

Взбирайтесь, если хотите, но помните, что смелость и сила ничто без благоразумия, и что минутная неосторожность может разрушить счастье всей вашей жизни. Не делайте ничего в спешке, внимательно следите за каждым шагом и с самого начала думайте, каким может быть конец.

*Эдвард Уимпер
Британский альпинист
и иллюстратор*

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 Горная доска

16 жетонов альпинистов

(по 4 в каждом из 4-х цветов)

6 кубиков



ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре Высокий Риск возглавьте экспедицию в золотой век альпинизма. В свой ход бросьте 6 кубиков в поисках символов восхождения, которые понадобятся вам для продвижения одного из ваших альпинистов.

Символ погоды не очень полезен для вас, но гораздо менее опасен, чем символ опасности. Если вы не увидите ничего, кроме символов опасности, ваш ведущий альпинист упадет, удаляясь все дальше от вершины.

Будете ли вы удовлетворены тем, что продвигаетесь безопасно, но возможно, слишком медленно? Или будете стараться двигаться как можно быстрее, рискуя скатиться далеко вниз с горы? Приведите всех своих альпинистов на вершину, и победа будет за вами.

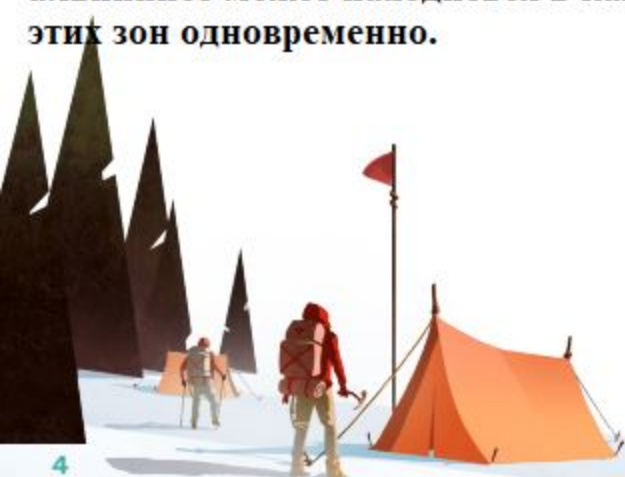


ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

Горная доска.

Горная доска представляет собой гору, на которую вы пытаетесь взобраться. Игровое поле разделено на несколько зон: Базовый лагерь находится в самом низу игрового поля, у подножия горы. Альпинисты начинают игру в этой зоне. Вершина находится на самом верху игрового поля. Ваши Альпинисты должны достичь этой зоны, чтобы вы выиграли игру. В этой зоне может находиться несколько альпинистов одновременно. Привал - это 3 широкие зоны. В этих зонах одновременно могут находиться несколько альпинистов. Скалы - это 6 круглых зон. Только один альпинист может находиться в каждой из этих зон одновременно.

Игровое поле



Миплы Альпинистов.

Альпиниста символизируют вашу экспедицию. Они связаны между собой веревкой и могут уберечь товарищей по команде от падения на всем пути вниз с горы. Их цель - достичь вершины раньше других команд.



КУБИКИ.

Все кубики идентичны и имеют 3 разных символа:



ОПАСНОСТЬ (x3) Ваш жетон альпиниста, набравший наибольшее количество очков, рискует упасть.



ВОСХОЖДЕНИЕ (x2)

Один из жетонов альпиниста по вашему выбору может продвинуться вперед.



ПОГОДА (x1)

Ничего не происходит.

Подготовка к игре.

- 1 Положите Горную доску для игры посередине стола.
- 2 Положите 6 кубиков рядом с доской для игры в горы.
- 3 Каждый игрок выбирает цвет и берет столько альпинистов этого цвета, сколько указано в таблице ниже. Разместите их в Базовом лагере. Неиспользованные миплы возвращаются в коробку.

Игроков	2	3	4
Альпинистов	4	3	2

- 4 Выберите наугад первого игрока и отдайте ему 6 кубиков.

Пример для 3-х игроков



Игровой процесс.

Игра длится неограниченное количество ходов, пока все альпинисты одного из игроков не достигнут вершины.

ХОД ИГРОКА

1 В свой ход выполните следующие действия по порядку: Если это ваш первый бросок в этом ходу, бросайте все 6 кубиков. Если это не первый ваш бросок кубиков в этот ход, соберите все кубики ⚡, которые вы бросили в прошлый раз, и снова бросьте их.

2 Отложите ▲ и ☁ в сторону.

- Если во время первого броска на ваших кубиках выпали только ⚡, переходите к КОНЦУ ХОДА-ПАДЕНИЕ!

- Если в этот ход были отложены все 6 кубиков (в одном или нескольких бросках), то у вас есть только ▲ или ☁, вы должны немедленно перейти к завершению хода, а затем сыграйте **Ускорение**

- В противном случае вы можете выбрать любой из вариантов: Конец хода-Отдых или вернуться к шагу **1**

КОНЕЦ ХОДА

Ваш ход заканчивается в одном из трех случаев.

Падение

Подъем

Отдых

Падение Вы выбросили только ⚡ на своем последнем броске кубика:

Переместите своего дальнего альпиниста (который еще не находится на вершине) вниз по горе, остановившись в первой открытой зоне за вашим альпинистом (Привал, Базовый лагерь или незанятая скала). Если этот альпинист - ваш единственный, покинувший Базовый лагерь, он возвращается в Базовый лагерь. Если все ваши альпинисты находятся в Базовом лагере, ничего не происходит. Передайте все 6 кубиков игроку слева от вас. Они начинают свой ход.

Синий игрок бросает кубики, которые он еще не отложил в сторону, и в этом броске получает только ⚡. Его самый высокий альпинист, который еще не достиг вершины, падает, как показано в примерах ниже.



ПОДЪЕМ! Подъем

Вы отложили все 6 кубиков в сторону (за один или несколько бросков): Действуйте так же, как в пункте В, за следующим исключением: не передавайте кубики следующему игроку. Оставьте их и сразу же сыграйте еще один ход.

ОТДЫХАЙТЕ! Отдых

Вы решили добровольно завершить свой ход: Переместите одного и только одного альпиниста (которого еще нет на Вершине) к Вершине на столько зон (занятых или нет), сколько символов  отложено (может быть равно 0).

Альпинист может достичь вершины, даже если перемещение привело бы его дальше. Остальная часть перемещения потеряна. Если этот альпинист заканчивает свое движение на скале, которая уже занята другим альпинистом (даже одним из ваших), ранее стоявший падает на свободную зону (Привал или Скалу). Передайте все 6 кубиков игроку слева от вас. Они начинают свой ход.

Желтый игрок, уже бросил кубики один раз, получив 3 , 1  и 2 . Он откладывает в сторону последние 3 кубика и решает перебросить 3 . За эти 3 новых кубика он получает 2  и 1 . Поскольку у него больше нет кубиков для повторного броска, он должен завершить свой ход. У него в сумме 3  и 3 . Он перемещает желтого на 3 зоны вверх, завершая это движение на Скале, которую в данный момент синий. Синий спускается на следующую свободную зону, как показано ниже.



Как только все ваши Альпинисты окажутся на вершине, переходите к ЗАВЕРШЕНИЮ ИГРЫ.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Если все ваши жетоны альпиниста окажутся на вершине, игра окончена и вы выиграли.