдвигая маркер погоды на отметку следующего дня:

- переверните все жетоны пещеры, лежащие в открытую, обратной стороной вверх;
- уберите все жетоны пещеры, лежащие взакрытую, с игрового поля.



В свой ход альпинист может «вычистить» пещеру, потратив столько же очков передвижения, сколько и при постройке пещеры, жетон пещеры при этом перевернется на открытую сторону.

Жетоны пещеры остаются в областях их постройки до тех пор, пока не выбывают из игры. В одной области может быть сколь угодно пещер.

## СОЛО-ИГРА

Правила для соло-игры аналогичны правилам в «K2» с одним-единственным различием. При игре в зимнем режиме уберите жетон погоды, указанный на рисунке справа. Сверьте количество набранных победных очков с таблицей, чтобы определить свой уровень.



		
Гималайский горец	20 ПО	17 - 20 ПО
Альпинист	16 - 17 ПО	15 - 16 ПО
Путешественник	11 - 15 ПО	10 - 14 ПО
Турист	< 11 ПО	< 10 ПО



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается так же, как и «К2». Помните, что «Гонка к вершине» длится на 3 хода меньше, чем «К2». Победитель определяется по тому же принципу, что и в базовой игре.

## СЦЕНАРИЙ 2. «ТРАВЕРС БРОУД-ПИКА»

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проводится так же, как и к обычной партии в «К2», но с некоторыми изменениями.: Вместо базового игрового поля выложите поле сценария. На «Траверс Броуд-пика» указывает иконка двух альпинистов.



Каждый игрок получает набор игровых элементов своего цвета **за исключением одной палатки**. Выложите на каждую из вершин игрового поля (отмечены римскими цифрами) соответствующие стопки жетонов победных очков. Жетоны в стопках расположите по убыванию победных очков (то есть сверху должны лежать самые ценные жетоны, снизу – наименее ценные). Количество жетонов зависит от числа игроков и указано в таблице ниже. При игре впятером используются все жетоны.

	2	3	4
I			
II			
III			

Положите все жетоны траверса рядом с игровым полем.



## ХОД ИГРЫ

Игра проходит по правилам базовой игры «K2» со следующими изменениями:

### Палатка

У каждого из игроков только одна палатка. Перед началом игры участники выбирают одну палатку и возвращают в коробку вторую. Правила размещения палаток не меняются, однако теперь палатку может поставить только один из ваших альпинистов. Тем не менее, любой ваш альпинист, находящийся в области с палаткой, может потратить 1 очко перемещения, чтобы собрать уже разложенную палатку и спрятать её в рюкзаке. Фигурка палатки при этом кладётся рядом с планшетом игрока, показывая, кто из альпинистов несёт палатку. Этот альпинист сможет поставить её снова (по правилам «K2»). Разбирать и собирать палатку можно сколь угодно раз. Если альпинист с палаткой погибает, палатка выходит из игры.

### Траверс

Покидая базу, каждый альпинист должен решить для себя, будет ли он взбираться на Бруд-пик с левой стороны, а потом пройдёт траверс правой или наоборот. Попадая на область начала или окончания траверса (помечены символом альпиниста, как на картинке справа), альпинист получает жетон соответствующего (правого или левого) траверса с изображением своего альпиниста.

**Пример:** Жёлтый альпинист пересекает первую область траверса с правой стороны поля. Он берёт соответствующий жетон траверса с изображением своего альпиниста и кладёт его на планшет игрока.



Альпинист, собравший к концу игры оба жетона траверса, получает дополнительные 2 ПО за каждый свой жетон победных очков (вне зависимости от того, какие цифры указаны на этих жетонах).

**Пример:** К концу игры жёлтый альпинист набирает 2 жетона победных очков за подъём на две вершины и 2 жетона траверса. Он получает 4 дополнительных ПО.



### Победные очки за подъём на вершины

Как только альпинист залазает на вершину, игрок забирает верхний жетон победных очков с номером этой вершины и кладёт его на жетон траверса альпиниста. Один альпинист может взять только один жетон с каждой вершины. Таким образом, каждый альпинист собирает собственный набор победных очков.

**Примечание:** В левой стороне поля жетон траверса можно получить на одной из 2 областей (рисунок справа).



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается так же, как и «K2».

### Подсчёт очков

Игроки складывают очки, набранные каждым своим альпинистом. Альпинисты могут получить:

- до 10 ПО за покорение определённой высоты (как и в «K2»);
- столько ПО, сколько указано на жетонах победных очков;
- по 2 ПО за каждый жетон победных очков, собранных альпинистом, при условии, что у него есть оба жетона траверса.

Как и в базовой игре, погибший альпинист приносит только 1 ПО, его жетоны победных очков и траверса сбрасываются. В случае ничьи побеждает игрок, чей альпинист поднялся на вершину «I» первым.

**Illustrations and graphic design:** Jarek Nocoń

**Developer:** Maciej Teległow

**Rules text:** Maciej Teległow

**Tests:** Paweł Gorczyński

**Перевод:** Александр Петрунин (<https://balury.wordpress.com>)

**Верстка:** aldenp

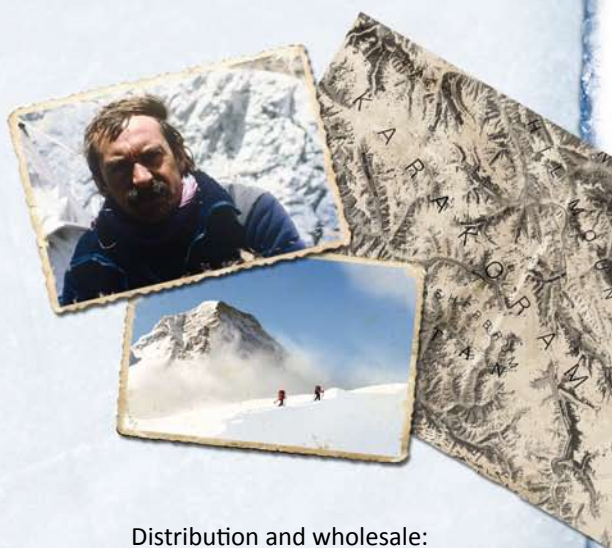
© 2011 Publisher REBEL.PL



ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

POLAND

<http://wydawnictwo.rebel.pl>



Distribution and wholesale:

<http://hurt.rebel.pl>

[hurt@rebel.pl](mailto:hurt@rebel.pl)



Нервно гляжу на часы: почти полночь. Моя крошечная палатка на леднике Годвин-Остин у подножья Бруд-пики (8051 м). Лето, 14 июля 1984 года. Полнолуние. Холодно. Пора начинать. Думает ли кто-нибудь обо мне в этой пугающей тишине? Знаю, что на горе я не один. Януш, Валек и Русик наверху, там же швейцарцы и австрийцы, не так уж и плохо. Прощаюсь с Норвидом: Прощаюсь с тем, что я любил, / И руки жму друзьям. / Одной дарю им пустоту, / Другой дарю время. Ничто не остановит меня, неважно как! Неделю назад я поднялся на 7300 м. Об этом говорят. Штефан Шафтер (благодаря Ванде) и Питер Хабелер сделали попытку, но безуспешно, теперь мой черёд. Слава Богу!

В отражающемся лунном свете хорошо виден путь к лагерю С1, в нём я даже не останавливаюсь. Ноги замёрзли. Привал в С2 (6400 м), уже 4 утра, не могу идти дальше, не чувствую пальцев ног. Забираюсь в нашу палатку, снимаю ботинки, натираю ноги согревающей мазью, завариваю чай. Выпить надо как можно больше. Почти день, но тут, на западной стороне, всё в тени. 8 утра, я в третьем лагере (7200 м), солнца здесь ещё нет. Всё ещё не чувствую ног. Решаю ненадолго задержаться. Печки нет, наверное, её забрали на вершину. Беру на время печку у швейцарцев (до чего хорошие ребята!), снова намазываю ноги... я правда думаю, что это поможет? Уже 10 утра. Говоря по правде, я просто ждал не дождался первых лучей солнца! Вверху расщелина, снег затягивается в неё спиралью, кажется, что она совсем близко, хотя до неё добрых 800 м. Недавние следы заметает снегом, но это и неплохо... На полпути встречаю Ганса Шелла (кто теперь помнит это имя?), говорит, что не смог подняться, говорит, что слишком стар и восьмимысячник уже не для него. Я представляю, что мне столько же, сколько ему, и что мне навстречу тоже выскакивает юнец, несущийся к вершине как лось. Вижу медленно спускающихся итальянцев Джанни и Тулио. После четырёх часов одинокого восхождения я под расщелиной, без верёвки тут не обойтись. Я залезаю в узкий проход, и северный ветер внезапно бьёт в лицо, до костей пронимая холодом. В снежной пещере мне оставили печку. Грею воду, но не хочу тут расслабляться, уже 2 часа дня, а по пути к вершине надо пройти длинный гребень. Не глядя по сторонам, карабкаюсь ввысь через выступы, разломы и снег, всё выше и выше. Кто-то машет мне с вершины. Думаю: отлично, вот и вершина. Ускоряюсь и через пару мгновений я наверху, Ханс Жебровский приветствует меня, но вместо того, чтоб поздравить с победой, показывает, как далеко ещё до вершины. Чёрт! А ведь я уже почти выдохся. На чуть выгнутом восточном хребте вижу троих наших друзей, возвращающихся с вершины. Быстрое рукопожатие, и я устремляюсь к вершине. И вот я здесь. Моя награда – изумительная панорама Каракорума. В снег воткнут швейцарский флаг, возможно, Ханс это сделал. Смотрю время, 4 часа дня. Сделаю несколько фотографий и спущусь. Я последний, все уже ушли, радость окрыляет меня. Я несусь к ущелью, тошнотворному чаю и электролитам. Бе! Друзья уже заварили этот мерзкий чай, а я должен выпить его побольше, чтобы не было обезвоживания. Смотрю на Предвершину Бруд-пики (8016 м). В 60 метрах над нами ледяной выступ, который использовали для вертикального спуска те, кто во время экспедиции 1975 года добрались до вершины первыми. Этот спуск стал последним для моего товарища Богдана Новажика, навеки оставшегося в ледовой трещине западного склона.

Момент раздумий. Уже так много позади, все горы Татр и Доломитов, но сколько ещё впереди! Я пришёл сюда попрощаться. Через девять лет. Возвращение на базу – скучная история борьбы с тошнотой и временем. Я хотел добраться до полуночи, и я успел. Я был в трансе. Забравшись в палатку, я повалился на матрас, даже не сняв снаряжения. Я всё ещё не мог поверить, что сделал это. Я выступил в 00:20 и вернулся в 22:30, не так уж и долго! Несмотря на усталость уснуть не мог. Думал о дочери, всё ли у неё хорошо?.. На следующий день Курт Димбергер и Джули Таллис пожали мне руку, и я почувствовал себя счастливым.

*Кшиштоф Велицкий*

Janusz - Janusz Majer; Walek - Walenty Fiut; Rysiek - Ryszard Pawłowski; Wanda - Wanda Rutkiewicz; Gianni - Gianni Calgagno (died in Alaska); Tulio - Tulio Vidoni (died in the Alps).

<sup>1</sup> То есть горный массив, высота которого над уровнем моря превышает 8000 м. Всего в мире 14 восьмимысячников, самый высокий – Эверест (8848 м), самый низкий – Шиша Пангма (8027 м). Все восьмимысячники расположены в Центральной Азии и на данный момент на вершину каждого из них совершило восхождение всего 30 альпинистов. Кшиштоф Велицкий и Ежи Кукучка, о которых идёт речь в игре, входят в это число. Здесь и далее примечания переводчика.

<sup>2</sup> То есть без предварительной подготовки маршрута (без организации лагерей, доставки снаряжения в промежуточные точки, закрепления верёвок и т. д.).

<sup>3</sup> Бруд-пик (К3) двенадцатый по высоте восьмимысячник мира, находящийся в 8 км от горы Чогори (К2). Первое восхождение на Главную вершину (высота 8051 м) состоялось в июне 1957 года.

<sup>4</sup> Ежи Кукучка поднялся на все 14 восьмимысячников всего за 8 лет (с 1979 по 1987 годы). Этот рекорд не побит до сих пор. Ежи Кукучка погиб при повторном восхождении на Лхоцзе, четвёртый по высоте восьмимысячник, в 1989 году.

<sup>5</sup> То есть прошли сразу с одной вершины на другую, не спускаясь за землю.