

ALTER
10+



Risiko

REGELBUCH



HASBRO GAMING und das dazugehörige Logo sind Marken von Hasbro.

© 2015 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

⑥ Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.
consumerservice@hasbro.de

⑥ Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori:
Hasbro (Schweiz) AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00.
info@hasbro.ch

① Verbraucherservice Österreich: Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190,
A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.de www.hasbro.ch



HASBROGAMING.COM

0819B7404-100

INTRO

Das Ziel von **RISIKO** ist ganz einfach: Erobern Sie die Gebiete Ihrer Gegner, indem Sie an deren Grenzen marschieren und sie mit Ihren Truppen angreifen. Die Würfel entscheiden über Erfolg und Niederlage. Sobald Sie alle gegnerischen Truppen aus einem Gebiet vertrieben haben, haben Sie es erobert und sind dem Sieg in diesem Spiel einen Schritt näher gekommen.

INHALT

Wenn Sie zum ersten Mal **RISIKO** spielen, machen Sie sich ab Seite 3 mit dem Spiel vertraut. Sollten Sie sofort losspielen wollen, dann lesen Sie bitte ab Seite 5.

Es gibt 4 Spielvarianten:

Auftrags-RISIKO (Seite 5)

Klassisches RISIKO (Seite 12)

RISIKO-Duell für 2 Spieler (Seite 13)

Turbo-RISIKO (Seite 14)



SPIELAUSSTATTUNG: Spielplan • 5 Armeen (je mit 40 x Infanterie, 12 x Kavallerie und 8 x Artillerie) • 56 **RISIKO**-Karten • 1 Kartenbox
• 5 Würfel • 5 Materialkisten (aus Pappe)

SO SIEHT DAS SPIEL AUS

DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist eine Weltkarte mit 6 Kontinenten und 42 Gebieten. Jeder Kontinent hat eine andere Farbe. Die Ziffern am Spielplanrand geben die Menge an Truppeneinheiten an, die Sie für eingetauschte Kartensätze erhalten (mehr dazu später).



DIE ARMEEN

Es gibt 5 Armeen, die aus 3 verschiedenen Truppentypen bestehen:

Infanterie (1 Truppeneinheit), Kavallerie (5 Truppeneinheiten) und Artillerie (10 Truppeneinheiten).

Sie beginnen das Spiel mit Infanteristen, aber wenn Sie später mehr Einheiten erhalten, können Sie sie zum Platzsparen gegen Kavalleristen und Artilleristen eintauschen.



Infanterie = 1 Einheit



Kavallerie = 5 Einheiten



Artillerie = 10 Einheiten

DIE WÜRFEL

Angreifer werfen die roten Würfel und Verteidiger die blauen.



Angreiferwürfel



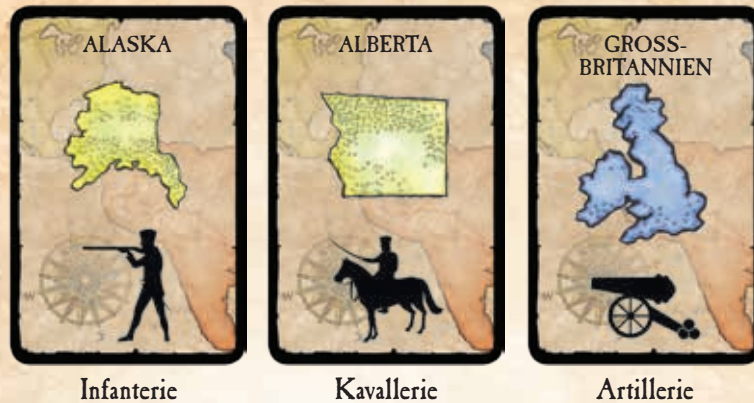
Verteidigerwürfel

DIE RISIKO-KARTEN

Es gibt:

42 GEBIETSKARTEN

Jede Karte zeigt ein Gebiet sowie einen Infanteristen, Kavalleristen oder Artilleristen.



2 JOKERKARTEN

Die Joker zeigen alle drei Truppentypen.



12 MISSIONSKARTEN



Die 12 Missionskarten kommen nur beim Auftrags-RISIKO zum Einsatz. Bei den anderen Spielvarianten werden sie einfach aus dem Spiel genommen.

SPIEL 1: Auftrags-RISIKO (für 3 bis 5 Spieler)

Das spannende Rennen um die Erfüllung einer geheimen Mission, die nur Sie kennen.

DAS ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler, der den geheimen Auftrag seiner Missionskarte erfüllt, gewinnt.

VORBEREITUNG

1. Zunächst wählt jeder Spieler seine Armee und nimmt sich davon seine Starteinheiten. Wie viele Starteinheiten es gibt, hängt davon ab, wie viele Spieler dabei sind:
- | |
|--------------------------|
| 3 Spieler |
| jeweils 35 Infanteristen |
| 4 Spieler |
| jeweils 30 Infanteristen |
| 5 Spieler |
| jeweils 25 Infanteristen |
2. Nun wird ein Spieler zum General gewählt, der zunächst die 12 Missionskarten aus dem Kartenstapel sortiert. Bei weniger als 5 Spielern nimmt er diejenigen Missionskarten aus dem Spiel, die sich auf die nicht vertretenen Armeefarben beziehen (tritt z. B. niemand mit der grünen Armee an, wird die entsprechende Missionskarte zurück in die Spielbox gelegt).
 3. Der General mischt die Missionskarten und teilt verdeckt an jeden Spieler eine aus. Die übrigen Missionskarten werden zurück in die Box gelegt, *aber ohne dass sie irgendjemand ansieht!*
 4. Nun sortiert der General die beiden Joker aus den Gebietskarten heraus. Die übrigen Gebietskarten werden gemischt und an die Spieler verteilt: Dies sind ihre Startgebiete für den Beginn des Spiels. (Hinweis: Bei 4 oder 5 Spielern erhalten zwei Spieler eine Karte mehr als die anderen.)
 5. Die Spieler besetzen nun ihre Startgebiete mit jeweils einem Infanteristen ihrer Starteinheiten.
 6. Sobald alle 42 Gebiete besetzt sind, stellen die Spieler nacheinander (beginnend mit dem Jüngsten) jeweils 1 weiteren Infanteristen auf ihre Gebiete. Dies geht reihum so lange weiter, bis alle Spieler ihre gesamten Starteinheiten platziert haben. Die Verteilung der Einheiten ist Ihre Sache: Sie dürfen viele auf ein einzelnes Gebiet stellen und nur wenige auf andere, oder alle gleichmäßig verteilen. Aber es darf niemals ein Gebiet leer bleiben!
 7. Danach sammelt der General alle Gebietskarten wieder ein, steckt die beiden Joker dazu, mischt den Stapel durch und legt ihn verdeckt als Zugstapel neben den Spielplan.
 8. Jetzt sind Sie startklar! Jeder Spieler wirft einen Würfel: Wer die höchste Zahl hat, fängt an. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Jeder Zug besteht aus 3 Phasen in dieser Reihenfolge:

1. Truppenverstärkung errechnen und platzieren
2. Angreifen (wenn Sie möchten)
3. Truppen bewegen (wenn Sie möchten)

Sehen wir uns diese 3 Phasen näher an.

1. TRUPPENVERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes Zugs (auch beim ersten) erhalten Sie neue Truppen, und zwar basierend auf:

- A. der Menge Ihrer Gebiete *plus*
- B. dem Wert Ihrer Kontinente.

GEBIETE

Zählen Sie, wie viele Gebiete von Ihren Truppen besetzt sind und teilen Sie die Menge durch 3 (die Zahl hinter dem Komma fällt weg): Das Ergebnis ist die Menge an Einheiten, die Sie zur Verstärkung aus Ihrem Vorrat erhalten. Stellen Sie die neuen Truppen nach Belieben auf Ihre Gebiete.

Dran denken: Sie erhalten immer mindestens 3 Verstärkungen, auch wenn Sie nur noch weniger als 9 Gebiete haben.

KONTINENTE

Für jeden Kontinent, der zu Beginn Ihres Zugs komplett von Ihnen besetzt ist, erhalten Sie einen Bonus. Wie viele Einheiten das sind, zeigt die Bonuszahl über dem Namen des Kontinenten auf dem Spielplan (siehe Abbildung rechts). Auch diese neuen Einheiten verteilen Sie nach Belieben auf Ihren Gebieten.

BEISPIEL:

- Sie besitzen 11 Gebiete = 3 neue Einheiten
- Sie besitzen 14 Gebiete = 4 neue Einheiten
- Sie besitzen 17 Gebiete = 5 neue Einheiten



2. ANGREIFEN

Nach der Platzierung Ihrer Verstärkung entscheiden Sie, ob Sie Angriffsaktionen durchführen möchten. Dabei versuchen Sie fremde Gebiete zu erobern, indem Sie alle gegnerischen Truppen besiegen, die darauf stehen. Diese Kämpfe werden mit den Würfeln ausgefochten.

Bedingungen für den Angriff:

- Sie dürfen nur Gebiete angreifen, die an Ihre eigenen Gebiete angrenzen oder über eine Seestraße (gestrichelte Linie) mit Ihnen verbunden sind. Denken Sie daran, dass die Erde rund ist: Alaska und Kamtschatka sind über eine Seestraße verbunden.
- Sie dürfen immer nur jeweils *ein* fremdes Gebiet von *einem* Ihrer Gebiete aus angreifen.
- In dem Gebiet, von dem aus Sie angreifen, müssen mindestens 2 Ihrer Einheiten stehen.
- Nach Ihrem ersten Angriff dürfen Sie solange fortfahren, bis Sie alle gegnerischen Truppen in dem Gebiet geschlagen haben, oder aber Sie verlagern Ihre Attacke auf ein anderes Gebiet. Sie dürfen in dieser Phase so oft und so viele verschiedene Gebiete angreifen, wie Sie möchten und können.

KAMPEAKTION

1. Nehmen Sie die Truppeneinheiten, mit denen Sie angreifen möchten, und schieben Sie sie über die Grenze in das Zielgebiet. Egal, wie viele Truppen Sie in einem Gebiet haben, Sie dürfen immer nur **mit maximal 3 Einheiten angreifen** (also mit 1, 2 oder 3).

Wichtig: Denken Sie immer daran, dass kein Gebiet leer bleiben darf! Sie müssen in jedem Gebiet immer mindestens 1 Einheit zur Sicherung zurücklassen.

2. Nun entscheidet der angegriffene Spieler, ob er sein Gebiet mit 1 oder 2 Einheiten verteidigt. Unabhängig davon, wie viele Einheiten Sie in einem angegriffenen Gebiet haben: Zur **Verteidigung** dürfen immer nur **1 oder 2 Einheiten** antreten. Anders als der Angreifer kann der Verteidiger seine letzten Einheiten in einem Gebiet verlieren, denn sonst könnte es ja nicht erobert werden.

Hinweis: Je mehr Einheiten Sie für einen Angriff oder zur Verteidigung einsetzen, desto besser stehen Ihre Siegchancen. Allerdings erhöht sich damit auch die Menge der Einheiten, die Sie im Kampf verlieren könnten.

3. Jetzt wird gekämpft: Der Angreifer wirft je 1 roten Würfel pro angreifende Einheit, und der Verteidiger wirft je 1 blauen Würfel pro verteidigende Einheit. Beide Spieler würfeln gleichzeitig.



KAMPF AUSWERTEN

Für die Auswertung werden die höchsten Würfel jeweils in Paaren verglichen: Für jeden höheren Angriffswürfel verliert der Verteidiger eine Einheit aus seinem Gebiet. Für jeden höheren Verteidigungswürfel verliert der Angreifer eine Einheit aus dem Ausgangsgebiet. Beide Spieler legen ihre geschlagenen Einheiten zu ihrem Vorrat zurück. Wenn ein Spieler einen Würfel mehr geworfen hat als der andere, wird sein niedrigster Wurf einfach ignoriert.

Beachten Sie:

- Bei gleichen Augenzahlen gewinnt immer der Verteidiger.
- Der Angreifer kann pro Angriffsaktion maximal 2 Einheiten verlieren.
- Hat der Verteidiger nach dem Angriff noch Einheiten in seinem Gebiet, gehört es weiterhin ihm. Die Angreifereinheiten ziehen sich in ihr Ausgangsgebiet zurück und entscheiden, ob sie erneut zuschlagen wollen.

BEISPIEL 1 ANGREIFER VERTEIDIGER höchstes Paar ERGEBNIS: Der Verteidiger verliert 1 Einheit.	BEISPIEL 3 höchstes Paar ERGEBNIS: Angreifer verliert 2 Einheiten.
BEISPIEL 2 höchstes Paar zweithöchstes Paar ERGEBNIS: Angreifer und Verteidiger verlieren jeweils 1 Einheit.	BEISPIEL 4 höchstes Paar ERGEBNIS: Der Verteidiger verliert 1 Einheit.

GEBIET EROBERN

Wenn Sie alle gegnerischen Truppen aus einem Gebiet gejagt haben, haben Sie es erobert und marschieren mit Ihren überlebenden Einheiten in das Gebiet ein. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt aus dem Ausgangsgebiet noch weitere Einheiten mitnehmen.

Dran denken: Sie müssen im Ausgangsgebiet immer mindestens 1 Einheit zurücklassen.

Und: Sie dürfen in Ihrem Zug beliebig oft angreifen, **auch wenn Sie die erste Aktion verloren haben**. Sie entscheiden selbst, wie oft und wie viele verschiedene Gebiete Sie in dieser Phase Ihres Zugs angreifen wollen.

KAMPFPHASE BEENDEN

Wenn Sie durch Ihre Kampffaktionen mindestens 1 Gebiet erobert haben, dürfen Sie vom Zugstapel eine Gebietskarte ziehen (Näheres hierzu siehe Seite 10). Danach ist das Kämpfen beendet, und Sie fahren mit der Bewegungsphase fort.

3. TRUPPEN BEWEGEN

Unabhängig von den Ergebnissen Ihres Zugs, dürfen Sie am Ende **eine** Truppenbewegung durchführen, wenn Sie dies möchten. Sie können sich damit in eine bessere Verteidigungsstellung bringen oder auf zukünftige Angriffe vorbereiten.

Dran denken: Die Truppenbewegung darf von jedem Spieler am Ende jedes Zugs durchgeführt werden, auch wenn vorher keine Kampffaktionen oder Eroberungen stattgefunden haben.

So gehen Sie vor: Ziehen Sie so viele Einheiten wie Sie möchten aus **einem** Ihrer Gebiete in **ein** anderes Ihrer Gebiete, das mit dem Ausgangsgebiet verbunden ist. Gebiete gelten als verbunden, wenn Ihnen alle dazwischenliegenden Gebiete ebenfalls gehören und eine durchgehende Kette bilden. Sie dürfen niemals durch feindliches Territorium ziehen!

Dran denken: Sie müssen in jedem Gebiet immer mindestens 1 Truppeneinheit zur Sicherung zurücklassen.



Die orange Armee bewegt 2 Einheiten durch eine Kette verbundener Gebiete von Skandinavien nach Indien.

Und: Alle bewegten Truppeneinheiten müssen im selben Gebiet ankommen!

Nach der Truppenbewegung ist Ihr Zug beendet und der links neben Ihnen sitzende Spieler ist dran.

ZUSÄTZLICHE TRUPPEN VERDIENEN

Neben den Verstärkungen, die Sie je nach Menge Ihrer Gebiete und Kontinente erhalten, können Sie sich durch das Eintauschen von Gebietskarten noch mehr Truppen verschaffen.

GEBIETSKARTEN

Wenn Sie es geschafft haben, ein gegnerisches Gebiet zu erobern, dürfen Sie eine Gebietskarte vom Stapel ziehen (auch wenn Sie mehrere Gebiete erobert haben, dürfen Sie trotzdem nur *eine* Karte ziehen).

Sammeln Sie 3er-Kartensätze in diesen Kombinationen:



3 x dasselbe Truppensymbol



alle 3 Truppensymbole



2 x dasselbe Truppensymbol + Joker

Danach erhöht sich jeder weitere eingetauschte Satz um jeweils 5 Einheiten: Der 7. Kartensatz ist 20 Einheiten wert, der 8. Kartensatz 25 Einheiten und so weiter.

Diese Eintausch-Reihenfolge der Kartensätze gilt nicht für jeden Spieler einzeln, sondern für alle gemeinsam: Wenn Sie z. B. den 3. Kartensatz im Spiel eintauschen, erhalten Sie 8 Einheiten, auch wenn dies der erste Satz ist, den Sie eintauschen.

Dran denken: Sobald Sie 5 oder 6 Karten gesammelt haben, muss sich daraus ein kompletter Satz ergeben, den Sie eintauschen müssen (wenn Sie können, dürfen Sie auch gleich einen zweiten Satz eintauschen).

Damit Sie nicht die Übersicht über die eingetauschten Sätze verlieren, stecken Sie die Karten wie hier gezeigt unter den Rand des Spielplans.

1. Kartensatz = 4 Einheiten
2. Kartensatz = 6 Einheiten
3. Kartensatz = 8 Einheiten
4. Kartensatz = 10 Einheiten
5. Kartensatz = 12 Einheiten
6. Kartensatz = 15 Einheiten



BONUS FÜR BESETZTE GEBIETE

Wenn das Gebiet einer Karte, die Sie eintauschen, Ihnen gehört, erhalten Sie zur Belohnung noch 2 Einheiten dazu, die Sie allerdings direkt auf das jeweilige Gebiet stellen müssen.

GEGNER BESIEGEN

Wenn Sie die letzte Einheit eines Spielers besiegt haben, scheidet er aus dem Spiel aus und Sie gewinnen alle Gebietskarten, die er zu diesem Zeitpunkt besitzt.

- Sollten Sie danach 6 oder mehr Gebietskarten besitzen, müssen Sie die dadurch entstandenen kompletten Sätze sofort eintauschen, bis Sie nur noch maximal 4 Karten haben.
- Wenn Sie zusammen mit den gewonnenen Gebietskarten weniger als 6 haben, warten Sie mit dem Eintauschen bis zum Anfang Ihres nächsten Zugs.
- Beachten Sie, dass das Besiegen eines Gegners die einzige Situation ist, in der Sie Kartensätze nicht am Anfang Ihres Zugs eintauschen, sondern in der Kampfphase.
- Sollte es Ihre geheime Mission gewesen sein, die Armee genau dieses Spielers zu vernichten, haben Sie in diesem Moment das Spiel gewonnen.

GEWINNEN

Der erste Spieler, der seine geheime Mission erfüllt und zum Beweis seine Missionskarte vorzeigt, hat gewonnen.

Wichtig: Beim Auftrags-RISIKO ist es möglich, dass Sie Ihre Aufgabe mit Hilfe der anderen Spieler erfüllen (ungewollt natürlich). Zum Beispiel lautet Ihre Mission, die gelbe Armee zu vernichten, und ein anderer Spieler besiegt in einer Angriffsaktion die letzte gelbe Einheit: Er hat Ihnen damit geholfen, ihre Mission zu erfüllen, und Sie gewinnen das Spiel.

Wenn Sie sich nicht sofort alle Spielregeln richtig merken und einmal einen Fehler machen, ist das nicht schlimm: Je öfter Sie spielen, desto besser durchschauen Sie alle strategischen Kniffe von RISIKO und lassen sich auch von gelegentlichem Würfelpech nicht unterkriegen. Haben Sie einfach Spaß und genießen Sie das Spiel!

Denken Sie daran, dass jeder Zug aus 3 Phasen besteht:

1. Truppenverstärkung
2. Angreifen (wenn Sie möchten)
3. Truppen bewegen (wenn Sie möchten)

SPIEL 2: Klassisches RISIKO (für 3 bis 5 Spieler)

Die klassische Eroberung der Welt: Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt.

DAS ZIEL DES SPIELS

Besiegen Sie die gegnerischen Truppen und besetzen Sie alle Gebiete auf dem Spielplan.

VORBEREITUNG

1. Zunächst wählt jeder Spieler seine Armee und zählt davon seine Starteinheiten ab:

3 Spieler
jeweils 35 Infanteristen
4 Spieler
jeweils 30 Infanteristen
5 Spieler
jeweils 25 Infanteristen

2. Jeder Spieler wirft einen Würfel: Wer die höchste Zahl hat, stellt einen seiner Infanteristen auf ein Gebiet seiner Wahl. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn und stellen je einen Infanteristen auf ein beliebiges Gebiet. Dies geht reihum so lange weiter, bis alle 42 Gebiete besetzt sind.
3. Nun stellen die Spieler nacheinander jeweils 1 weiteren Infanteristen auf

GEWINNEN

Es gewinnt der Spieler, der alle 42 Gebiete des Spielplans besetzt und damit alle anderen Spieler besiegt hat. Herzlichen Glückwunsch: Sie haben die Welt erobert!

ihre Gebiete. Auch dies geht reihum so lange weiter, bis alle Spieler ihre gesamten Starteinheiten platziert haben. Die Verteilung der Einheiten ist Ihre Sache: Sie dürfen viele auf ein einzelnes Gebiet stellen und nur wenige auf andere, oder alle gleichmäßig verteilen. Aber es darf niemals ein Gebiet leer bleiben!

4. Sortieren Sie die Missionskarten heraus und legen Sie sie weg. Mischen Sie die Gebietskarten gut durch und legen Sie sie verdeckt als Zugstapel neben den Spielplan.
5. Jetzt kann's losgehen: Der Spieler, der den ersten Infanteristen auf den Spielplan gestellt hatte, fängt an.
6. Ab hier folgt das Spiel den zuvor erklärten Regeln für das Auftrags-RISIKO, nur dass es hier eben keine geheimen Missionen zu erfüllen gibt. Ihr Ziel ist einfach, alle anderen Spieler zu besiegen.

SPIEL 3: RISIKO-Duell (für 2 Spieler)

Das Duell funktioniert wie das klassische RISIKO, nur dass es außer Ihnen und Ihrem Gegner noch eine neutrale Armee gibt, die quasi als Puffer zwischen Ihnen dient. Machen Sie sich zuvor mit den klassischen Spielregeln vertraut.

DAS ZIEL DES SPIELS

Besiegen Sie Ihren Gegner, indem Sie alle seine Gebiete erobern.

SPIELABLAUF

1. Beide Spieler suchen sich jeweils eine Armee aus und bestimmen eine dritte Farbe als "neutrale Armee". Danach zählen Sie von jeder Armee je 40 Infanteristen als Starteinheiten ab.
2. Sortieren Sie die Missionskarten und die beiden Joker heraus und legen Sie sie zurück in die Spielbox. Die übrigen Gebietskarten werden verdeckt gemischt und in drei gleiche Stapel verteilt: einen für Sie, einen für Ihren Gegner und einen für die neutrale Armee. Es sollten pro Stapel je 14 Karten sein.
3. Stellen Sie auf jedes Ihrer 14 Gebiete einen Infanteristen, und platzieren Sie danach die 14 Startinfanteristen der neutralen Armee. Nun sind alle 42 Gebiete des Spielplans besetzt.
4. Im nächsten Schritt platzieren Sie und Ihr Gegner abwechselnd ihre übrigen Starteinheiten: Stellen Sie je 2 Einheiten auf eines oder zwei Ihrer Gebiete, bis Sie alle 40 Starteinheiten verbraucht haben. Für die neutrale Armee stellen Sie abwechselnd je 1 Infanteristen auf ein neutrales Gebiet Ihrer Wahl, das Ihnen strategisch gut passt. Fahren Sie damit fort, bis alle neutralen Starteinheiten platziert sind.
5. Nehmen Sie die Gebietskarten wieder zusammen, stecken Sie die beiden Joker wieder dazu, mischen Sie den Stapel durch und folgen Sie ab hier den Spielregeln für das klassische RISIKO.

ANGREIFEN

Sie dürfen in der Angriffsphase jedes Gebiet angreifen, dass mit Ihren eigenen über eine Grenze oder Seestraße verbunden ist. Wenn Sie ein Gebiet der neutralen Armee angreifen, wirft Ihr Gegenspieler die Verteidigungswürfel.

Die neutrale Armee kann selbst weder angreifen, noch Verstärkungen erhalten oder Truppen bewegen.

GEWINNEN

Der Spieler, der alle Gebiete des Gegenspielers erobert, gewinnt.

Sie müssen dafür nicht die Gebiete der neutralen Armee erobern: Sie wird meistens schon vor dem Ende des Spiels restlos besiegt und das finale Duell findet dann nur noch zwischen den beiden Spielern statt.

SPIEL 4: Turbo-RISIKO (für 3 bis 5 Spieler)

Dies ist eine kürzere Variante des klassischen RISIKO, falls Sie ein schnelleres Spiel wünschen oder Lust auf etwas Neues haben. Machen Sie sich zuvor mit den klassischen Spielregeln vertraut.

DAS ZIEL DES SPIELS

Erobern Sie die gegnerischen Hauptquartiere, ohne Ihr eigenes Hauptquartier zu verlieren.

SPIELABLAUF

1. Nachdem Sie Ihre Starteinheiten gemäß dem klassischen RISIKO platziert haben, wählen Sie eines Ihrer Gebiete als Hauptquartier (was Sie aber niemandem verraten). Suchen Sie heimlich aus dem Gebietskartenstapel Ihr Hauptquartier heraus und legen Sie die Karte verdeckt vor sich ab.
 - Wenn Sie ein gegnerisches Hauptquartier erobern, legen Sie die dazugehörige Karte zum Beweis offen vor sich hin.
 - Sollten Sie Ihr eigenes Hauptquartier verlieren, scheiden Sie nicht aus dem Spiel aus: Geben Sie dem anderen Spieler einfach Ihre Hauptquartierskarte und spielen Sie weiter – vielleicht erobern Sie dieses Gebiet ja später wieder zurück ...
 - Hauptquartierskarten dürfen nicht als Teil eines Kartensatzes gegen Verstärkungen eingetauscht werden. Halten Sie also Ihre Hauptquartierskarten von den anderen Gebietskarten getrennt, damit sie nicht durcheinander geraten.
2. Nachdem jeder Spieler sein Hauptquartier gewählt hat, drehen alle gleichzeitig ihre Gebietskarten herum und enthüllen den Standort ihres Hauptquartiers.

Ab hier folgt das Spiel dem klassischen RISIKO, aber mit diesen Unterschieden:

GEWINNEN

Wer alle gegnerischen Hauptquartiere erobert hat und noch im Besitz des eigenen Hauptquartiers ist, hat gewonnen!

Wenn Sie möchten, können Sie das Spiel noch kürzer machen:

Bei 4 Spielern:

Kontrollieren Sie 2 gegnerische Hauptquartiere und Ihr eigenes.

Bei 5 Spielern:

Kontrollieren Sie 3 gegnerische Hauptquartiere und Ihr eigenes.

TIPPS ZUR STRATEGIE

Diese vier strategischen Faustregeln gelten für alle RISIKO-Varianten:

1. Besetzen Sie komplette Kontinente: Dadurch sind Ihnen regelmäßige Truppenverstärkungen sicher.
2. Beobachten Sie Ihre Gegner: An den Grenzen, an denen sie ihre Streitkräfte verstärken, werden sie später angreifen. Seien Sie auf der Hut!
3. Verstärken Sie Ihre Grenzen an gegnerische Gebiete, um sich gegen deren Angriffe besser verteidigen zu können.
4. Egal wie viele Verstärkungen Sie zu Beginn Ihres Zugs erhalten: Platzieren Sie sie so, dass Sie damit angreifen oder sich verteidigen können. Bewegen Sie Ihre Truppen immer an die Frontlinie, und befestigen Sie immer solche Gebiete, die an den Gegner angrenzen.

HÄUFIGE FRAGEN

- F.** Was genau geschieht in der Angriffsphase?
- A.** In der Angriffsphase kommt es zu einem oder mehreren Kämpfen um die Gebiete auf dem Spielplan. Die Phase beginnt, wenn der Angreifer zum ersten Mal würfelt, und endet, wenn er seine Angriffe einstellt, seine Truppen ggf. bewegt und seinen Zug beendet.
- F.** Wie lange darf ich in meinem Zug angreifen?
- A.** Sie dürfen in Ihrem Zug alle angrenzenden, gegnerischen Gebiete so oft angreifen, wie Sie möchten. Voraussetzung ist, dass Sie in Ihrem angreifenden Gebiet mindestens 2 Truppeneinheiten haben.
- F.** Wann sollte ich die Angriffe einstellen und meinen Zug beenden?
- A.** Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie Gebiete angreifen und erobern. Dies bedeutet allerdings nicht, dass Sie sich in jedem Zug auf alle angrenzenden Gebiete stürzen sollten. Je länger Sie angreifen, desto mehr Truppen könnten Sie verlieren, was Sie natürlich verwundbar macht, sobald Sie selbst angegriffen werden. Besonders im frühen Spiel gilt: Je mehr Gebiete Sie haben, desto weniger Einheiten stehen vermutlich darauf. Dadurch ist es für Ihre Gegner einfacher, Ihre Gebiete zu erobern und Sie vielleicht sogar komplett vom Spielplan zu fegen.
- F.** Was passiert, wenn mir die Truppeneinheiten meiner Farbe nicht reichen?
- A.** Nehmen Sie zusätzlich die Armee einer anderen Farbe (sofern diese keinen Spieler hat) oder "basteln" Sie sich mit Papierstreifen zusätzliche Truppen. Sie können auch Büroklammern nehmen: Ihre improvisierte Armee ist unbegrenzt groß!
- F.** Wie viele Gebietskarten kann ich in einem Zug gewinnen?
- A.** Egal wie viele Gebiete Sie in einem Zug erobert haben: Sie dürfen sich am Ende Ihres Zugs immer nur eine Karte vom Stapel nehmen. Sie können aber auch Karten gewinnen, wenn Sie einen Gegenspieler endgültig besiegen, denn dann erhalten Sie seine Gebietskarten.