HIGH RISK

Montez toujours plus haut, sans chuter !

INFOS RAPIDES

- **Joueurs :** 2 à 4
- **Âge :** 8+
- **Durée :** 20 minutes
- **Matériel :** 1 plateau Montagne, 16 pions Alpiniste, 6 dés.

BUT DU JEU

Faites progresser vos Alpinistes jusqu'au **Sommet**.

Le premier joueur à y amener **tous ses Alpinistes** gagne.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Montagne au centre.
2. Placez les 6 dés à côté.
3. Chaque joueur choisit une couleur et place ses Alpinistes au **Camp de base**.
4. Le premier joueur est désigné au hasard et prend les 6 dés.

Joueurs	Alpinistes chacun
2	4
3	3
4	2

UN TOUR DE JEU

À mon tour :

1. Je lance les dés
→ Au premier lancer : **6 dés**.
→ Ensuite : uniquement les dés non mis de côté.

2. Je mets de côté les **Ascension** et **Météo** obtenues.

- **Ascension** → pourra faire avancer un Alpiniste.
- **Météo** → aucun effet.
- **Danger** → risque de chute.

3. 🔄 Je choisis :

- 🟢 **REPOS** → j'arrête et avance 1 Alpiniste du nombre de dés mis de côté.
- 🎲 **Je continue** → je relance les dés restants.

⚠️ Si je n'obtiens que des Dangers

➡️ **CHUTE !** Mon Alpiniste le plus haut redescend.

🚀 Si les 6 dés sont mis de côté

➡️ **BOOST !** Je rejoue immédiatement avec les 6 dés.

🏁 FIN DE PARTIE

Dès que **tous vos Alpinistes sont au Sommet**, vous gagnez immédiatement.

⭐ À RETENIR

- 🎲 **Ascension = avancer.**
- 🌨️ **Météo = rien.**
- ⚡ **Danger seul = chute.**
- 🟢 **Repos = je sécurise mon déplacement.**
- 🚀 **6 dés mis de côté = Boost, je rejoue.**