

TREVOR BENJAMIN & BRETT J. GILBERT

BIBOUN

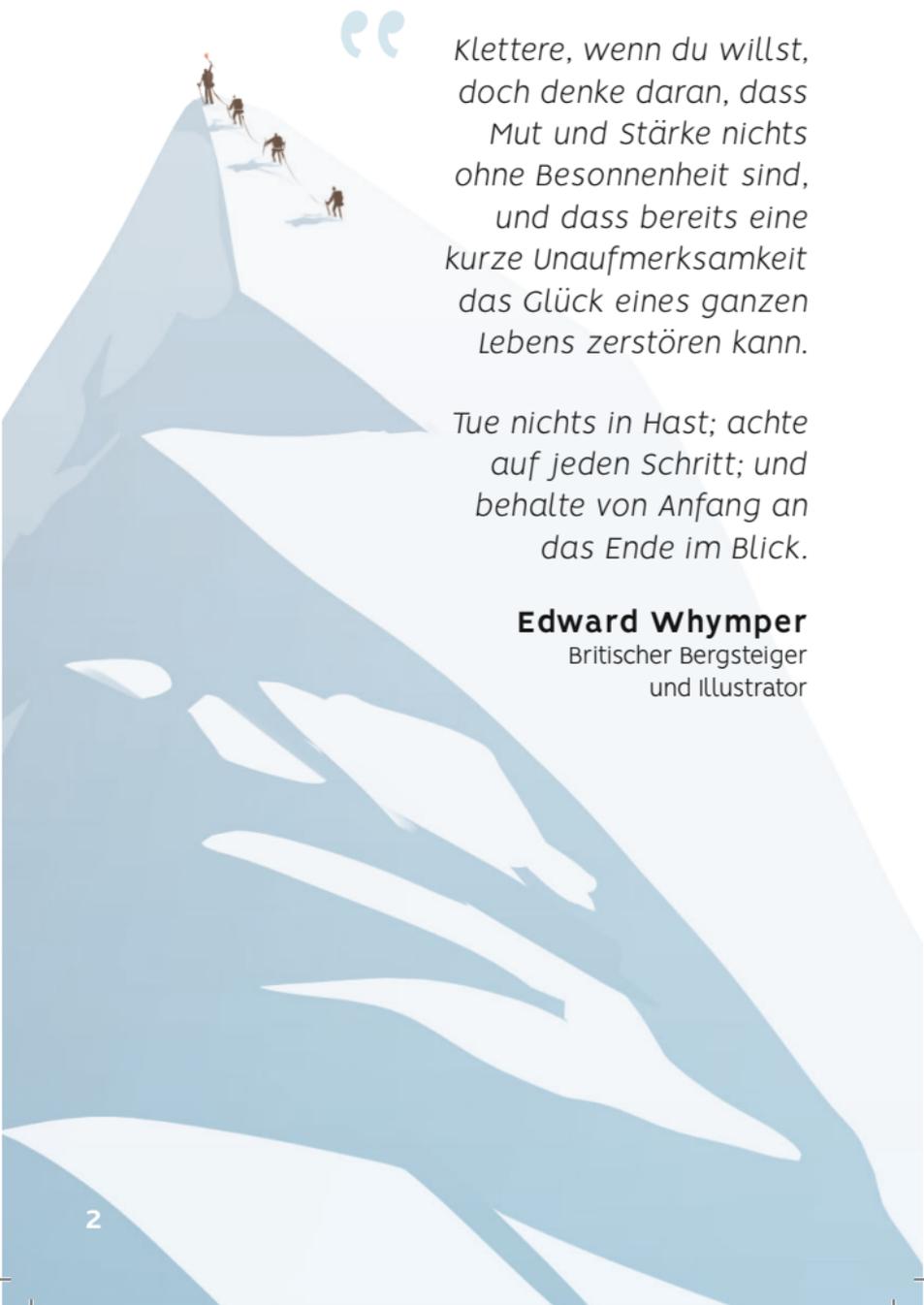
HIGH

SPIEL

RISK

REGEL





“

*Klettere, wenn du willst,  
doch denke daran, dass  
Mut und Stärke nichts  
ohne Besonnenheit sind,  
und dass bereits eine  
kurze Unaufmerksamkeit  
das Glück eines ganzen  
Lebens zerstören kann.*

*Tue nichts in Hast; achte  
auf jeden Schritt; und  
behalte von Anfang an  
das Ende im Blick.*

**Edward Whymper**

Britischer Bergsteiger  
und Illustrator

## SPIELMATERIAL

▲ 1 Berg-Spielplan

▲ 16 Bergsteiger-Figuren  
(je 4 in 4 Farben)

▲ 6 Würfel



## ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Bei **High Risk** wirst du zum Leiter einer Expedition in den goldenen Zeiten des Bergsteigens. Wenn du am Zug bist, würfelst du mit allen 6 Würfeln, um die Aufstiegssymbole zu erreichen, mit denen du einen deiner Bergsteiger klettern lassen kannst.

Ein Wettersymbol bringt dir nicht viel, ist aber deutlich ungefährlicher als ein Gefahrensymbol. Wenn du ausschließlich Gefahrensymbole erzielst, wird dein vorderster Bergsteiger abstürzen und sich damit weiter vom Gipfel entfernen.

Wird es dir genügen, zwar langsam, dafür aber sicher voranzukommen? Oder möchtest du so schnell wie möglich sein – wobei das Risiko eines großen Absturzes sehr hoch ist. Bringe alle deine Bergsteiger zum Gipfel und der Sieg gehört dir.



## SPIELELEMENTE

### Berg-Spielplan

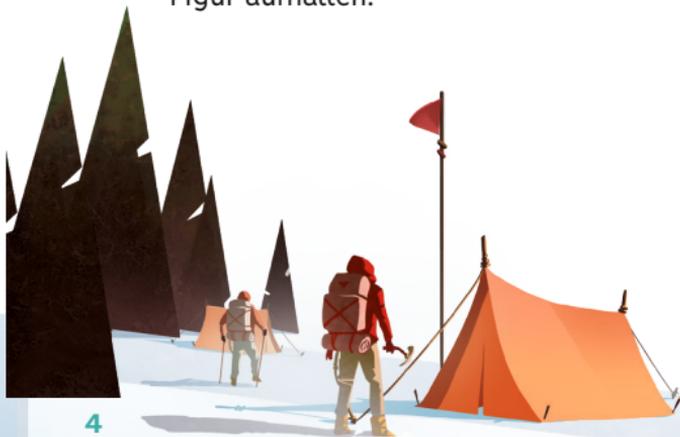
Der Berg-Spielplan stellt den Berg dar, den ihr erklettern wollt. Der Spielplan besteht aus elf Zonen:

▲ **Das Basislager** liegt ganz unten auf dem Spielplan, am Fuß des Berges. Die Bergsteiger-Figuren beginnen in dieser Zone.

▲ **Der Gipfel** liegt ganz oben auf dem Spielplan. Um das Spiel zu gewinnen, müssen deine Bergsteiger-Figuren diese Zone erreichen. In dieser Zone dürfen sich mehrere Bergsteiger-Figuren gleichzeitig aufhalten.

▲ **Biwaks** sind die 3 breiten Zonen. Auch in diesen Zonen dürfen sich mehrere Bergsteiger-Figuren gleichzeitig aufhalten.

▲ **Felswände** sind die 6 eher kreisförmigen Zonen. In diesen Zonen darf sich immer nur 1 Bergsteiger-Figur aufhalten.



# Berg- Spielplan



Der Gipfel

Felswände

Biwaks

Das  
Basislager

## Bergsteiger-Figuren

Die Bergsteiger-Figuren stellen deine Expedition dar. Sie sind mit Seilen verbunden, wodurch verhindert wird, dass einer den ganzen Berg hinabstürzt. Ihr Ziel ist es, den Gipfel vor den anderen Teams zu erreichen.



## Würfel

Die Würfel sind alle gleich und zeigen 3 unterschiedliche Symbole:



### **GEFAHR** (3x)

Deine am weitesten oben stehende Bergsteiger-Figur läuft Gefahr, abzustürzen.



### **AUFSTIEG** (2x)

Wähle eine deiner Bergsteiger-Figuren, die voranschreiten darf.



### **WETTER** (1x)

Es passiert nichts.



## VORBEREITUNG

- 1** Legt den Berg-Spielplan in die Tischmitte.
- 2** Legt die 6 Wurfel neben den Berg-Spielplan.
- 3** Jeder Spieler wahlt eine Farbe und nimmt sich so viele Bergsteiger-Figuren dieser Farbe, wie in dieser Tabelle angegeben. Die Figuren kommen auf das Basislager. Unbenutzte Figuren bleiben in der Schachtel.

Spieleranzahl	2	3	4
Bergsteiger-Figuren	4	3	2

- 4** Bestimmt einen Startspieler. Er nimmt sich die 6 Wurfel.

Beispiel fur eine Vorbereitung einer Partie zu dritt.



## SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über so viele Züge, bis alle Bergsteiger-Figuren eines Spielers den Gipfel erreicht haben.

### EIN SPIELZUG

In deinem Zug führst du diese Schritte nacheinander aus:

**1**

**Wenn es dein erster Würfelwurf in diesem Zug ist, würfelst du mit allen 6 Würfeln.**

Wenn es nicht dein erster Würfelwurf sein sollte, nimm alle Würfel, die beim letzten Wurf ⚡ angezeigt haben und würfle erneut damit.

**2**

**Lege die  und  beiseite**

- Wenn du bei einem Wurf in Schritt 1 ausschließlich ⚡ erzielt hast, fahre fort mit **ZUGENDE** **ABSTURZ!**
- Wenn du in diesem Zug alle 6 Würfel beiseite gelegt hast (nach einem oder mehr Würfeln), hast du jetzt nur noch  oder  vor dir liegen und du musst sofort zum **ZUGENDE** übergehen und dann einen neuen Zug spielen **SCHWUNG!**
- Anderenfalls darfst du wählen, entweder:

Direkt zum **ZUGENDE**  
zu gehen **KLETTERN!**

oder

Zu Schritt **1**  
zurückkehren



## ZUGENDE

Dein Zug kann auf dreierlei Weise enden.

**ABSTURZ!**

**SCHWUNG!**

**KLETTERN!**

**ABSTURZ!**

Du hast ausschließlich ⚡ in deinem letzten Würfelwurf erzielt:

Bewege deine am weitesten oben stehende Bergsteiger-Figur (die noch nicht auf dem Gipfel ist) den Berg hinunter, bis zu der Zone, die **unter deiner nächsten Bergsteiger-Figur ist** (ein Biwak, das Basislager oder eine unbesetzte Felswand). Wenn dieser Bergsteiger-Figur deine einzige Figur sein sollte, die das Basislager verlassen hat, fällt sie ins Basislager zurück.

Wenn alle deine Bergsteiger noch im Basislager sind, passiert nichts.

Gib alle 6 Würfel an den Spieler links von dir. Er beginnt dann mit seinem Zug.

## BEISPIELE

Spieler Blau würfelt mit allen Würfeln, die er noch nicht beiseite gelegt hat und erzielt ausschließlich ⚡ in diesem Wurf. Sein oberster Bergsteiger, der den Gipfel noch nicht erreicht hat, fällt wie in den beiden unterschiedlichen Beispielen gezeigt nach unten.



## SCHWUNG!

Du konntest alle 6 Wurfel beiseite legen (in einem oder mehr Wurfen):

Mache weiter, wie unten bei **KLETTERN!** gezeigt, mit folgender Ausnahme: gib die Wurfel nicht an den nachsten Spieler weiter. Behalte sie und spiele sofort einen neuen Zug.

## KLETTERN!

Du hast deinen Zug vorzeitig freiwillig beendet:

Ziehe genau 1 deiner Figuren, die noch nicht bereits auf dem Gipfel ist, vorwarts in Richtung des Gipfels um so viele (besetzte oder unbesetzte) Zonen, wie du Aufstiegssymbole ▲ beiseite gelegt hast (das konnen auch 0 Felder sein).

Eine Bergsteiger-Figur erreicht den Gipfel auch dann, wenn ihre Bewegung sie noch weiter gefuhrt hatte. Der Rest dieser Bewegung verfallt dann.

Wenn diese Bergsteiger-Figur ihre Bewegung auf einer Felswand beendet, auf der bereits eine andere Figur steht (auch eine eigene), sturzt die Figur, die dort bereits stand in die nachste freie Zone ab (ein Biwak oder eine Felswand).

Gib alle 6 Wurfel an den Spieler links von dir. Er beginnt dann mit seinem Zug.



## BEISPIELE

Spieler Gelb hat bereits einmal gewürfelt und 3⚡, 1⚙️, und 2☁️ erzielt. Er legt die letzten 3 Würfel beiseite und will weitermachen.

Er würfelt die 3⚡ erneut. Er erzielt mit diesen 3 Würfeln 2⚙️ und 1☁️. Da er nun keine weiteren Würfel mehr würfeln darf, muss er seinen Zug beenden.

Er hat insgesamt 3⚙️ und 3☁️. Er bewegt die gelbe Figur 3 Zonen nach oben, deren Bewegung auf einer Felswand mit einer blauen Figur endet. Diese blaue Figur stürzt dann in die nächste freie Zone, wie unten gezeigt.

Danach ist Spieler Gelb erneut an der Reihe.



## ENDE DES SPIELS

Wenn alle Bergsteiger-Figuren einer Farbe auf dem Gipfel stehen, ist das Spiel vorbei und dieser Spieler hat gewonnen.

# HIGH RISK™

## CREDITS

**Autoren:** Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert

**Illustrator:** Biboun

**Geschäftsführer:** Ludovic Papaïs

**Projektleitung:** Ludovic Papaïs

**Graphic Designer:** Romain Rémusat

**Spielregel:** Xavier Taverne

**Übersetzung:** Michael Kröhnert



HIGH RISK ©2018 IELLO USA LLC. IELLO und seine Logos sind Markenzeichen von IELLO USA LLC.

IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341  
54180 Heillecourt France

Hergestellt in China, Shanghai, durch Whatz Games.

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile. Erststikungsgefahr!

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

**Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

**Warning!** Not suitable for children under three years. Small parts. Choking hazard.

## HUTTER

Trade GmbH + Co KG

Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG,  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,  
89312 Günzburg, Deutschland.

[www.iello.com](http://www.iello.com)



IELLO™