

# Risilko

DAS GROSSE STRATEGIESPIEL



© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera

da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)



120614575100 

KOMMANDOBUCH



# Risiko

Vor Ihnen liegt RISIKO – ein wahrer Klassiker unter den Strategiespielen.

Als Oberbefehlshaber einer riesigen Armee kennen Sie nur ein Ziel:  
die Befreiung der Welt!

Entwickeln Sie für Ihren Feldzug clevere Taktiken, und lassen Sie Ihre Truppen geschickt vormarschieren, während Sie zunächst einzelne Gebiete und später ganze Kontinente befreien. Nur *eine* Macht kann triumphieren, also sollten Sie Ihre Entscheidungen sorgfältig treffen, damit Ihre Siegchancen nicht zur vernichtenden Niederlage werden. Machen Sie Ihre Infanterie-, Kavallerie- und Artillerie-Einheiten mobil. Die einzelnen Befreiungsaktionen werden mit den Würfeln ausgefochten, und Verstärkungen erhalten Sie durch das Sammeln von Gebietskarten.

Dieses Kommandobuch führt Sie durch die verschiedenen Varianten des Spiels: *Befreiung der Welt*, *Auftragsrisiko* (hier müssen Sie geheime Missionen erfüllen), *2-Spieler-Risiko* und *Teamrisiko*.

Machen Sie sich jetzt bereit, ein RISIKO einzugehen!



## Spielausstattung

- Spielplan • 42 Gebietskarten plus 2 Jokerkarten • 28 Missionskarten
- 4 Sätze mit Spielfiguren • 5 Würfel (3 rote und 2 weiße) • 1 goldener Kavallerist

## Der Spielplan

Der Spielplan zeigt eine Weltkarte mit sechs Kontinenten, die in insgesamt 42 Gebiete unterteilt sind.

Kontinent	Farbe	Gebiete
Afrika	braun	6
Asien	grün	12
Australien	grau	4
Europa	blau	7
Nordamerika	gelb	9
Südamerika	orange	4

Einige Gebiete grenzen aneinander an, d.h. sie haben eine gemeinsame Grenze oder sind über Seestraßen miteinander verbunden. Sie dürfen Ihre Einheiten nur durch bzw. in angrenzende Gebiete ziehen.



*Die Einheiten dürfen in bzw. durch angrenzende Gebiete (wie z.B. Venezuela und Brasilien oder Ägypten und Nordwestafrika) oder über Seestraßen ziehen (z.B. von Großbritannien nach Westeuropa, von Ägypten nach Südeuropa und von Brasilien nach Nordwestafrika).*

**Achtung!** Denken Sie daran, dass die Erde rund ist; daher verläuft eine Seestraße von Asien nach Nordamerika.

In der unteren, linken Ecke des Spielplans finden Sie eine **Kontinententabelle**. In der unteren Mitte sehen Sie eine **Eintauschtablelle** mit verschiedenen Zahlen. Außerdem finden Sie weiter rechts das **Aktionsfeld**, auf dem die einzelnen Befreiungsaktionen ausgetragen werden. Wie und wann diese Tabellen bzw. Felder zum Einsatz kommen, erfahren Sie später.

## Die Spielfiguren

Es gibt 4 Sätze mit Armee-Spielfiguren, und zwar jeweils in einer anderen Farbe. Jeder Spieler wählt sich eine Armee einer anderen Farbe aus. Weiterhin gibt es 1 goldenen Kavalleristen, der zu keiner bestimmten Armee gehört.



Mit dem goldenen Kavalleristen markieren Sie zusätzliche Verstärkungen (siehe *Gebietskarten eintauschen* auf Seite 8). Diese Figur können Sie vorerst zur Seite legen.

Jede Armee besteht aus 3 Truppentypen: Infanterie (Soldat mit Gewehr), Kavallerie (berittener Soldat) und Artillerie (Kanone). Jeder Truppentyp stellt eine bestimmte Anzahl an Einheiten dar:



**INFANTERIE:**  
1 Einheit



**KAVALLERIE:**  
5 Einheiten



**ARTILLERIE:**  
10 Einheiten

Durch diese Staffelung vermeiden Sie, dass sich zu viele Einheiten auf dem Spielplan türmen, was der allgemeinen Übersicht nicht immer dienlich ist. Ersetzen Sie also ggf. Ihre Infanterie-Einheiten durch Kavallerie oder Artillerie, um Platz zu sparen.

5 Infanterien

= 1 Kavallerie

2 Kavallerien

= 1 Artillerie

Sie dürfen Ihre Einheiten jederzeit während des Spiels wieder in kleinere Einheiten aufteilen. Wenn Ihnen die Einheiten Ihrer Farbe nicht ausreichen, dürfen Sie sich aus den Einheiten einer Farbe bedienen, die in dieser Runde nicht dabei ist.

## Die Würfel

Mit den Würfeln werden die Befreiungsaktionen der verschiedenen Gebiete ausgetragen. Der **Befreier** (Angrifer) wirft die 3 roten Würfel und der **Besitzer** (Verteidiger) die 2 weißen (siehe *Durchführung einer Befreiungsaktion* auf Seite 10).

## Die Karten

Bei RISIKO gibt es 2 verschiedene Kartenarten: *Gebietskarten* und *Missionskarten*.

### Missionskarten

Die Missionskarten kommen nur zum Einsatz, wenn Sie das *Auftragsrisiko* spielen (siehe Seite 17). Wenn Sie die *Befreiung der Welt* spielen, bleiben die Missionskarten in der Spielschachtel.

### Gebietskarten

Für jedes Gebiet auf dem Spielplan gibt es eine Gebietskarte – insgesamt 42. Jede zeigt den Namen und eine Grafik des Gebiets sowie das Symbol der Infanterie, Kavallerie oder Artillerie. Weiterhin gibt es 2 Jokerkarten, die jeweils die Symbole aller 3 Armeetypen zeigen.

Die Gebietskarten können während des gesamten Spiels gegen zusätzliche Einheiten eingetauscht werden (siehe *Gebietskarten eintauschen* auf Seite 8).



# DIE BEFREIUNG DER WELT

Für 3 oder 4 Spieler

## DAS ZIEL DES SPIELS

Besetzen Sie alle 42 Gebiete des Spielplans mit Ihren eigenen Armeen.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legen Sie den Spielplan in die Mitte der Spielfläche.
2. Mischen Sie die Gebietskarten (einschließlich der beiden Joker) gut durch und legen Sie den Stapel verdeckt neben den Spielplan. Von diesem Stapel werden Sie später einzelne Karten ziehen. Lassen Sie daneben etwas Platz für den Ablagestapel.
3. Stellen Sie den goldenen Kavalleristen neben die Nummer 4 des ersten Feldes der Eintauschtabelle am unteren Rand des Spielplans (siehe unten).



4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich **alle** Armee-Einheiten dieser Farbe. Die Menge der Starteinheiten hängt von der Anzahl der Spieler ab. Die Starteinheiten werden vor Spielbeginn auf den Spielplan gestellt.

Spieler	Starteinheiten
3	jeweils 35
4	jeweils 30

5. Jeder Spieler stellt seine Starteinheiten vor sich auf.
6. Jeder Spieler wirft einen Würfel: Die höchste Augenzahl fängt an. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Gebiete besetzen

Der Spieler mit dem höchsten Wurfresultat besetzt das erste Gebiet.

Nehmen Sie eine Ihrer Starteinheiten (1 x Infanterie) und setzen Sie sie auf ein freies Gebiet Ihrer Wahl. Damit haben Sie dieses Gebiet besetzt. Danach besetzt der links neben Ihnen sitzende Spieler ein Gebiet seiner Wahl, gefolgt vom nächsten Spieler usw. Dieser Vorgang wird reihum so lange fortgesetzt, bis alle 42 Gebiete besetzt sind.

**Hinweis:** Sie dürfen Ihre Einheiten nicht auf Gebiete stellen, die bereits besetzt wurden.

Für die Startaufstellung macht es nichts aus, wenn einige Spieler ein Gebiet mehr kontrollieren als die anderen.

## Gebiete verstärken

Nachdem alle Gebiete besetzt wurden, dürfen Sie sie verstärken. Je mehr Einheiten Sie in einem Gebiet haben, desto besser können Sie es verteidigen bzw. von dort aus Ihre Befreiungsaktionen starten.

Zur Verstärkung stellen Sie einfach eine Ihrer Starteinheiten auf ein Gebiet, das Sie bereits kontrollieren. Sie dürfen keine Verstärkungen in die Gebiete Ihrer Mitspieler stellen. Nachdem Sie Ihre erste Verstärkung platziert haben, ist der links neben Ihnen sitzende Spieler mit der Verstärkung seiner Gebiete an der Reihe. Dies geht reihum so lange weiter, bis jeder Spieler alle seine Starteinheiten gesetzt hat.

Es dürfen beliebig viele Einheiten auf einem Gebiet stehen, jedoch immer mindestens **eine**. Die Verteilung Ihrer Verstärkungen bestimmen Sie selbst: Stellen Sie besonders viele Einheiten auf ein Gebiet, oder breiten Sie sich über alle Ihre Gebiete aus.

Nachdem alle Starteinheiten gesetzt wurden, geht das Spiel richtig los. Jeder Spieler wirft einen Würfel: Das höchste Wurfresultat ist zuerst am Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

## Der Spielablauf

Bei RISIKO besteht der Zug eines Spielers jeweils aus 4 Phasen, die in genau dieser Reihenfolge ausgeführt werden müssen:

1. Verstärkungen erhalten und platzieren (Pflicht)
2. Befreiungsaktionen (optional)
3. Truppenbewegungen (optional)
4. Gebietskarte ziehen (nur wenn Sie während Ihres Zugs mindestens **ein** Gebiet befreit haben)

## PHASE 1

### Verstärkungen erhalten und platzieren

Zu Beginn Ihres Zugs erhalten Sie zusätzliche Armee-Einheiten, mit denen Sie Ihre Gebiete verstärken können. Wie viele Verstärkungen Sie erhalten, hängt davon ab, wie viele Gebiete und/oder Kontinente Sie besitzen und ob Sie Gebietskarten eintauschen können.

### 1. Gebiete durchzählen

Zählen Sie zuerst die von Ihnen besetzten Gebiete und teilen Sie die Menge durch 3 (die Zahl nach dem Komma entfällt). Das Ergebnis ist die Menge der Einheiten, die Sie zur Verstärkung erhalten.

**Hinweis:** Sie erhalten *immer* mindestens 3 Verstärkungen. Das heißt, auch wenn Sie nur 8 oder weniger Gebiete kontrollieren, erhalten Sie trotzdem 3 Einheiten.

**Spieler Grün kontrolliert 13 Gebiete und erhält dafür 4 Verstärkungen.**

$$13 \div 3 = 4,33$$

(die Zahl nach dem Komma fällt weg).

**Spielerin Rot hält 5 Gebiete und erhält 3 Verstärkungen.**

$$5 \div 3 = 1,66$$

(jeder Spieler erhält mindestens 3 Verstärkungen).

Nehmen Sie entsprechend viele Einheiten aus Ihrem Vorrat, und stellen Sie sie vor sich hin.

## 2. Kontrollierte Kontinente

Sollten Sie komplette Kontinente besitzen, erhalten Sie auch dafür Verstärkungseinheiten. Die Gebiete eines Kontinents zeigen jeweils dieselbe Grundfarbe. Der größte Kontinent ist Asien. Um einen Kontinent zu kontrollieren, müssen Sie jedes Gebiet dieses Kontinents besetzt haben.

Wie viele Einheiten Sie pro Kontinent erhalten, entnehmen Sie bitte der Kontinententabelle auf dem Spielplan (links unten). Nehmen Sie auch diese Einheiten aus Ihrem Vorrat, und stellen Sie sie vor sich hin.

N-AMERIKA	5	ASSEN	7
S-AMERIKA	2	EUROPA	5
AFRIKA	3	AUSTRALIEN	2

Sie erhalten die Verstärkungen für ganze Kontinente nur so lange, wie Sie alle Gebiete dieses Kontinents besetzt haben. Sobald nur ein einziges Gebiet von einem anderen Spieler befreit wurde, können Sie für den Kontinent keine Verstärkungen mehr erhalten.

## 3. Gebietskarten eintauschen

Sie dürfen Ihre gesammelten Gebietskarten gegen zusätzliche Verstärkungen eintauschen. Die Gebietskarten erhalten Sie, nachdem Sie Gebiete befreit haben (siehe *Phase 4: Gebietskarte ziehen* auf Seite 13).

Die Gebietskarten müssen in Sätzen eingetauscht werden. Ein Satz besteht aus 3 Karten mit demselben Symbol (3 x Infanterie, 3 x Kavallerie oder 3 x Artillerie) **oder** 3 Karten mit jeweils anderen Symbolen (1 x Infanterie, 1 x Kavallerie und 1 x Artillerie).

Eine Jokerkarte zeigt alle drei Symbole und kann daher beliebig zur Vervollständigung eines Kartensatzes eingesetzt werden.



*Spieler Blau hat 2 Kavalleriekarten und 1 Joker. Der Joker kann als Kavalleriekarte verwendet werden, um einen 3er-Satz zu vervollständigen.*

Wenn Sie fünf oder mehr Karten haben, *müssen* Sie mindestens einen Satz eintauschen, sobald Sie am Zug sind.

Wie viele Verstärkungen Sie für den Eintausch Ihrer Kartensätze erhalten, hängt davon ab, wie viele Kartensätze bis dahin insgesamt eingetauscht wurden. Sehen Sie sich die nummerierte Eintauschtabelle auf dem Spielplan an: Die mit dem goldenen Kavalleristen markierte Zahl gibt die Menge an zusätzlichen Einheiten an, die Sie für die eingetauschten Karten erhalten.

Der zuerst eingetauschte Kartensatz bringt 4 Verstärkungen ein. Der nächste Kartensatz ist 6 Einheiten wert, usw.

Sobald Sie also Ihren Kartensatz eintauschen, nehmen Sie sich von Ihrem Vorrat die Menge an Einheiten, die mit dem goldenen Kavalleristen markiert ist. Danach schieben Sie die Figur um 1 Feld weiter, so dass sie anzeigt, wie viele Verstärkungen der nächste Spieler erhält, der einen Kartensatz eintauscht. Stellen Sie Ihre soeben erhaltenen Einheiten vor sich hin (zu Ihren anderen Verstärkungen), und legen Sie die eingetauschten Karten ab.



*Spielerin Rot tauscht zuerst einen 3er-Kartensatz ein. Dafür erhält sie 4 zusätzliche Einheiten (wie vom goldenen Kavalleristen markiert). Danach stellt sie den goldenen Kavalleristen auf das nächste Feld mit der Nummer 6. Der nächste Spieler erhält also für seinen Kartensatz 6 zusätzliche Einheiten.*

## 4. Verstärkungen platzieren

Nachdem Sie Ihre Verstärkungen eingesammelt haben, müssen Sie alle auf die Gebiete stellen, die von Ihnen kontrolliert werden – und zwar in jeder beliebigen Verteilung.

## PHASE 2

### Befreiungsaktionen

Sobald Sie Ihre Verstärkungen gesetzt haben, machen Sie sich dazu bereit, fremde Länder von ihren Besitzern zu befreien! Wenn Sie in diesem Zug lieber keine Befreiungsaktionen durchführen möchten, fahren Sie direkt mit Phase 3 fort.

Sie dürfen jedes Gebiet befreien, das von einem anderen Spieler besetzt ist, wenn:

1. das Gebiet an eines Ihrer eigenen Gebiete angrenzt oder durch eine Seestraße mit Ihrem Gebiet verbunden ist (z.B. Siam und Indonesien);

### UND

2. in dem Gebiet, von dem aus Sie die Befreiungsaktion starten wollen, **mindestens 2** Ihrer Armee-Einheiten stehen. Denken Sie daran: 1 Einheit muss im ursprünglichen Gebiet stehen bleiben, um es zu schützen.

An einer Befreiungsaktion dürfen **höchstens 3** Einheiten beteiligt sein, und zwar ungeachtet dessen, wie viele Ihrer Einheiten im Ausgangsgebiet stehen.

Hier sehen Sie die Menge an Einheiten, die an einer Befreiungsaktion teilnehmen dürfen:

Befreiereinheiten im Gebiet	an der Aktion beteiligt
1	keine
2	1
3	1 oder 2
4 oder mehr	1, 2 oder 3

## Durchführung einer Befreiungsaktion

Aufgepasst! Die **Befreiungsaktion** eines Gebiets besteht aus einer oder mehreren Würfelaktionen, und sie kann von mehr als einem Gebiet aus durchgeführt werden. Die Befreiung dauert entweder so lange, bis das Gebiet befreit wurde oder bis der Befreier seine Aktion abbricht. Sie dürfen in einem Zug mehrere Befreiungsaktionen durchführen.

Um eine Befreiungsaktion durchzuführen, müssen Sie Ihren Mitspielern Folgendes verkünden:

1. das Ausgangsgebiet Ihrer Aktion;
2. das Gebiet, das Sie befreien möchten; und
3. die Anzahl der Einheiten, die an Ihrer Aktion teilnehmen.

Stellen Sie Ihre an der Aktion beteiligten Einheiten auf die Befreier-Seite des Aktionsfeldes.



*Die Befreier-Seite des Aktionsfeldes.*

Danach entscheidet der Spieler, der das zu befreiende Gebiet besitzt (Besatzter), wie viele seiner dort stehenden Einheiten er für die Verteidigung einsetzt, und stellt diese auf die Besatzter-Seite des Aktionsfeldes.

**Hinweis:** Der Besatzter darf *höchstens* 2 Einheiten zur Verteidigung verwenden, und zwar unabhängig davon, wie viele Einheiten er in seinem Gebiet hat.



*Die Besatzter-Seite des Aktionsfeldes.*

## Abwicklung einer Befreiungsaktion

**Wichtig!** Bei einer **Würfelaktion** im Rahmen einer **Befreiungsaktion** werfen sowohl Befreier als auch Besatzter jeweils 1 Mal ihre Würfel. Eine Befreiungsaktion kann aus mehreren Würfelaktionen bestehen.

Jede Partei wirft für jede befreiende oder verteidigende Einheit jeweils 1 Würfel. Beide Spieler würfeln gleichzeitig – der Befreier mit den roten Würfeln und der Besatzter mit den weißen. Danach werden die Wurfresultate miteinander verglichen.

Der **höchste** Wurf des Befreiers wird mit dem **höchsten** Wurf des Besatzters verglichen. Das **höhere Ergebnis** gewinnt. Der Verlierer nimmt eine seiner Einheiten vom Aktionsfeld und legt sie zu seinem Vorrat zurück.

**Wichtig:** Bei einem **Unentschieden** (d.h. beide **Würfel gleiche Augenzahl**) gewinnt **immer der Besatzter**.

Haben beide Spieler mehr als 1 Würfel geworfen, werden nun die **nächsthöheren** Wurfresultate verglichen. Und wieder muss der Verlierer eine seiner Einheiten wegnehmen.



*Spieler Blau (Befreier) würfelt 3 und 2. Spielerin Rot (Besatzter) würfelt 6 und 2. Die höchsten Ergebnisse werden verglichen: Blau 3 und Rot 6. Rot gewinnt und Blau nimmt eine seiner Einheiten vom Aktionsfeld. Nun vergleichen die Spieler die nächsthöheren Wurfresultate: Blau 2 und Rot 2. Da der Besatzter beim Unentschieden immer gewinnt, gewinnt hier Spielerin Rot, und Spieler Blau nimmt eine seiner Einheiten vom Aktionsfeld.*

Nach der Würfelaktion stellen die Spieler ihre übrigen Einheiten wieder auf ihre ursprünglichen Gebiete. Der Befreier kann nun:

- die Befreiungsaktion dieses Gebiets beenden;
- die Befreiung eines anderen Gebiets versuchen;
- ein Gebiet befreien, das er vorher schon einmal befreien wollte;
- die Befreiungsaktionen seines Zugs abschließen.

**Hinweis:** Zwischen den einzelnen Würfelaktionen können Sie das Gebiet wechseln, von dem aus Sie die Befreiung durchführen, und Ihre Befreiungsaktion von einem anderen, angrenzenden Gebiet fortsetzen.



*Spieler Blau möchte Ägypten von einem anderen Gebiet aus befreien. Er wollte Ägypten von Nordwestafrika aus befreien, hat aber dort nur noch 1 Einheit übrig. Da er jedoch 10 Einheiten in Ostafrika hat, das ebenfalls an Ägypten angrenzt, darf er seine Befreiungsaktion auf Ägypten von Ostafrika aus fortsetzen.*

## Befreiungsaktion gewinnen

Sollten Sie während einer Würfelaktion alle verteidigenden Einheiten aus einem Gebiet vertreiben, hatte Ihre Befreiungsaktion Erfolg und Sie übernehmen die Kontrolle über das Gebiet. Ziehen Sie mit den Einheiten, mit denen Sie gerade die Würfelaktion gewonnen haben, vom Aktionsfeld in Ihr neues Gebiet.

Weiterhin dürfen Sie beliebig viele zusätzliche Einheiten aus dem Ausgangsgebiet nachziehen. Denken Sie jedoch daran, dass mindestens 1 Einheit zurückbleiben muss. Kein Gebiet darf während irgendeiner Phase des Spiels unbesetzt sein.

**Hinweis:** Sie müssen Ihre Einheiten verschieben, bevor Sie ggf. Ihre nächste Befreiungsaktion ankündigen.



# 2-SPIELER Risiko

gewonnen!

Wir bieten Ihnen zwei Möglichkeiten für das 2-Spieler-RISIKO an. In beiden Varianten gibt es 2 neutrale Armeen, die zusätzlich zu den Armeen der beiden Spieler auf dem Spielplan auftreten.

In der ersten Variante spielt die neutrale Armee **passiv**: Sie kann weder ziehen noch Befreiungsaktionen durchführen und dient quasi als „Blockade“ zwischen den beiden Spielern. In der zweiten Variante ist die neutrale Armee **aktiv** am Geschehen beteiligt und kann mit den Spielern Bündnisse eingehen.

Folgen Sie für das 2-Spieler-RISIKO grundsätzlich den zuvor beschriebenen Regeln zur *Eroberung der Welt* (Seiten 6 bis 13), aber beachten Sie bitte diese Abweichungen:

## DAS ZIEL DES SPIELS

Befreien Sie alle Gebiete Ihres Gegenspielers.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt sich eine Armee und zählt davon 36 Starteinheiten ab. Für die beiden neutralen Armeen nehmen Sie jeweils 24 Starteinheiten heraus.

Sortieren Sie die beiden Joker aus den Gebietskarten, und mischen Sie die restlichen Karten gut durch. Teilen Sie an jeden der beiden Spieler 12 Gebietskarten aus. Die beiden neutralen Armeen erhalten jeweils 9 Karten. Dies sind die Gebiete, die die beiden Spieler sowie die beiden neutralen Armeen zu Beginn des Spiels halten. Setzen Sie auf jedes Ihrer Gebiete **eine** Einheit (d.h. 1 x Infanterie). Auf die Gebiete der neutralen Armeen wird jeweils eine Einheit der entsprechenden Armee-Farbe gestellt. Nachdem jedes Gebiet besetzt wurde, nehmen Sie die beiden Joker wieder zu den Gebietskarten, mischen den gesamten Stapel durch und legen ihn verdeckt neben den Spielplan.

Beide Spieler werfen einen Würfel, um zu sehen, wer zuerst seine Verstärkungen setzen darf: Jeder Spieler verstärkt seine Gebiete um insgesamt 3 Einheiten (Sie dürfen alle 3 Einheiten auf ein Gebiet stellen oder auf mehrere Gebiete aufteilen). Verstärken Sie

außerdem die Gebiete **jeder** neutralen Armee um je 1 Einheit. Der 2. Spieler verstärkt danach ebenfalls seine Gebiete um 3 Einheiten sowie jede neutrale Armee um je 1 Einheit.

Die Spieler würfeln aus, wer zuerst am Zug ist. Das höhere Wurfresultat gewinnt.

## NEUTRALE ARMEEN - PASSIV

Wenn Sie in dieser Version ein neutrales Gebiet befreien möchten, würfelt Ihr Gegenspieler für die Verteidigung der neutralen Armee. Die neutralen Armeen bleiben auf dem Spielplan, bis sie besiegt werden. Sie können weder ziehen, ihre Einheiten verstärken noch Befreiungsaktionen durchführen.

## NEUTRALE ARMEEN - AKTIV

In der aktiven Version dienen die neutralen Armeen nicht nur als Blockade: Sie können Bündnisse mit den Spielern eingehen und diese Bündnisse im weiteren Spielverlauf wechseln.

Neutrale Armeen sind entweder am Geschehen unbeteiligt, mit Spieler 1 verbündet oder mit Spieler 2 verbündet. Nehmen Sie eine Kanone (Artillerie-Einheit) jeder neutralen Armee, um



damit ihren jeweiligen Status während des Spiels zu markieren.

Da die beiden neutralen Armeen das Spiel unbeteiligt beginnen, stellen Sie die zwei Kanonen neben den Spielplan zwischen die beiden Spieler. Ändert eine neutrale Armee ihren Status, wird ihre Kanone näher zu dem

Spieler herangerückt, mit dem sie jetzt verbündet ist.

## Der Spielablauf

Die Phasen des Spielablaufs erfolgen genauso wie bei der *Eroberung der Welt*, allerdings gibt es einige zusätzliche Phasen (in Fettschrift markiert).

1. **Neutrale Armee bestechen**
2. Verstärkungen erhalten und platzieren
3. **Verbündete Armee verstärken**
4. Befreiungsaktionen
5. Truppenbewegungen
6. **Verbündete Armee bewegen**
7. Gebietskarte ziehen

### 1. Neutrale Armee bestechen

Sie dürfen zu Beginn Ihres Zugs eine neutrale Armee mit einer Ihrer Gebietskarten „bestechen“ (sofern Sie zu diesem Zeitpunkt bereits Karten gesammelt haben), damit sie Ihre strategischen Interessen unterstützt. Legen Sie die Karte verdeckt unter die Kanone der neutralen Armee, der diese Karte ab sofort gehört. Die Karte kann erst dann gegen Verstärkungen eingetauscht werden, wenn die neutrale Armee besiegt wurde und die Karte in den Besitz eines Spielers wandert.

Danach rücken Sie die Kanone der neutralen Armee entweder in Ihre Richtung bzw. in die Richtung Ihres Gegenspielers um quasi **eine Stufe** weiter. Beginnt die Kanone z.B. mit dem Status *unbeteiligt*, rücken Sie sie näher an sich selbst heran, damit sie Ihr Verbündeter wird. Ist die Kanone aber gerade mit Ihrem Gegenspieler verbündet, rückt sie zunächst in die Mitte (Status: *unbeteiligt*).

- Sie dürfen einer neutralen Armee in einem Zug mehr als nur eine Karte geben. Ein Beispiel: Eine neutrale Armee ist mit Ihrem Gegenspieler verbündet und Sie geben ihr 2 Gebietskarten. Danach dürfen Sie sie um 2 Stufen bewegen, so dass sie zu Ihrem Verbündeten wird.
- Sie dürfen beide neutralen Armeen gleichzeitig mit Karten bestechen. Rücken Sie die Kanone einer neutralen Armee jedes Mal um eine Stufe näher zu sich heran, sobald Sie ihr eine Gebietskarte gegeben haben.
- Wenn eine neutrale Armee bereits 5

Gebietskarten hat, dürfen Sie ihr **keine** weiteren Karten geben. Diese Armee kann nicht mehr bestochen werden.

**Rot und Blau spielen die aktive Version mit neutralen Armeen (schwarz und gelb). Spielerin Rot besticht die gelbe Armee, indem sie eine Gebietskarte verdeckt unter die gelbe Kanone legt. Danach zieht sie die gelbe Kanone**



**vom Status unbeteiligt (d.h. zwischen ihr und Spieler Blau) auf das Feld direkt vor ihr, so dass diese Armee nun ihr Verbündeter ist.**

### 2. Verstärkungen erhalten und platzieren

Sie erhalten und platzieren Ihre Verstärkungen wie in der *Eroberung der Welt* beschrieben (siehe Seiten 7 bis 9). Denken Sie daran, dass Sie die Gebiete oder Kontinente, die von Ihren Verbündeten besetzt sind, **nicht** mitrechnen dürfen.

### 3. Verbündete Armee verstärken

Auch Ihre verbündeten Armeen erhalten Verstärkungen. Wählen Sie einen Verbündeten aus und ermitteln Sie mit 1 Würfel die Anzahl der Verstärkungseinheiten, die diese Armee erhält. Stellen Sie die Verstärkungen auf die Gebiete der neutralen Armee (in beliebiger Aufteilung). Wiederholen Sie die Verstärkungsmaßnahme für alle Ihre Verbündeten.

- Wenn Sie nicht möchten, *müssen* Sie eine bestimmte verbündete Armee nicht verstärken.

- Die Gebiete der Verbündeten werden bei der Ermittlung Ihrer Verstärkungen nicht mit eingerechnet.
- Verbündete erhalten keine zusätzlichen Verstärkungen für gehaltene Kontinente.
- Verbündete können keine Gebietskartensätze gegen zusätzliche Einheiten eintauschen.

#### 4. Befreiungsaktionen

Wenn Sie am Zug sind, dürfen Sie Ihre verbündeten Armeen in Ihre Befreiungsaktionen mit einbeziehen, als ob Sie zu Ihrer eigenen Armee gehören würden. Ihre Verbündeten dürfen Gebiete befreien, die Ihrem Gegenspieler oder anderen neutralen bzw. verbündeten Armeen gehören.

**Hinweis:** Wenn eine Ihrer verbündeten Truppen ein Gebiet befreit, dürfen Sie dafür keine Gebietskarte ziehen.

Sobald Sie eine Befreiungsaktion eines neutralen Gebiets beendet haben (ob Sie damit Erfolg hatten oder nicht) und/oder wenn Sie eine Befreiungsaktion mit Hilfe einer verbündeten Armee beendet haben, werfen Sie einen Würfel: Bei 1 bis 4 rücken Sie die Kanone der betroffenen neutralen Armee um 1 Stufe von Ihnen *weg*. Ihre Verbündeten sind nun unbeteiligt, und unbeteiligte Armeen werden nun zu Verbündeten Ihres Gegenspielers. Bei einer 5 oder 6 behält die neutrale oder verbündete Armee ihren vorherigen Status.

Wenn Sie mit Hilfe einer verbündeten Armee eine andere neutrale Armee angreifen, würfeln Sie für jede neutrale Armee.

Wenn Sie mit Ihren eigenen Truppen oder mit Hilfe einer verbündeten Armee eine neutrale Armee besiegt haben (d.h. sie hat keine Einheiten mehr auf dem Spielplan), dürfen Sie alle Gebietskarten dieser neutralen Armee behalten und selbst darüber verfügen.

**Beispiel:** Hier möchte Spieler Blau Quebec befreien, das der schwarzen neutralen Armee (unbeteiligt) gehört. Seine Befreiungsaktion schlägt fehl. Nun muss er einen Würfel werfen, um herauszufinden, ob sich der Status der schwarzen Armee ändert. Er würfelt eine 3.



*Spieler Blau rückt die schwarze Kanone um 1 Stufe von ihm weg, so dass die schwarze Armee zum Verbündeten der Spielerin Rot wird.*

*Spieler Blau versucht außerdem, mit Hilfe der gelben neutralen Armee (gerade mit ihm verbündet), Australien zu befreien (von roten Truppen kontrolliert). Seine Befreiungsaktion hat Erfolg, und die gelbe Armee marschiert in Australien ein. Blau wirft einen Würfel um festzustellen, ob sich der Status der gelben Armee ändert. Er würfelt eine 5. Die gelbe Armee bleibt mit Spieler Blau verbündet.*

#### 5. Truppenbewegungen

Nachdem alle Befreiungsaktionen beendet wurden, bewegen Sie Ihre Truppen genauso wie in der *Eroberung der Welt* (siehe Seite 12).

#### 6. Verbündete Armee bewegen

Sie dürfen auch für Ihre verbündeten Armeen jeweils eine Bewegung durchführen. Verschieben Sie diese Truppen genauso, wie Sie es mit Ihren eigenen Truppen machen.

#### 7. Gebietskarte ziehen

Da verbündete Truppen keine Gebietskarte erhalten, wenn sie ein Gebiet befreit haben, dürfen Sie auch keine ziehen, wenn Sie ein Gebiet mit Hilfe einer verbündeten Armee befreit haben. Sie erhalten nur dann eine

## WEITERE SPIELVARIANTEN

Gebietskarte, wenn Sie ein Gebiet allein, d.h. also ohne Verbündete befreit haben.

Nachfolgend bieten wir Ihnen verschiedene Möglichkeiten für andere RISIKO-Varianten an. Da diese Varianten meistens den Regeln der *Eroberung der Welt* folgen, führen wir hier nur auf, was **anders** ist. Wird ein bestimmter Teil der Regeln hier nicht erklärt, finden Sie ihn in den

## AUFTRAGSRISIKO

### Für 2 bis 4 Spieler

Standardregeln für die *Eroberung der Welt*.

### DAS ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler, der seine 4 Missionen erfüllt, die jeder Spieler zu Beginn des Spiels erhält, hat gewonnen.

### SPIELVORBEREITUNG

Sortieren Sie die Missionskarten in 4 Stapel, und zwar gemäß der verschiedenen Ränge, die auf den Kartenrückseiten angegeben sind. Die Ränge stellen verschiedene Schwierigkeitsstufen dar: Hauptmann, Major, Oberst und General. Mischen Sie danach jeden Stapel gut durch und legen Sie sie verdeckt neben den Spielplan.

Jeder Spieler zieht von jedem Stapel eine Karte, so dass er 4 Missionskarten besitzt. Sie dürfen sich Ihre Missionskarten ansehen, aber vor Ihren Mitspielern sollten Sie sie geheim halten. Legen Sie die übrigen Missionskarten – *ohne sie sich anzusehen!* – wieder zurück in die Spielschachtel.

Sobald Sie Ihre Missionen erhalten haben, folgt die weitere Spielvorbereitung den Regeln für die *Eroberung der Welt* (siehe Seite 6). Der goldene Kavallerist kommt hier allerdings nicht zum Einsatz.

**Hinweis:** Platzieren Sie Ihre Einheiten so, dass es für die Erfüllung Ihrer Missionen sinnvoll ist.

### TRUPPENVERSTÄRKUNGEN

Der Eintausch von Kartensätzen ist hier anders: Sie richten sich nicht nach der Eintauschtabelle auf dem Spielplan, um die Menge Ihrer Verstärkungen zu ermitteln, sondern Sie erhalten Ihre Verstärkungen gemäß den Symbolen auf den Karten, die Sie eintauschen:

Kartensatz	Einheiten
3 x Infanterie	4
3 x Kavallerie	6
3 x Artillerie	8
1 x jedes Symbol	10

**Denken Sie daran:** Eine Jokerkarte kann für jedes Symbol eingesetzt werden und damit einen 3er-Kartensatz vervollständigen.

### ANDERE SPIELER BESIEGEN

Wenn Sie einen Ihrer Mitspieler besiegt haben, erhalten Sie zwar dessen Gebietskarten, aber nicht seine Missionskarten. Diese müssen bis zum Ende des Spiels geheim bleiben.

### MISSION ERFÜLLEN

Sie erklären eine Mission für erfüllt, sobald Sie erreicht haben, was auf der Missionskarte steht. Sie dürfen jedoch nicht mehr als 1 Mission pro Zug für erfüllt erklären.

Zeigen Sie Ihren Mitspielern die entsprechende Missionskarte (genau dann, wenn Sie sie laut Kartentext „ausspielen“ sollen), und bestätigen Sie damit, dass Sie genau das erreicht haben, was gefordert wurde. Legen Sie die Missionsskarte danach verdeckt neben dem Spielplan ab, wo sie für den Rest des Spiels liegenbleibt.

**Hinweis:** Sobald eine Mission erfüllt wurde, bleibt sie für den Rest des Spiels „erfüllt“, auch wenn ein anderer Spieler in seinem nächsten Zug das Ergebnis zunichte macht.

Wenn Sie 3 Missionen erfüllt haben, müssen Sie Ihre vierte und letzte Mission preisgeben, so dass alle Spieler wissen, was Sie noch erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Die letzte Missionskarte bleibt für den Rest des Spiels aufgedeckt, damit sie jeder sehen kann.

## WER GEWINNT?

Der Gewinner ist entweder: derjenige Spieler, der zuerst seine 4 Missionen erfüllt *oder* derjenige Spieler, der alle anderen Spieler vom Spielplan vertreibt.

# TEAM Risiko

Für 4 Spieler in 2 Teams

In diesem Spiel gibt es keinen Einzelsieger, sondern eine Siegermannschaft. Die Spieler eines Teams verfügen im Spielverlauf über dieselben Gebiete.

## DAS ZIEL DES SPIELS

Das erste Team, das **einen** Spieler des gegnerischen Teams besiegt (d.h. er hat keine Einheiten mehr auf dem Spielplan), hat gewonnen.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt sich eine Armee. Danach schließen sich die Spieler zu möglichst gleichstarken Teams zusammen. Die Teams sollten so um den Spielplan sitzen, dass sie abwechselnd am Zug sind.

**Beispiel:** Wenn Rot und Schwarz in einem Team spielen, müssen sie jeweils zwischen Gelb und Blau sitzen.

Die Spieler besetzen jeweils ihre eigenen Gebiete.

## VERSTÄRKUNGEN

Wenn Sie die Menge Ihrer Gebiete feststellen, müssen Sie darauf achten, welche Gebiete Sie

mit Ihren Teamkollegen teilen (die Spieler dürfen bei den Truppenbewegungen durch bzw. in verbündete Gebiete ziehen – siehe unten).

**Hinweis:** Die zusätzlichen Einheiten für vollständig kontrollierte Kontinente (gemäß Kontinententabelle auf dem Spielplan) gelten nur dann, wenn ein **einzelner Spieler** alle Gebiete eines Kontinents besitzt.

Derjenige Spieler, der in einem Gebiet die meisten Einheiten hat, gilt als Besitzer dieses Gebiets. Besitzen zwei Spieler gleich viele Einheiten, gehört dieses Gebiet **niemandem**.

*Rot und Schwarz spielen im selben Team. Schwarz besitzt am Anfang seines Zugs 7 Gebiete. In Grönland stehen 4 rote und 4 schwarze Einheiten, d.h. weder Rot noch Schwarz kontrolliert Grönland. In den Oststaaten stehen 2 schwarze Einheiten und 3 rote. Die Oststaaten gehören also Spielerin Rot, da sie dort mehr Einheiten hat als Schwarz.*

**Hinweis:** Um den Kontinentbonus zu erhalten, muss ein Spieler allein alle Gebiete des jeweiligen Kontinents besitzen. Wenn auch nur ein **einziges Gebiet** mehrere Armeen beherbergt (auch bei gleicher Menge an Einheiten), gibt es für den Kontinent keine zusätzlichen Einheiten.

Genauso wie beim *Auftragsrisiko* wird der goldene Kavallerist hier nicht benutzt. Statt dessen wird die Menge an zusätzlichen Einheiten, die Sie für Ihre eingetauschten Kartensätze erhalten, durch die Symbole auf Ihren Karten bestimmt (siehe Seite 17).

## BEFREIUNGSAKTIONEN

Sie dürfen die Gebiete Ihres Teamkollegen nicht befreien.

## TRUPPENBEWEGUNGEN

In dieser Variante gibt es zwei Regelabweichungen für die Truppenbewegung:

1. Sie dürfen Ihre Truppen aus einem Ihrer Gebiete in jedes andere, verbundene Gebiet ziehen, in dem Sie oder Ihre Teamkollegen Einheiten haben. Das bedeutet, Sie dürfen in die Gebiete Ihrer Teamkollegen ziehen, **selbst wenn diesen das nicht gefällt**.
2. Bei der Bewegung von einem Gebiet in ein anderes gelten die Gebiete Ihrer Teamkollegen (bzw. solche Gebiete, in denen verschiedene Teammitglieder Einheiten haben) als **verbündet**. Dies sollten Sie beachten, wenn Sie überprüfen, welche Gebiete mit Ihnen verbunden sind.



*Am Ende ihres Zugs darf Spielerin Rot von Indonesien durch Siam (Verbündeter Schwarz), durch Indien (eigenes Gebiet) und durch den Mittleren Osten (rote und schwarze Einheiten) nach Ostafrika ziehen. Damit ist Spielerin Rot nur durch verbündete Gebiete gezogen, was erlaubt ist.*

## GEBIETSKARTE ZIEHEN

Die gesammelten Gebietskarten gehören dem Team. Wenn Sie eine Karte gezogen haben, legen Sie sie zu den Gebietskarten Ihres Teams. Am Ende Ihres Zugs geben Sie alle gesammelten Gebietskarten an Ihren Teamkollegen weiter.

## WER GEWINNT?

Sobald ein Spieler eines Teams keine Einheiten mehr auf dem Spielplan hat und damit besiegt ist, hat das gegnerische Team gewonnen.