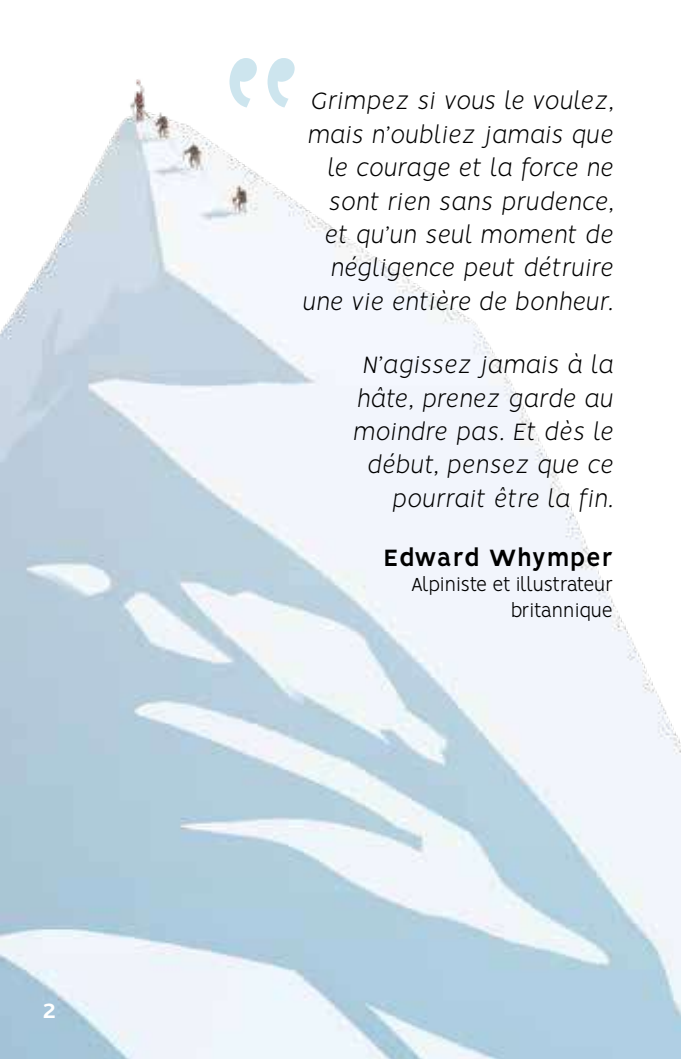
TREVOR BENJAMIN & BRETT J. GILBERT

BIBOUN

HIGH RISK

RÈGLES DU JEU



Grimpez si vous le voulez, mais n'oubliez jamais que le courage et la force ne sont rien sans prudence, et qu'un seul moment de négligence peut détruire une vie entière de bonheur.

N'agissez jamais à la hâte, prenez garde au moindre pas. Et dès le début, pensez que ce pourrait être la fin.

Edward Whymper
Alpiniste et illustrateur britannique

MATÉRIEL

- 1 plateau Montagne
- 16 pions Alpiniste (4 dans chacune des 4 couleurs)
- 6 dés

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans **High Risk**, prenez la tête d'une expédition en plein âge d'or de l'alpinisme. À votre tour, lancez les 6 dés dans l'espoir d'obtenir des faces Ascension, et ainsi de faire progresser un de vos Alpinistes.

Une face Météo ne vous sera d'aucune utilité, mais reste beaucoup moins dangereuse qu'une face Danger. Obtenez uniquement des faces Danger, et votre Alpiniste le plus avancé tombe, s'éloignant du sommet.

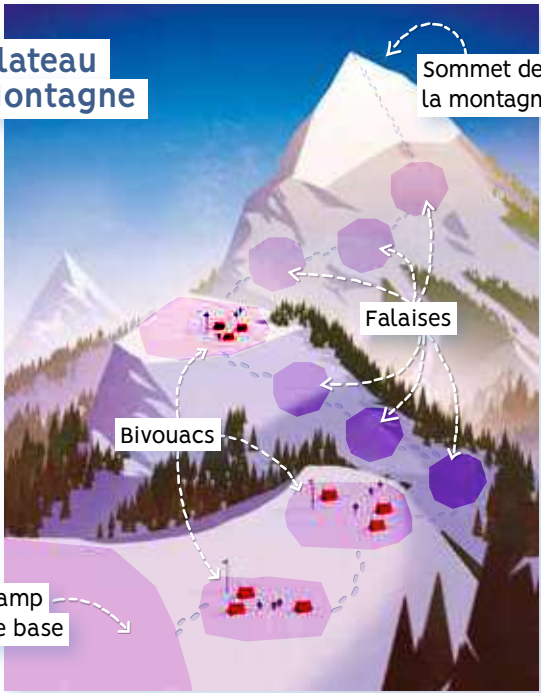
Allez-vous vous contenter d'avancer sûrement mais peut-être trop lentement, ou tenterez-vous d'avancer le plus vite possible, au risque de tomber encore plus bas ? Emmenez tous vos alpinistes au sommet, et la victoire sera vôtre.

ÉLÉMENTS DE JEU

Plateau Montagne

Le plateau Montagne représente la montagne que vous cherchez à gravir. Plusieurs zones sont représentées :

- Le **Camp de base** est situé tout en bas du plateau, au pied de la montagne. Les pions Alpiniste démarrent la partie dans cette zone.
- Le **Sommet de la montagne** est situé tout en haut du plateau. Vos pions Alpiniste doivent l'atteindre pour gagner la partie. De plus, plusieurs pions Alpiniste peuvent s'y trouver en même temps.
- Les **Bivouacs** sont les 3 zones allongées. Plusieurs pions Alpiniste peuvent s'y trouver en même temps.
- Les **Falaises** sont les 6 zones arrondies. Un seul pion Alpiniste peut s'y trouver à la fois.


Plateau
Montagne
Sommet de
la montagne
Falaises
Bivouacs
Camp
de base

Pions Alpiniste

Les pions Alpiniste représentent votre expédition. Ils partent en cordée, et peuvent donc empêcher leurs équipiers de tomber tout au bas de la montagne. Leur objectif est d'atteindre le Sommet de la montagne avant les autres.

Dés

Les dés sont tous identiques et présentent 3 faces différentes :

DANGER (x3)
Votre pion Alpiniste le plus haut risque de chuter.

ASCENSION (x2)
Un de vos pions Alpiniste au choix peut avancer.

MÉTÉO (x1)
Rien ne se passe.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Montagne au milieu de la table.

2. Placez les 6 dés à côté du plateau Montagne.

3. Chaque joueur choisit une couleur et prend autant de pions Alpiniste de cette couleur qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Placez-les dans le Camp de base. Les pions inutilisés retournent dans la boîte.

Nombre de joueurs	2	3	4
Pions Alpiniste	4	3	2

4. Désignez une personne au hasard qui devient le premier joueur. Il prend alors les 6 dés en main.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en un nombre indéfini de tours, jusqu'à ce que tous les pions Alpiniste d'un joueur atteignent le Sommet de la montagne.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

À votre tour, suivez ces étapes dans l'ordre :

1 **Si c'est votre premier lancer de ce tour, lancez les 6 dés.**

Si ce n'est pas votre premier lancer de ce tour, lancez uniquement les dés obtenus lors de votre dernier lancer.

2 **Laissez les dés et de côté.**

- **Si vous n'avez obtenu que des dés** lors de l'étape 1, passez à **FIN DU TOUR CHUTE!**
- **Si les 6 dés ont été mis de côté** lors de l'étape 1 (en un ou plusieurs lancers), c'est-à-dire en n'obtenant que des ou des , vous **devez** passer immédiatement à **FIN DU TOUR BOOST!**
- **Sinon, au choix :**

Passez à FIN DU TOUR REPOS! **OU** **Retournez à l'étape 1**

FIN DU TOUR

Votre tour peut prendre fin de 3 manières :

CHUTE ! REPOS ! BOOST !

CHUTE ! Vous avez obtenu uniquement des dés ϟ lors de votre lancer :

Reculez votre pion le plus haut (qui n'est pas déjà au Sommet) jusqu'à la première zone libre située **en dessous de votre prochain pion Alpiniste** (une Falaise inoccupée, un Bivouac ou le Camp de base). Si ce pion Alpiniste est votre seul pion ayant quitté le Camp de base, il retombe alors jusqu'au Camp de base.

Si tous vos alpinistes sont encore au Camp de base, rien ne se passe.

Passez les 6 dés au joueur à votre gauche. Il commence son tour.

EXEMPLES

Le joueur bleu lance les dés n'ayant pas encore été mis de côté et n'obtient que des dés ϟ lors de ce lancer. Son alpiniste le plus haut n'étant pas au Sommet doit alors tomber comme montré dans les exemples ci-dessous.

REPOS! **Vous avez mis volontairement fin à votre tour :**

Faites progresser **un et un seul** de vos pions au choix (qui n'est pas déjà au Sommet) vers le Sommet d'autant de zones (occupées ou non) que de dés mis de côté (ce qui peut être 0).

Si un pion Alpiniste atteint le Sommet de la montagne sans utiliser tous ses dés , ceux-ci sont perdus.

Si ce pion Alpiniste termine son déplacement sur une Falaise **déjà occupée** par un autre pion Alpiniste (même un des vôtres), ce dernier tombe jusqu'à la prochaine zone libre (une Falaise inoccupée ou un Bivouac).

Passez les 6 dés au joueur à votre gauche. Il commence son tour.

BOOST! **Vous avez mis les 6 dés de côté (en un ou plusieurs lancers) :**

Procédez de la même manière que dans **REPOS!** à l'exception suivante près : ne passez pas les dés au joueur à votre gauche, mais gardez-les en main pour jouer immédiatement un nouveau tour.

EXEMPLES

Le joueur jaune a déjà lancé une première fois les dés en obtenant 3 ϟ, 1 ▲, et 2 ☁. Il met de côté les trois derniers dés, et décide de continuer en relançant les 3 ϟ. Pour ces trois nouveaux dés, il obtient 2 ▲ et 1 ☁. N'ayant plus de dés à relancer, il doit mettre fin à son tour. Il a obtenu 3 ▲ et 3 ☁ au total. Il déplace de 3 zones l'alpiniste jaune de son choix, qui termine sur une Falaise où se trouve un alpiniste bleu. Ce dernier redescend alors jusqu'à la première zone libre, comme montré ci-dessous.

Dès que tous vos pions Alpiniste sont au Sommet de la montagne, passez à **Fin de la partie**.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez la partie si tous vos pions Alpiniste sont au Sommet de la montagne.

HIGH RISK

CRÉDITS

Auteurs : Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert
Illustrateur : Biboun
Responsable de la gamme : Ludovic Papaïs
Chef de projet : Ludovic Papaïs
Graphiste : Romain Rémusat
Rédaction des règles : Xavier Taverne (capt'n)
Relecteur : Alain Wernert

Suivez-nous sur

© IELLO 2019
9, avenue des Érables – Lot 341
54180 HEILLECOURT – France
www.iello.com