

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Вопрос: Могу ли я использовать полученные жетоны Эвереста с бонусами позже, к примеру обновление кирки?

Ответ: Нет, все эффекты разыгрываются немедленно.

Вопрос: Если жетон вершины горы уже забрал один игрок, а я дошел вторым до верхнего жетона, могу ли я сразу начать спуск, если у меня остался запас ходов.

Ответ: Нет, необходимо остановиться на вершине горы, даже если жетон вершины уже унес другой игрок.

Вопрос: Если лавина застала вас на спуске, то получается она, помогает вам быстрее спуститься?

Ответ: В продвинутом варианте игры вы можете договориться, что при возникновении лавины каждый игрок тратит что-то из снаряжения, кирку или аварийный запас кислорода. Это усложнит игру, но заставит вас задуматься когда использовать это снаряжение.

Вопрос: Так что же собственно собирают альпинисты на Эвересте, зачем им спускать жетоны вниз?

Ответ: Реальный факт, каждый альпинист, пытающийся взойти на Эверест должен при спуске забрать с собой не менее 8 кг мусора, если он не сделает этого, ему не вернут залог в 4000 долларов. Таким образом власти борются с брошенным мусором. Также необходимо спускать пустые баллоны с кислородом. Так что, спуская мусор вниз, альпинисты помогают экологии.

ПРАВИЛА ИГРЫ



ЭВЕРЕСТ

Настольная игра на риск

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Мечта каждого альпиниста в мире - покорить самую высокую гору, Эверест.

А в нашей игре победит тот, кто сумеет спуститься с горы, набрав при этом наибольшее количество победных очков.

ПРОСТОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

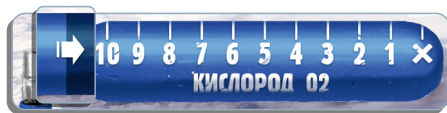
Подготовка.

1). Жетоны кирка, аварийный кислородный баллон, палатка и шерпа отложите в сторону. В простом варианте правил они вам не понадобятся, только в продвинутом.



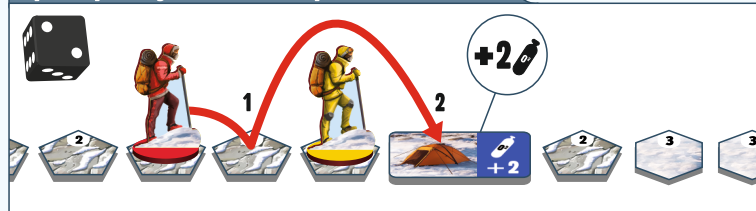
2). Каждый игрок получает альпиниста своего цвета и кислородный баллон с маркером воздуха. Маркер поместите на баллон, чтобы стрелка указывала на 10.

Пример



3). Переверните жетоны Эвереста победными очками вниз, а рубашками вверх и перемешайте их. Выложите дорожку из жетонов, начиная с круглых зеленых, затем квадратных с цифрой 1, пятиугольных с цифрой 2, шестиугольных с цифрой 3 и завершите путь на Эверест вершиной с цифрой 4.

Пример получения кислорода в палатке



Шерпа.



• Игроки по желанию могут привлечь шерпу. Он поможет вам с тяжелым снаряжением на один раунд, добавляя +2 к каждому движению.

Вы можете это сделать со второго и третьего раунда, но вам необходимо оплатить его услуги победными очками, заработанными в предыдущих раундах. Если находятся несколько желающих воспользоваться его услугами, то проходит аукцион. Игроки зажимают в кулаке столько жетонов сколько посчитают нужным и одновременно открывают. Тот кто предложил больше всех победных очков забирает себе жетон шерпы, на этот раунд он будет ему помогать. Те жетоны, которые он поставил, выбывают из игры, а те игроки кто поставил меньше возвращают свои жетоны себе. Если равное количество очков, то аукцион необходимо переиграть.

Конец раунда.

Раунд заканчивается таким же образом, как и в простом варианте правил, отличие лишь в том, что использованные жетоны кирки и аварийного кислородного баллона вы сможете снова пополнить в лагере. Если они были на стороне **X**, переверните их. А жетон шерпы верните на середину стола.



• Жетон кирки — переверните этот жетон, чтобы перебросить свой кубик 1 раз.



• Жетон аварийного кислородного баллона — переверните этот жетон, чтобы восстановить 3 деления кислорода.



• Палатка — когда игрок берёт жетон Эвереста, вместо того, чтобы выложить жетон с **оранжевым флажком**, он может разбить там палатку и сразу восстановить 2 деления кислорода. Все остальные игроки, которые закончили движение на палатке, также восстанавливают кислород. В палатке, так же как и на прочих жетонах может находиться только один альпинист.

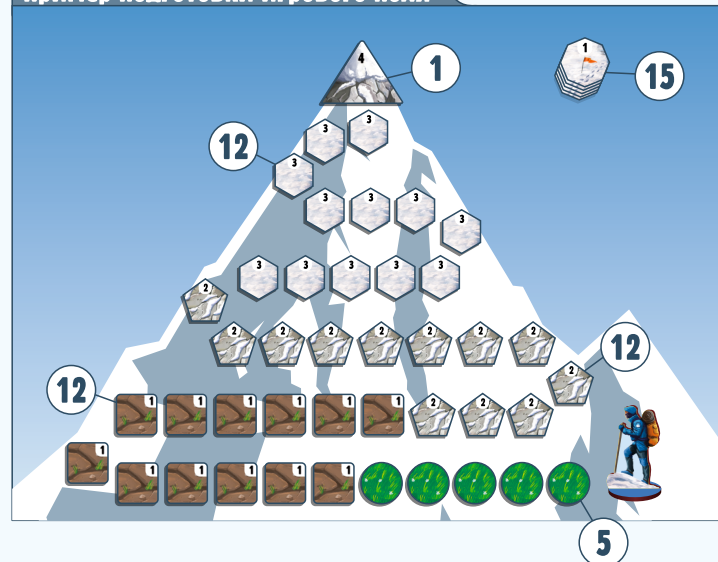
Палатка

Палатка помогает вам отдохнуть и восстановить запас кислорода. Она может быть использована всего один раз, при этом она остается на маршруте на все раунды игры. При всех своих достоинствах палатка имеет один недостаток, она тяжелая и если игрок решает взять ее с собой, то при движении в каждый ход, пока она у вас с собой, необходимо вычитать из выпавшего значения на кубике -1. Если лавина сдвинула вас в пустую палатку, то кислород у вас не восстанавливается.

Важно!

Альпинист не получает +2 кислорода в палатке, если не смог передвинуться с неё и пропустил ход.

Пример подготовки игрового поля



4). Все игроки выставляют своего альпиниста рядом с первым зелёным жетоном, это считается подножием Эвереста, так называемая «Зеленая зона».

5). 15 жетонов с **оранжевым флажком** сложите рядом с горой. 

Ход игры.

Игроки набирают очки, собирая жетоны как поднимаясь, так и спускаясь обратно к подножию Эвереста. На это у них есть три попытки — три раунда игры. Каждый альпинист может спуститься к подножию только 1 раз за раунд, после чего его действия в текущем раунде заканчиваются. Игроки ходят по

очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В первом раунде это самый младший игрок.

Раунд заканчивается, когда все альпинисты или спустились к подножию или кто-то остался на горе без воздуха и движения. Все, кто смог спуститься с горы откладывают в сторону собранные жетоны, это уже ваши заработанные очки, которые вы посчитаете после третьего раунда. Каждый игрок наполняет баллон до 10 и начинается следующий раунд.

Победные очки



Ход игрока состоит из 3 частей в строгой последовательности:

1. Восхождение или спуск. Игрок бросает кубик, после чего должен решить — продолжить подъём на вершину или возвращаться к подножию горы.



Важно!

Если игрок решил спускаться к подножию горы, то в текущем раунде восхождение на Эверест ему больше не доступно.

Переместите альпиниста на выпавшее количество шагов на кубике. Во время своего движения альпинист пропускает жетоны, на которых находятся другие альпинисты и не может расходовать излишек очков движения, если уже достиг самого пика.

2. Игроки пополняют запас кислорода до 10.

3. Собранные жетоны Эвереста отложите в сторону, они больше не будут мешать вам при движении, эти очки вы уже заработали. Начинается новый раунд.

Окончание игры.

После 3 раундов игрок набравший наибольшее количество очков, указанных на обратной стороне жетонов Эвереста, считается победителем.

При ничьей, побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов Эвереста.

Подсчёт победных очков



$4+6+11+20=41$ очко

ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ

Прошел год, вы серьезно подготовились, взяли с собой дополнительное снаряжение и вновь решили попытать счастья подняться на вершину Эвереста. В этом варианте игры каждый альпинист получает кирку, аварийный баллон кислорода и высокогорную палатку. Также в этом варианте можно будет воспользоваться услугой шерпы — носильщика, который помогает альпинистам поднимать и спускать снаряжение.

Снаряжение.

Ваши альпинисты могут взять с собой дополнительное оборудование, которое можно применить в свой ход, не тратя на это действие.

Замёрзший.

Может получиться ситуация, когда вы взяли столько жетонов, что вам не удастся сдвинуться с места. Если **ТРИ ХОДА ПОДРЯД АЛЬПИНИСТ НЕ СМОГ ПЕРЕДВИНУТЬСЯ**, то считается, что он замёрз, уберите фигурку альпиниста с горы, а те жетоны, которые он несёт собой уберите из игры.

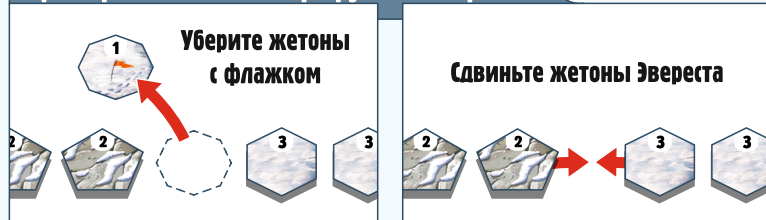
Облегчить ношу.

В конце своего хода, если игрок **НЕ ДВИГАЛСЯ**, чтоб не замерзнуть, он может сбросить любое количество жетонов Эвереста, которые он несёт с собой в текущем раунде. Эти жетоны также выбывают из игры.

Конец раунда.

1. Раунд заканчивается, когда на Эвересте не осталось альпинистов. Они все спустились, замёрзли или у них закончился кислород. В следующем раунде первым игроком становится тот, кто последним ходил в прошлом раунде. Из цепочки убираются все жетоны с **оранжевым флажком**, а оставшиеся жетоны Эвереста сдвигаются ближе.

Пример обновления маршрута на Эверест



Пример движения без жетонов Эвереста

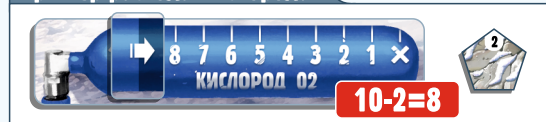


2. Уменьшить количество кислорода. Передвиньте маркер кислорода в сторону уменьшения на столько делений, сколько указано на жетоне Эвереста, на котором остановился или остался стоять ваш альпинист. Если в конце хода маркер кислорода окажется на **✗**, ваш альпинист падает без сознания. Все собранные им в этом раунде жетоны Эвереста выбывают из игры. Альпиниста верните к подножию горы (его нашли спасатели, но в этом раунде он больше не может подниматься, ему требуется время на восстановление).

Расход кислорода



Пример расхода кислорода



Чем выше поднимается альпинист, тем больше разрежение воздуха, тем сложнее ему передвигаться и соответственно тем больше расход кислорода. У подножия горы, в так называемой

«Зеленой зоне» альпинист дышит без помощи кислородного баллона.

3. Действие. Когда альпинист остановился, он выбирает поднимать или не поднимать жетон на котором остановился. Если он решил взять жетон, замените его на жетон с **оранжевым флажком**.

Пример замены жетона Эвереста.



Брать можно только жетоны Эвереста, поднимать жетоны с оранжевым флажком нельзя.

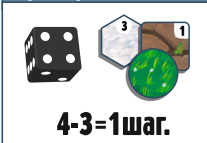
На обратной стороне жетона Эвереста указаны победные очки, которые он получит если спустит этот жетон к подножию горы. Самое большое количество победных очков на жетоне вершины горы.

Обратите внимание, что каждый взятый жетон помимо того, что приносит победные очки, замедляет ваши последующие ходы на 1 шаг.

Переворот жетона



Пример с жетонами



Кроме победных очков на жетоне могут быть и особые значки. Их он обязан показать другим игрокам и немедленно выполнить указание этих значков.



• **Баллон +1** — поднимите запас кислорода на 1 деление.



• **Жёлтый знак с лавиной** — все альпинисты выполняют 2 шага в сторону подножия начиная с игрока, который ближе всего к вершине Эвереста. Во время этого движения альпинисты не теряют кислород и не могут поднимать жетоны, на которых они остановились. Если лавина сдвинула вас с горы к самому подножию, то вы можете продолжить подъем как обычно, но жетоны, которые вы несли с собой можно отложить в сторону и продолжить путь налегке. Эти очки становятся уже вашими.



• **Баллон -1** — путь был настолько тяжёлый, что вы потеряли ещё 1 деление кислорода.



• **Обновление кирки** в простом режиме не работает. В продвинутом варианте если у вас кирка на стороне с **X**, переверните её на другую сторону.

Жетоны которые вы несёте с собой переверните победными очками вниз и положите рядом с баллоном кислорода. Вы можете не показывать значение победных очков на этих жетонах другим игрокам.