

K3



2-4



20'



8-99

Philippe Proux



Felix Kindelán



GAME RULES / RÈGLES DU JEU / SPIELREGELN
REGOLE DEL GIOCO / SPELREGELS / REGLAS DEL JUEGO

CONTENTS

- 45 pawns in 5 colours (9 of each)
- 6 natural pawns
- 4 white pawns
- 1 bag
- 1 rulebook

OVERVIEW

K3, also called *Broad Peak*, is 8,051 m/26,414 ft above sea level. It is said to be one of the hardest mountains to climb. Plan your trek carefully, ascend step by step, and try to be the last one standing to win the game.

1. SETTING UP THE BASE CAMP

First build the K3 base camp as a starting point for the ascent to the summit:

- Put all the coloured pawns in the bag (leave out the white and natural pawns).
- Randomly draw 9 pawns from the bag and place them side by side in a line in the middle of the table.
- There must be at least 4 different colours. If there aren't, put all the pawns back in the bag and draw again.



2. SETTING UP YOUR PYRAMID

- Determine the total number of pawns you need by referencing the table on the next page.

Set aside your white and natural pawns, then take turns drawing 3 coloured pawns from the bag. Pass the bag to your neighbor and continue taking turns drawing until everyone has their total number of coloured pawns.

- In a 3-player game, set aside 1 additional white pawn. It will be taken by one of the players as the game progresses (see Elimination). Any unused pawns are put back in the box.
- Arrange and stack all your pawns in a pyramid in front of you, making them overlap. K3 is a programming game. After the first game, you'll fully understand just how much the way your pyramid is set up will affect your strategy.

How many pawns you need and how large your pyramid should be depends on the number of players. See the table on the next page.

Note: for a 4-player game, leave your white pawn next to your pyramid. Its use will be explained later.

3. START OF THE GAME

The first person to finish building their pyramid starts the game. Then take turns clockwise.



Number of players	Pawns per player	Size of pyramid base
2	2 white pawns 2 natural pawns 17 coloured pawns	6 pawns
3	1 white pawn 2 natural pawns 12 coloured pawns	5 pawns
4	1 white pawn 1 natural pawn 9 coloured pawns	4 pawns

HOW TO PLAY

On your turn, you must take a pawn from your pyramid. You can:

- Take a **coloured pawn** and place it on K3.
- Take a **natural pawn** and place it on K3. It is wild and represents any color.
- Take a **white pawn**: remove it from your pyramid, set it aside, and end your turn. Each white pawn can only be used once per game.

To take and place a pawn, you must follow these rules:

- You can take a pawn from your pyramid if it is accessible, i.e. if no other pawn is on top of it.
- Pawns you place on K3 must always sit on top of 2 other pawns.
- Coloured pawns must always be placed on top of at least one pawn of the same colour, or a natural pawn. A natural pawn can be placed on top of any pawn. Careful: placing a pawn on top of 2 pawns of the same colour (coloured or natural) results in a penalty (see Penalty).
- You can only place 1 pawn per turn.

PENALTY

Placing your pawn on 2 pawns of the same colour results in a penalty. The next player clockwise who has not yet been eliminated chooses one of your accessible pawns and places it next to their pyramid. It becomes part of their accessible pawns for the rest of the game and can be placed on K3 during a future turn, or taken by an opponent to resolve a future penalty.

Note: in a 4-player game, the white pawn next to your pyramid is also accessible and can be taken to resolve a penalty.

ELIMINATION

On your turn, if you can no longer play (either by placing a pawn or by ending your turn with a white pawn), you are eliminated from the game.

In a 3-player game, the player to the right of the first person eliminated takes the white pawn that was set aside at the beginning of the game. This pawn is placed next to their pyramid and is part of their accessible pawns for future turns.

END OF THE GAME

The game ends when there is only 1 player left. The last player in the game wins, even if they can't play on their turn, since all other players were eliminated before their turn started.

Note: it is possible that K3 is fully built, but the players still have pawns. In this case, on your next turn, add your pawn to either end of the K3 base camp and continue playing as normal.

It is hard to resist the call of the mountains: chances are you will want to climb K3 again. No matter how many times you climb, remember to leave no trace and keep the mountain as clean as possible.

COOPERATIVE VARIANT

In the cooperative variant, you are part of the same climbing expedition. You have to reach the summit of K3 together. If you place the last pawn on top of K3, your ascent is finished and you win! But if even one player is eliminated from the game, the trek was too dangerous and you lose.

Play with the same rules as above: on your turn, place one of your accessible pawns. However, discuss and work out the best strategy together from the start, and remember the penalties for swapping pawns during the game! Will you all reach the summit? In a rope team, no one is left behind! Good luck!



MATÉRIEL

- 45 pions de 5 couleurs (9 de chaque)
- 6 pions naturels
- 4 pions blancs
- 1 sac en coton
- 1 livret de règles

IDÉE DU JEU

Le K3, aussi appelé *Broad Peak*, se situe à 8 051 m au-dessus du niveau de la mer. Il est réputé être l'une des montagnes les plus dures à escalader. Planifiez soigneusement votre ascension, grimpez étape par étape, et tentez d'être le dernier ou la dernière encore en lice pour remporter la partie.

1. MISE EN PLACE DU CAMP DE BASE

Construisez d'abord le camp de base du K3 qui servira de départ pour l'ascension au sommet :

- Mettez tous les pions de couleur dans le sac (laissez de côté les pions blancs et naturels).
- Piochez au hasard 9 pions dans le sac et placez-les côte à côte en ligne, au centre de la table.
- Vous devez avoir au moins 4 couleurs différentes. Dans le cas contraire, remettez les pions dans le sac et recommencez.

2. MISE EN PLACE DE VOTRE PYRAMIDE

- Piochez au hasard et à tour de rôle vos pions colorés dans le sac : prenez-en 3, puis passez le sac à votre voisin·e, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez tous vos pions. Prenez également vos pions blancs et naturels (comme indiqué dans le tableau à droite).
- Dans une partie à 3, un pion blanc est mis de côté et sera récupéré par un ou une des adversaires au fil de la partie (voir élimination). Les autres pions non utilisés sont écartés du jeu.
- Enfin, organisez et empilez tous vos pions en pyramide devant vous en les faisant chevaucher. K3 est un jeu de programmation, vous vous rendrez compte après la première partie que la façon dont vous disposez vos pions lors de la mise en place est importante.

Le nombre de pions piochés et la taille de la base de votre pyramide dépendent du nombre de personnes : se référer au tableau ci-dessous.

Note: pour une partie à 4, laissez votre pion blanc à côté de votre pyramide. Il sera accessible à tout moment durant la partie.



3. DÉBUT DE LA PARTIE

La première personne qui termine sa pyramide commence la partie. Jouez ensuite à tour de rôle, en sens horaire.

Nombre de personnes	Nombre de pions par personne	Nombre de pions pour la base des pyramides
2	2 pions blancs 2 pions naturels 17 pions colorés	6 pions
3	1 pion blanc 2 pions naturels 12 pions colorés	5 pions
4	1 white pawn 1 pion naturel 9 pions colorés	4 pions

DÉROULEMENT DU JEU

À votre tour, vous devez jouer un des pions de votre pyramide. Vous pouvez :

- Jouer un **pion coloré** et le placer sur le K3.
- Jouer un **pion naturel** et le placer sur le K3. Un pion naturel est considéré comme un joker et peut remplacer n'importe quelle couleur.
- Jouer un **pion blanc** : vous le retirez de votre pyramide, le placez à côté de K3, et passez votre tour. Chaque pion blanc n'est utilisable qu'une fois par partie.

Pour prendre et poser un pion, vous devez respecter les règles suivantes :

- Vous pouvez jouer un pion uniquement s'il est accessible, c'est-à-dire si aucun autre pion ne le chevauche.
- Un pion est toujours placé à cheval sur deux autres pions du K3.
- Un pion coloré doit toujours être placé sur au moins un pion de la même couleur, ou un pion naturel. Un pion naturel peut être placé sur n'importe quel pion. Attention : placer un pion sur deux pions de la même couleur (colorés ou naturels) entraîne une pénalité (voir ci-dessous).
- Vous ne pouvez jouer qu'un seul pion par tour.

PENALITÉ

Jouer votre pion sur deux pions de la même couleur entraîne une pénalité. Le joueur ou la joueuse qui vous précède et qui n'a pas encore été éliminé·e, récupère un de vos pions accessibles au choix et le place à côté de sa propre pyramide. Il fait partie de ses pions accessibles pour le reste de la partie et pourra être joué lors d'un prochain tour de jeu, ou récupéré par un·e adversaire lors d'une prochaine pénalité.

Note: lors d'une partie à 4, le pion blanc à côté de la pyramide est également accessible et peut être récupéré comme pénalité.

ÉLIMINATION

Si, lorsque vient votre tour, vous ne pouvez plus jouer (car vous n'avez plus de pion, ou vous ne pouvez plus poser un pion, ni passer votre tour avec un pion blanc), vous êtes éliminé·e de la partie.

Lors d'une partie à 3, le joueur ou la joueuse précédant la première personne éliminée récupère le pion blanc écarté en début de jeu. Ce pion est placé à côté de sa pyramide et pourra être joué lors d'un prochain tour.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur ou une joueuse en lice : celui-ci ou celle-ci remporte alors la partie, et ce, même s'il ou elle ne peut pas jouer lors de son tour, car tous ses adversaires ont été éliminés de la partie avant.

Remarque : il est possible que le K3 soit entièrement érigé mais que les adversaires aient encore des pions. Dans ce cas, ajoutez votre prochain pion à l'une des deux extrémités du K3, au même niveau que la base, et continuez la partie normalement.

Il est dur de résister à l'appel des montagnes : il y a de fortes chances que vous ayez envie d'escalader à nouveau le K3. Peu importe votre record d'ascensions, n'oubliez pas de ne pas laisser de traces et de garder la montagne aussi propre que possible.

VARIANTE COOPÉRATIVE

Dans cette variante coopérative, vous faites partie de la même cordée. Vous devez réussir à escalader le K3 toutes et tous ensemble jusqu'au sommet. Si le dernier pion est posé, vous êtes arrivés au sommet, c'est gagné ! Mais si l'un ou l'une d'entre vous est bloqué·ée durant la partie, le sommet ne sera pas gravi, alors vous avez perdu.

Jouez avec les mêmes règles qu'indiquées ci-dessus : à votre tour, posez un de vos pions accessibles. Toutefois, discutez, élaborer ensemble la meilleure stratégie dès le début, et pensez aux pénalités pour vous échanger des pions en cours de partie ! Arrivez-vous tous en haut ? Dans une cordée, on ne laisse personne derrière ! Bonne chance !



SPIELMATERIAL

- 45 Spielsteine in 5 verschiedenen Farben (9 von jeder Farbe)
- 6 hölzerne Spielsteine
- 4 weisse Spielsteine
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung

IDEE DES SPIELS

Der Berg K3, auch *Broad Peak* genannt, ist 8,051 m ü. M. hoch. Man sagt, er wäre einer der schwierigsten zu besteigenden Berge. Plane deinen Aufstieg sorgfältig, klettere Schritt für Schritt und versuche am Ende der Letzte zu sein, der noch steht.

1. BASECAMP EINRICHTEN

Baut zuerst das Basicamp am K3 als Ausgangspunkt für euren Aufstieg zum Gipfel:

- Füllt alle farbigen Spielsteine in den Beutel (lasst die weissen und hölzerne Spielsteine weg).
- Zieht willkürlich 9 Spielsteine aus dem Beutel und legt sie Seite an Seite in einer Reihe in die Mitte des Tisches.
- **Hinweis:** Ihr müsst mindestens 4 verschiedene Farben haben. Ist das nicht der Fall, so legt die Spielsteine zurück in den Beutel und zieht noch einmal.

2. PYRAMIDE AUFSTELLEN

- Dann zieht nacheinander eure farbigen Spielsteine aus dem Beutel: Ziehe 3, dann gib den Beutel weiter zu deinem Nachbarn und so weiter, bis jeder seine Spielsteine hat. Nehmt auch eure weissen und hölzernen Spielsteine.
- Bei 3 Spielern wird 1 weisser Spielstein zur Seite gelegt und im Laufe des Spiels von einem der Gegner aufgenommen (siehe Eliminierung). Die nicht verwendeten Spielsteine werden aus dem Spiel genommen.
- Ordne und staple alle deine Spielsteine in einer Pyramide vor dir, sodass sie sich überlappen. K3 ist ein Programmierspiel. Du wirst nach dem ersten Spiel feststellen, dass es wichtig ist, wie du die Pyramide beim Aufbau anordnest.

Die Anzahl der gezogenen Spielsteine und die Grösse der Basis eurer Pyramide hängt von der Anzahl Spieler ab: siehe die Tabelle unten.

Hinweis: Bei einem Spiel mit 4 Spielern legt ihr den weissen Spielstein neben eure Pyramiden. Er kann während des Spiels an einem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.

3. SPIELBEGINN

Die Person die als erstes ihre Pyramide fertigstellt, beginnt das Spiel. Dann geht es im Uhrzeigersinn reihum.



Anzahl Spieler	Anzahl Spielsteine pro Spieler	Anzahl Spielsteine für die Basis jeder Pyramide
2	2 weisse Spielsteine 2 hölzerne Spielsteine 17 farbige Spielsteine	6 Spielsteine
3	1 weisser Spielstein 2 hölzerne Spielsteine 12 farbige Spielsteine	5 Spielsteine
4	1 weisser Spielstein 1 hölzerner Spielstein 9 farbige Spielsteine	4 Spielsteine

SPIELABLAUF

Wenn du an der Reihe bist, musst du einen der Spielsteine in deiner Pyramide spielen. Mögliche Aktionen:

- Spiele einen **farbigen Spielstein** und platziere ihn auf dem K3.
- Spiele einen **hölzernen Spielstein** und platziere ihn auf dem K3. Ein hölzerner Spielstein gilt als Joker und kann jede Farbe darstellen.
- Spiele einen **weissen Spielstein**: Entferne ihn von deiner Pyramide und lasse diesen Spielzug ausfallen. Jeder weisse Spielstein kann nur einmal pro Spiel gebraucht werden.

Um einen Spielstein aufzunehmen und zu platzieren, musst du diese Regeln befolgen:

- Du kannst einen Spielstein nur spielen, wenn er zugänglich ist, d.h. er von keinem anderen Spielstein überdeckt wird.
- Ein Spielstein wird immer über 2 andere Spielsteine auf dem K3 platziert.
- Ein farbiger Spielstein muss immer auf mindestens einen gleichfarbigen oder einen hölzernen Spielstein platziert werden. Ein hölzerner Spielstein kann auf einen beliebigen anderen Spielstein platziert werden. Achtung: Wenn ein Spielstein auf 2 gleichfarbige (farbig oder hölzern) platziert wird, führt dies zu einer

Strafe (siehe unten).

- Du kannst immer nur einen Spielstein pro Zug spielen.

STRAFE

Wenn du einen Spielstein auf zwei gleichfarbige Spielsteine platzierst, führt dies zu einer Strafe. Der Spieler, der nach dir spielt und noch nicht ausgeschieden ist, nimmt einen zugänglichen Spielstein seiner Wahl von deiner Pyramide und platziert ihn neben seine eigene Pyramide. Für den Rest des Spiels wird dieser Spielstein Teil seiner zugänglichen Spielsteine und kann in einer zukünftigen Spielrunde gespielt werden oder von einem Gegner bei einer zukünftigen Strafe weggenommen werden.

Hinweis: In einem Spiel mit 4 Spielern ist der weisse Spielstein neben der Pyramide ebenfalls zugänglich und kann bei einer Strafe zurückgewonnen werden.

ELIMINIERUNG

Wenn du an der Reihe bist aber nicht mehr spielen kannst (weder durch das Setzen eines Spielsteines noch durch das Passen deines Zuges mit einem weissen Spielstein), scheidest du aus dem Spiel aus. Bei einem Spiel mit 3 Spielern erhält der Spieler, der vor dem als erstes ausgeschiedenen Spieler am Zug ist, den weissen Spielstein, der zu Beginn des Spiels auf die Seite gelegt

wurde. Dieser Spielstein wird neben seine Pyramide gelegt und kann in einer späteren Runde gespielt werden.

SPIELEND E

Das Spiel endet, wenn nur noch 1 Spieler übrig ist: Er/Sie gewinnt das Spiel auch dann, wenn er/sie in diesem Zug nicht mehr spielen kann, weil alle Gegner vor ihm/ihr aus dem Spiel ausgeschieden sind.

Hinweis: Es ist möglich, dass der K3 vollständig aufgebaut ist, die Gegner aber noch Spielsteine haben. In diesem Fall fügt ihr euren nächsten Spielstein an einem der beiden Enden des K3 auf gleicher Höhe mit der Basis hinzu und setzt das Spiel gewohnt fort.

Es ist schwierig, dem Ruf der Berge zu widerstehen: Es besteht die Chance, dass du den K3 nochmals besteigen möchtest. Egal, wie oft du kletterst, denke daran, keine Spuren zu hinterlassen und den Berg so sauber wie möglich zu halten.

KOOPERATIVE VARIANTE

Bei der kooperativen Variante seid ihr alle Teil der gleichen Seiltruppe. Ihr müsst gemeinsam bis an die Spitze des K3 klettern. Wenn der letzte Spielstein platziert ist, habt ihr die Spitze erreicht und gewonnen! Wenn aber einer von euch während des Spiels blockiert wird, kann der Gipfel nicht erklommen werden und ihr habt verloren.

Spielt nach den gleichen Regeln wie oben: Wenn du am Zug bist, setzt du einen deiner erreichbaren Spielsteine. Besprecht jedoch von Anfang an die beste Strategie und denkt auch an die Strafen, bei denen ihr Spielsteine austauschen könnt! Schafft ihr es alle an die Spitze? In einer Seiltruppe wird niemand zurückgelassen. Viel Glück!

COMPONENTES DEL JUEGO

- 45 piezas de 5 colores diferentes (9 de cada color)
- 6 piezas de madera natural
- 4 piezas blancas
- 1 bolsa
- 1 libro de reglas

IDEA DEL JUEGO

El K3, también llamado *Broad Peak*, está a 8.051 m sobre el nivel del mar. Se dice que es uno de los montes más difíciles de escalar. Planifica tu ascenso con cuidado, sube paso a paso e intenta ser el último en quedar en pie para ganar la partida.

1. PREPARA EL CAMPO BASE

Primero construye el campamento base en el K3 como punto de partida para el ascenso a la cumbre:

- Pon todas las piezas de color en la bolsa (deja fuera las piezas blancas y de madera natural).
- Sacas al azar 9 piezas de la bolsa y colócalas una al lado de la otra en una línea en el centro de la mesa, formando la base del K3.
- **Nota:** debe haber al menos 4 colores diferentes. Si no, vuelve a poner las piezas en la bolsa y empieza de nuevo.



2. PREPARA TU PIRÁMIDE

- A continuación, saca por turnos tus piezas de color de la bolsa: coge 3, pasa la bolsa al siguiente jugador en sentido horario, y así sucesivamente, hasta que tengas todas tus piezas. Coge también tus piezas blancas y de madera natural.
- En una partida de 3 jugadores, se aparta 1 pieza blanca que será recogida por otro jugador a medida que avance la partida (*ver eliminación*). Las piezas no utilizadas se apartan y no entran en juego. Por último, coloca y apila todas tus piezas en una pirámide frente a ti, haciendo que se superpongan (*ver imagen en pagina 4*).
- K3 es un juego de programación, después del primer juego descubrirás que importa mucho cómo organizas tu pirámide en la configuración inicial.

El número de piezas extraídas y el tamaño de la base de tu pirámide dependen del número de jugadores (*ver tabla en la pagina 4*).

Nota: para una partida de 4 jugadores, deja la pieza blanca al lado de tu pirámide. Podrás usarla en tu turno una vez por partida.



3. COMIENZO DEL JUEGO

El primero en terminar su pirámide será el jugador inicial. Luego se juega por turnos, en sentido horario.

Número de jugadores	Piezas por jugador	Numero de piezas en la base de cada pirámide.
2	2 piezas blancas 2 piezas de madera natural 17 piezas de colores	6 piezas
3	1 pieza blanca 2 piezas de madera natural 12 piezas de colores	5 piezas
4	1 pieza blanca 1 pieza de madera natural 9 piezas de colores	4 piezas

CÓMO JUGAR

En tu turno, debes jugar una de las piezas de tu pirámide. Puedes:

- Jugar una **pieza de color** y colocarla en el K3.
- Jugar una **pieza de madera natural** y colocarla en el K3. Esta se considera un comodín y puede sustituir cualquier color.
- Jugar una **pieza blanca**: la retiras de tu pirámide y pasa tu turno. Cada pieza blanca puede utilizarse sólo una vez por partida.

Para jugar y colocar una pieza, debes seguir estas reglas:

- Sólo se puede jugar una pieza si es accesible, es decir, si ninguna otra pieza está sobre ella total o parcialmente.
- Una pieza siempre se coloca trabada sobre otras 2 piezas en el K3.
- Una pieza de color siempre debe colocarse encima de al menos una pieza del mismo color, o de una pieza de madera natural. Una pieza de madera natural puede colocarse sobre cualquier pieza. Cuidado: colocar una pieza encima de 2 piezas del mismo color (coloreados o naturales) tiene una penalización (ver a continuación).
- Sólo se puede jugar 1 pieza por turno.

PENALIZACIÓN

Si juegas una pieza sobre 2 piezas del mismo color, te penalizará. El jugador anterior roba una de tus piezas accesibles a su elección y la coloca junto a su propia pirámide. Pasa a formar parte de sus piezas accesibles para el resto de la partida y puede jugarla en un próximo turno de juego, o la puede coger otro jugador en caso de una penalización.

Nota: en una partida de 4 jugadores, la pieza blanca junto a la pirámide también es accesible y puede robarse como penalización.

ELIMINACIÓN

Si en tu turno no puedes jugar, ni colocando una pieza ni pasando tu turno con una pieza blanca, quedas eliminado de la partida.

En una partida de 3 jugadores, el jugador anterior a la primera persona eliminada recibe la pieza blanca que se descartó al principio de la partida. Esta pieza se coloca junto a su pirámide y puede jugarse en una ronda futura.

FINAL DEL JUEGO

La partida termina cuando sólo queda 1 jugador: este gana la partida, aunque no pueda jugar en su turno, ya que todos los oponentes han sido eliminados del juego.

Nota: es posible que el K3 esté totalmente formado pero que los jugadores aún tengan piezas. En este caso, añade tu siguiente pieza a cualquier extremo de K3, al mismo nivel que la base, y continúa la partida normalmente.

Es difícil resistirse a la llamada de las montañas: lo más probable es que quieras volver a escalar el K3. No importa cuantas veces subas, recuerda no dejar rastro y mantener la montaña lo más limpia posible.

VARIANTE COOPERATIVA

En la variante cooperativa, formáis parte de la misma cuerda. Tenéis que escalar juntos el K3 hasta la cima. Si se coloca la última pieza, habréis llegado a la cima y habréis ganado. Pero si uno de vosotros se estrella durante la partida, no podréis subir a la cima, por lo que habréis perdido.

Juega con las mismas reglas que en el juego competitivo: en tu turno, coloca una de tus piezas de forma accesible. Sin embargo, discutid y elaborad juntos la mejor estrategia desde el principio, ¡y recordad las penalizaciones e intercambiar piezas durante la partida! ¿Llegaréis todos a la cima? En un juego con cuerdas, nadie se queda atrás: ¡buena suerte!



COMPONENTI DEL GIOCO

- 45 pedine in 5 colori diversi (9 ciascuno)
- 6 pedine naturali
- 4 pedine bianche
- 1 borsa
- 1 libretto delle regole

IDEA DEL GIOCO

Il K3, chiamato anche *Broad Peak*, si trova a 8.051 m sul livello del mare. Si dice che sia una delle montagne più difficili da scalare. Pianificate attentamente la vostra scalata, salite passo dopo passo e cercate di essere gli ultimi a restare in piedi per vincere la partita.

1. PREPARARE IL CAMPO BASE

Per prima cosa costruite il campo base al K3 come punto di partenza per la salita alla vetta:

- Mettete tutte le pedine colorate nel borsa (tralasciate le pedine bianche e naturali).
- Pescate a caso 9 pedine dalla borsa e mettetele una accanto all'altra in fila al centro del tavolo.
- **Attenzione:** ci devono essere almeno 4 colori diversi. Se non ci sono, rimettete le pedine nella borsa e ricominciate.



2. PREPARARE LA PIRAMIDE

- Poi, a turno, estraete le pedine colorate dalla borsa: ciascuno deve prenderne 3 e passare la borsa al vicino e così via, finché tutti non avrete le vostre pedine. Prendete anche le vostre pedine bianche e naturali, come indicato nella tabella a destra.
- In una partita a 3 giocatori, 1 pedina bianca viene messa da parte e verrà raccolta da uno degli avversari man mano che il gioco procede (vedi Eliminazione). Le pedine inutilizzate vengono rimosse dal gioco.
- Disponete ed impilate tutte le vostre pedine in una piramide di fronte a voi, così che si sovrappongano. K3 è un gioco di programmazione, dopo la prima partita noterete che è importante come disponi la tua piramide all'inizio.

Il numero di pedine estratte e la dimensione della base della piramide dipendono dal numero di giocatori: vedi la tabella.

Nota: per una partita con 4 giocatori, lasciate la pedina bianca accanto alla piramide. Sarà accessibile in qualsiasi momento durante il gioco.

3. INIZIO DEL GIOCO

La prima persona che finisce la piramide inizia il gioco. Quindi giocate a turno, in senso orario.



Piramide del giocatore 1

Piramide del giocatore 2

Campo base al K3

Numero di giocatori	Numero di pedine per giocatore	Numero di pedine per la base di ogni piramide
2	2 pedine bianche 2 pedine naturali 17 pedine colorate	6 pedine
3	1 pedina bianca 2 pedine naturali 12 pedine colorate	5 pedine
4	1 pedina bianca 1 pedina naturale 9 pedine colorate	4 pedine

COME SI GIOCA

Quando è il proprio turno, si deve giocare una delle pedine della propria piramide. È possibile:

- Giocare una **pedina colorata** e posizionarla sul K3.
- Giocare una **pedina naturale** e posizionarla sul K3. Una pedina naturale è considerata un jolly e può sostituire qualsiasi colore.
- Giocare una **pedina bianca**: si toglie dalla piramide e si salta il turno. Ogni pedina bianca può essere utilizzata una volta per partita.

Per prendere e posizionare una pedina, si devono seguire queste regole:

- Giocare una pedina solo se è accessibile, cioè se nessun'altra pedina vi sta a cavalcioni.
- Una pedina è sempre posta a cavalcioni di altre 2 pedine su K3.
- Una pedina colorata deve essere sempre posizionata sopra almeno a una pedina dello stesso colore o a una pedina naturale. Una pedina naturale può essere posizionata su qualsiasi pedina. Attenzione: piazzare una pedina sopra 2 pedine dello stesso colore (colorate o naturali) comporta una penalità (vedi sotto).

- Si può giocare solo 1 pedina per turno.

PENALITÀ

Giocare la pedina su 2 pedine dello stesso colore comporta una penalità. Il giocatore prima di te che non è stato ancora eliminato raccoglie una delle tue pedine accessibili a sua scelta e la piazza accanto alla propria piramide. Diventa parte delle sue pedine accessibili per il resto della partita e può essere giocata in un successivo turno di gioco o raccolta da un avversario in una penalità successiva.

Nota: in una partita a 4 giocatori, anche la pedina bianca accanto alla piramide è accessibile e può essere recuperata come penalità.

ELIMINAZIONE

Se, quando è il tuo turno, non puoi più giocare (né piazzando una pedina né saltando il turno con una pedina bianca), vieni eliminato dal gioco.

In una partita a 3 giocatori, il giocatore che precede la prima persona eliminata ottiene la pedina bianca che è stata scartata all'inizio della partita. Questa pedina viene posizionata accanto alla piramide del giocatore e può essere giocata in un turno successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando rimane solo 1 giocatore: questi vince la partita, anche se non può giocare nel proprio turno, perché tutti gli avversari sono già stati eliminati dalla partita in precedenza.

Nota: è possibile che K3 sia completamente eretto ma gli avversari abbiano ancora pedine. In questo caso, aggiungi la tua pedina successiva a una delle estremità di K3, allo stesso livello della base, e continua il gioco normalmente.

È difficile resistere al richiamo delle montagne: è probabile che vorrai salire di nuovo sul K3. Non importa quante volte ti arrampichi, ricorda di non lasciare tracce e mantieni la montagna il più pulita possibile.

VARIANTE COOPERATIVA

Nella variante cooperativa, fate tutti parte della stessa cordata. Dovete salire insieme fino in cima al K3. Se viene piazzata l'ultima pedina, siete arrivati in cima e vincete! Ma se uno di voi viene bloccato durante la partita, la vetta non verrà scalata, quindi avrete perso.

Gioca con le stesse regole di cui sopra: durante il tuo turno, piazza una delle tue pedine accessibili. Tuttavia, sin dall'inizio dovete discutere ed elaborare insieme la migliore strategia, e ricordatevi delle penalità per lo scambio di pedine durante il gioco! Riuscirete ad arrivare tutti in cima? In un gruppo in cordata, nessuno viene lasciato indietro! Buona fortuna!



INHOUD

- 45 blokjes in 5 verschillende kleuren (9 per kleur)
- 6 naturel blokjes (de ongeverfde blokjes)
- 4 witte blokjes
- 1 katoenen zak
- 1 spelregelboekje

SPELIDEE

De K3, ook wel *Broad Peak* genoemd, bevindt zich 8.051 m boven zeeniveau. Er wordt gezegd dat het één van de moeilijkste bergen is om te beklimmen. Bereid je beklimming zorgvuldig voor, klim stap voor stap en probeer als laatste over te blijven om het spel te winnen.

1. ZET HET BASISKAMP OP

Bouw eerst het basiskamp op bij de K3 als beginpunt voor je tocht naar de top:

- Stop alle gekleurde blokjes in de katoenen zak (houd de witte en naturel blokjes apart).
- Haal zonder te kijken 9 blokjes uit de zak en plaats ze in een rechte lijn naast elkaar op het midden van de tafel.
- **Opmerking:** je hebt minstens 4 verschillende kleuren nodig. Heb je minder kleuren gepakt, stop de blokjes dan terug in de zak en begin opnieuw.



2. DE OPBOUW VAN DE PYRAMIDE

- Het aantal blokjes waarmee je begint en de breedte van de basis van je pyramide hangt af van het aantal spelers; zie de tabel hieronder. Haal om de beurt gekleurde blokjes uit de zak; pak zonder te kijken 3 blokjes, geef de zak door aan de volgende speler en ga zo verder tot iedereen het juiste aantal blokjes heeft. Verdeel ook de witte en naturel blokjes.
- Bij een spel met drie spelers wordt één wit blokje apart gelegd; deze kan later tijdens het spel door één van de spelers worden gepakt (zie 'Eliminatie'). Haal de blokjes die niet worden gebruikt uit het spel. Stapel tot slot al je blokjes dakpansgewijs op in de vorm van een pyramide.
- Rangschik en stapel al je blokjes op de pyramide, waarbij een blokje de onderste twee overlapt. K3 is een programmeerspel, waarbij je na één keer spelen merkt, dat het belangrijk is welke blokjes je waar neerzet. De grootte van de pyramide en het aantal blokjes is afhankelijk van het aantal spelers die meedoen: kijk in onderstaande tabel.

Opmerking: bij een spel met 4 spelers plaats je het witte blokje naast je pyramide. Deze is op elk moment tijdens het spel beschikbaar om ingezet te worden.

3. START VAN HET SPEL

De speler die als eerste zijn of haar pyramide klaar heeft, begint het spel. Speel vervolgens om de beurt met de wijzers van de klok mee.



Aantal spelers	Aantal blokjes per speler	Aantal blokjes voor de basis van elke pyramide
2	2 witte blokjes 2 naturel blokjes 17 gekleurde blokjes	6 blokjes
3	1 wit blokje 2 naturel blokjes 12 gekleurde blokjes	5 blokjes
4	1 wit blokje 1 naturel blokje 9 gekleurde blokjes	4 blokjes

SPELVERLOOP

Tijdens je beurt moet je één van de blokjes uit je pyramide pakken en gebruiken. Je kunt kiezen uit de volgende opties:

- Speel een **gekleurd blokje** en plaats deze op de K3.
- Speel een **naturel blokje** en plaats deze op de K3. Een naturel blokje is een joker en kan elke kleur vervangen.
- Speel een **wit blokje**: Verwijder deze uit je pyramide en sla een beurt over. Elk wit blokje kan per spel één keer worden gebruikt.

Voor het kiezen en plaatsen van een blokje gelden de volgende regels:

- Je kunt een blokje alleen spelen als deze bereikbaar is, dus wanneer er geen andere blokjes op staan.
- Een blokje wordt altijd midden op twee andere blokjes op de K3 geplaatst.
- Een gekleurd blokje moet altijd op minstens één blokje met dezelfde kleur worden geplaatst, of op een naturel blokje. Een naturel blokje kan op elk willekeurig blokje worden geplaatst. Let op: het plaatsen van een blokje op twee blokjes met dezelfde kleur (gekleurd of naturel) levert een straf op (zie hieronder).
- Je mag slechts één blokje per beurt spelen.

STRAF

Het plaatsen van je blokje op twee blokjes met dezelfde kleur levert een straf op. De speler die voor je aan de beurt was en die nog in het spel is, kiest één van je beschikbare blokjes en plaatst deze naast zijn of haar eigen pyramide. Dit blokje maakt voor de rest van het spel deel uit van de beschikbare blokjes van deze speler en kan worden gespeeld tijdens toekomstige beurten of worden gekozen door een tegenstander als onderdeel van een toekomstige straf.

Opmerking: bij een spel met vier spelers kan het witte blokje naast de pyramide ook worden gekozen bij het uitvoeren van een straf.

ELIMINATIE

Als je aan de beurt bent en je kunt niet langer spelen (door een blokje te plaatsen of door te passen met een wit blokje) dan ben je uit het spel geëlimineerd.

Bij een spel met drie spelers ontvangt de speler die aan de beurt was voor de speler die wordt geëlimineerd, het witte blokje dat aan het begin van het spel apart is gelegd. Dit blokje wordt naast zijn of haar pyramide geplaatst en kan worden gespeeld tijdens toekomstige rondes.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt zodra je laatste tegenstander geëlimineerd is en er nog maar één speler over is. De overgebleven speler wint direct het spel.

Opmerking: het kan gebeuren dat de K3 helemaal af is, maar dat de spelers nog blokjes over hebben. Plaats in dit geval je volgende blokje aan één van de uiteinden van de K3, op hetzelfde niveau als de basis en vervolg het spel.

Het is moeilijk om weerstand te bieden aan de roep van de bergen en de kans is groot dat je de K3 opnieuw wilt beklimmen. Hoeveel beklimmingen je ook uitvoert, respecteer de natuur en laat de berg zo schoon mogelijk achter.

COÖPERATIEVE VARIANT

Bij de coöperatieve variant maakt iedereen deel uit van dezelfde klimgroep. Het is de bedoeling om samen de top van de K3 te bereiken. Zodra het laatste blokje geplaatst is, hebben jullie de top bereikt en het spel gewonnen! Maar als één van jullie tijdens het spel vastloopt, is de expeditie voorbij en verliezen jullie het spel.

Speel volgens de regels hierboven: plaats tijdens je beurt een van je bereikbare blokjes. Overleg met elkaar en bespreek vooraf welke strategie jullie willen volgen. Ook in deze spelvariant geldt de straf wanneer je een blokje op twee blokjes met dezelfde kleur plaatst. Denk hier goed over na en gebruik het in jullie voordeel! Zal iedereen de top bereiken? In een klimgroep wordt niemand achtergelaten! Veel geluk!



PLAY WITH WOOD!

DISCOVER OUR WOODEN GAMES COLLECTION



MORE GAMES, MORE FUN!
FOLLOW US ON



#HELVETIQ
@helvetiq

**HEL··
VETIQ**
helvetiq.com