

# Risiko

Das große Strategiespiel



© 2004 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.  
Tel. 02921 965343.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, 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, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

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

040414538100



KOMMANDOBUCH

## EINLEITUNG

Vor Ihnen liegt RISIKO – der 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. Befreien Sie zunächst einzelne Gebiete und später ganze Kontinente. Nur eine Macht kann triumphieren, also sollten Sie Ihre Entscheidungen sorgfältig treffen, damit Ihre Chance auf den Sieg nicht zur vernichtenden Niederlage wird.

Mobilisieren Sie Ihre Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Die einzelnen Befreiungsaktionen werden mit den Würfeln ausgefochten. Verstärkung für Ihre Armee erhalten Sie durch die Anzahl Ihrer Gebiete und das Sammeln und Eintauschen Ihrer Gebietskarten.

Dieses Kommandobuch mit teilweise neuen Regeln führt Sie durch die verschiedenen Varianten von RISIKO:

*Die Befreiung der Welt (Seite 5)*

*2-Spieler-Risiko (Seite 13)*

*Auftragsrisiko (Seite 16)*

*Teamrisiko (Seite 17)*

Machen Sie sich jetzt bereit, ein RISIKO einzugehen!



## SPIELAUSSTATTUNG

Spielplan • 42 Gebietskarten plus 2 Jokerkarten • 28 Missionskarten • 6 Armeen bestehend aus Infanterie (Fußsoldat), Kavallerie (Reiter) und Artillerie (Kanone)  
 • 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
Nordamerika	gelb	9
Südamerika	orange	4
Afrika	braun	6
Asien	grün	12
Europa	blau	7
Australien	grau	4

Viele Gebiete haben eine gemeinsame Grenze oder sie sind über Seestraßen miteinander verbunden. Sie dürfen Ihre Einheiten nur durch bzw. in angrenzende Gebiete ziehen.



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

**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 **Tauschtablelle** und weiter rechts das **Aktionsfeld**, auf dem die einzelnen Befreiungsaktionen ausgetragen werden. Wie und wann diese Felder zum Einsatz kommen, erfahren Sie später.

## Die Spielfiguren

Es gibt 6 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, und mit dem Sie zusätzliche Verstärkungen markieren (siehe *Gebietskarten eintauschen* auf Seite 7). Diese Figur können Sie vorerst zur Seite legen.

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



**INFANTERIE:**  
1 Einheit



**KAVALLERIE:**  
5 Einheiten



**ARTILLERIE:**  
10 Einheiten

Durch diese Staffellung können Sie vermeiden, dass sich zu viele Figuren auf dem Spielplan befinden. Ersetzen Sie also ggf. Ihre Infanterie durch Kavallerie oder Artillerie, um Platz zu gewinnen.

1 Kavallerie  
**= 5 Infanterien**  
1 Artillerie  
**= 2 Kavallerien**

Sie dürfen Ihre Artillerie und Kavallerie jederzeit während des Spiels wieder in kleinere Einheiten aufteilen.

## Die Würfel

Mit den Würfeln werden die Befreiungsaktionen der verschiedenen Gebiete ausgetragen. Der Befreier wirft die roten und der Besatzer die weißen Würfel (siehe *Abwicklung einer Befreiungsaktion* auf Seite 9).

## Die Karten

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

## Missionskarten

Die Missionskarten geben die Aufgaben an, die Sie erfüllen müssen. Sie kommen nur in der Variante *Auftragsrisiko* (siehe Seite 16) zum Einsatz. Spielen Sie *Die Befreiung der Welt*, *2-Spieler-Risiko* oder *Teamrisiko* bleiben die Missionskarten in der Schachtel.



## Gebietskarten

Die Gebietskarten haben zwei Funktionen: Für jedes Gebiet auf dem Spielplan gibt es eine Gebietskarte (insgesamt also 42) mit dem Namen und einer Abbildung des jeweiligen Gebiets. Außerdem zeigt jede Karte das Symbol einer 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 7).



# DIE BEFREIUNG DER WELT

Für 3 bis 6 Spieler

## DAS ZIEL DES SPIELS

Besetzen Sie alle 42 Gebiete des Spielplans mit Ihren Armeen.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte.
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 Tauschtable am unteren Rand des Spielplans.



4. Jeder Spieler nimmt sich alle Armeeeinheiten einer Farbe und sortiert sie nach Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Dann wird eine bestimmte Anzahl Infanterien abgezählt. Wie viele das sind, zeigt die folgende Tabelle:

Spieler	Infanterien
3	jeweils 35
4	jeweils 30
5	jeweils 25
6	jeweils 20

5. Jeder Spieler stellt seine abgezählten Einheiten vor sich auf. Die restliche Armee liegt zunächst etwas abseits.
6. Jeder Spieler wirft einen Würfel: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

## Gebiete besetzen

Beginnend mit dem Startspieler setzt abwechselnd jeder Spieler eine seiner abgezählten Einheiten in ein freies Gebiet seiner Wahl, bis alle 42 Gebiete besetzt sind.

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

## Gebiete verstärken

Nachdem alle Gebiete besetzt wurden, können 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 übrigen abgezählten Einheiten in ein Gebiet, das Sie bereits besetzt haben. Sie dürfen keine Verstärkungen in die Gebiete Ihrer Mitspieler stellen, d.h. es dürfen niemals Armeen unterschiedlicher Farbe in einem Gebiet stehen. Nachdem Sie Ihre erste Verstärkung platziert haben, ist der links neben Ihnen sitzende Spieler mit der Verstärkung eines seiner Gebiete an der Reihe. Dies geht reihum so lange weiter, bis jeder Spieler alle seine abgezählten Einheiten gesetzt hat.

Die Verteilung Ihrer Verstärkungen bestimmen Sie selbst: Stellen Sie besonders viele Einheiten in ein Gebiet, oder versuchen Sie, Ihre Gebiete gleichmäßig zu verstärken?

Nachdem alle abgezählten Einheiten gesetzt wurden, beginnt das eigentliche Spiel. Jeder Spieler wirft einen Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

## 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 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.

**1. Besetzte Gebiete durchzählen:** Zählen Sie zuerst die von Ihnen besetzten Gebiete und teilen Sie die Menge durch 3 (die Zahl nach dem Komma entfällt, d.h. es wird immer abgerundet). Das Ergebnis ist die Menge der Einheiten, die Sie zur Verstärkung erhalten.

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

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

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

**Spielerin Rot kontrolliert 5 Gebiete und erhält 3 Einheiten.**

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

*(jeder Spieler erhält aber mindestens 3 Einheiten)*

Nehmen Sie entsprechend viele Einheiten (Infanterien oder entsprechend weniger Kavallerien bzw. Artillerien) aus Ihrem Vorrat, und stellen Sie sie vor sich ab.

**2. Kontrollierte Kontinente:** Sollten Sie komplette Kontinente besitzen, erhalten Sie auch dafür Verstärkungen. Die Gebiete eines Kontinents zeigen jeweils dieselbe Grundfarbe. Um einen Kontinent zu kontrollieren, müssen Sie jedes Gebiet dieses Kontinents besetzt haben. Wie viele Einheiten Sie pro Kontinent erhalten, entnehmen Sie der Kontinententabelle auf dem Spielplan (links unten). Nehmen Sie auch diese Einheiten aus Ihrem Vorrat, und stellen Sie sie vor sich ab.

N.-AMERIKA	5	ASIEN	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 12).

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 unterschiedlichen 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 Grün 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 Einheiten Sie für einen Kartensatz erhalten, hängt davon ab, wie viele Kartensätze bis dahin insgesamt eingetauscht wurden. Sehen Sie sich die nummerierte Tauschtable 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 Einheiten ein. Der nächste Kartensatz ist 6 Einheiten wert, usw.

Sobald Sie einen Kartensatz eintauschen, nehmen Sie sich von Ihrem Vorrat die Menge an Einheiten, die mit dem goldenen Kavalleristen markiert ist. Danach schieben Sie den goldenen Kavalleristen um 1 Feld weiter, so dass er anzeigt, wie viele Einheiten der nächste Spieler erhält, der einen Kartensatz eintauscht. Stellen Sie Ihre soeben erhaltenen Einheiten vor sich ab (zu Ihren anderen Verstärkungen, die Sie durch besetzte Gebiete oder Kontinente erhalten haben), und legen Sie die eingetauschten Karten ab. Und denken Sie daran: Infanterien können immer durch Kavallerie bzw. Artillerie ausgetauscht werden.



*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 Feld mit der Nummer 6. Der nächste Spieler, der einen Kartensatz eintauscht, erhält dafür also 6 zusätzliche Einheiten.*

**4. Verstärkungen platzieren:** Nachdem Sie Ihre Verstärkungen erhalten haben, müssen Sie alle in die Gebiete stellen, die von Ihnen kontrolliert werden. Ob Sie nur eines oder mehrere Gebiete verstärken und wie viele Einheiten Sie wo platzieren, entscheiden Sie selbst.

## PHASE 2: Befreiungsaktionen

Sobald Sie Ihre Verstärkungen gesetzt haben, können Sie fremde Länder von ihren Besitzern 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:

- das Gebiet an eines Ihrer eigenen Gebiete angrenzt oder durch eine Seestraße mit Ihrem Gebiet verbunden ist (z.B. Siam und Indonesien);
- UND
- in dem Gebiet, von dem aus Sie die Befreiungsaktion starten wollen, *mindestens* 2 Ihrer Einheiten stehen. Es gilt immer: Mindestens 1 Infanterie muss im ursprünglichen Gebiet stehen bleiben, um es besetzt zu halten.

Die Befreiungsaktion wird mit den Würfeln ausgetragen. Während einer Befreiungsaktion dürfen Sie mehrere Versuche starten. Pro Versuch dürfen Sie aber mit nur maximal 3 Einheiten versuchen, ein anderes Gebiet zu befreien, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich in Ihrem Gebiet befinden.

Sehen Sie hier 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



### Andere Spieler besiegen

Wenn Sie während einer Befreiungsaktion einen Ihrer Mitspieler vollständig besiegen (d.h. er hat keine Einheiten mehr auf dem Spielplan), muss er aus dem Spiel ausscheiden. Danach erhalten Sie alle Gebietskarten, die der besiegte Spieler bis dahin gesammelt hatte.

Wenn Sie danach 5 oder mehr Gebietskarten haben, *müssen* Sie sofort so viele Kartensätze wie möglich gegen Verstärkungen eintauschen, bis Sie nur noch 4 oder weniger Karten in der Hand haben. Stellen Sie diese Einheiten in beliebige Ihrer Gebiete, bevor Sie mit Ihrem Zug fortfahren.

### PHASE 3:

#### Truppenbewegungen

Sobald Sie Ihre Befreiungsaktionen beendet haben (unabhängig davon, ob Sie ein Gebiet befreit haben oder nicht), dürfen Sie mit Ihren Truppen *eine* Bewegung durchführen.

Dabei ziehen Sie beliebig viele Einheiten von *einem* Gebiet in ein von Ihnen besetztes, verbundenes Gebiet, um dort Ihre Front zu stabilisieren oder sich auf Ihren nächsten Zug vorzubereiten. Gebiete gelten als verbunden, wenn sie entweder direkt angrenzen oder durch Gebiete verbunden sind, die ebenfalls von Ihnen besetzt sind. Sie dürfen nicht durch gegnerische Gebiete ziehen. Denken Sie daran, dass Sie mindestens 1 Einheit im Ausgangsgebiet zurücklassen müssen und ein Gebiet niemals unbesetzt sein darf.

Wenn Sie keine Truppen bewegen möchten, fahren Sie direkt mit der nächsten Phase *Gebietskarte ziehen* fort.



*Am Ende seines Zugs beschließt Spieler Blau, seine Truppen von Indonesien in die Ukraine zu ziehen, und zwar durch Siam, Indien und Afghanistan. Da ihm alle diese Gebiete gehören, gelten die Gebiete Indonesien und Ukraine für Truppenbewegungen als miteinander verbunden.*

### PHASE 4:

#### Gebietskarte ziehen

Wenn Sie während Ihres Zugs mindestens **ein** gegnerisches Gebiet befreit haben, dürfen Sie **eine** Gebietskarte vom Stapel ziehen. **Hinweis:** Sie dürfen immer nur *eine* Karte ziehen, auch wenn Sie während Ihres Zugs mehrere Gebiete befreit haben.

Nun ist der links neben Ihnen sitzende Spieler am Zug.



#### WER GEWINNT?

Der Spieler, dem es gelingt, sämtliche Mitspieler zu besiegen und alle 42 Gebiete des Spielplans mit seinen eigenen Einheiten zu besetzen, hat die Welt befreit und RISIKO gewonnen!



## 2-SPIELER-RISIKO

Sie haben zwei Möglichkeiten, RISIKO zu zweit zu spielen. In beiden Varianten gibt es 4 neutrale Armeen, die sich zusätzlich zu den Armeen der beiden Spieler auf dem Spielplan befinden.

In der ersten Variante spielen die neutralen Armeen **passiv**: Sie können weder ziehen noch Befreiungsaktionen durchführen und dienen als Blockade zwischen den beiden Spielern. In der zweiten Variante sind die neutralen Armeen **aktiv** am Geschehen beteiligt und können mit den Spielern Bündnisse eingehen.

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu den zuvor beschriebenen für *Die Befreiung der Welt* (ab Seite 5).

### DAS ZIEL DES SPIELS

Befreien Sie alle Gebiete Ihres Mitspielers.

### SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Armee einer Farbe und zählt davon 36 Infanterien ab. Für die vier neutralen Armeen nehmen Sie jeweils 24 Infanterien heraus.

#### Gebiete besetzen

Sortieren Sie die beiden Joker aus den Gebietskarten, und mischen Sie die restlichen Karten gut durch. Jeder Spieler erhält 9 Gebietskarten. Die vier neutralen Armeen erhalten jeweils 6 Karten. Dies sind die Gebiete, die die beiden Spieler sowie die vier neutralen Armeen zu Beginn des Spiels halten. Setzen Sie auf jedes Ihrer Gebiete eine Einheit (d.h. 1 x Infanterie). Setzen Sie dann in die Gebiete der neutralen Armeen jeweils 1 Einheit der entsprechenden Farbe. Nachdem alle 42 Gebiete besetzt wurden, nehmen Sie die beiden Joker wieder zu den Gebietskarten, mischen den gesamten Stapel durch und legen ihn verdeckt neben den Spielplan.

#### Gebiete verstärken

Beide Spieler werfen einen Würfel: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl verstärkt als Erster seine Gebiete um 3 Einheiten (Sie dürfen die 3 Einheiten in 1 Gebiet stellen oder auf mehrere Gebiete verteilen). Anschließend verstärken Sie die Gebiete jeder neutralen Armee um je 1 Einheit. Dazu nehmen Sie von jeder Farbe eine Einheit vom Vorrat und setzen sie in ein beliebiges, bereits von dieser Farbe besetztes Gebiet. Der 2. Spieler

verstärkt danach ebenfalls seine Gebiete um 3 Einheiten sowie jede neutrale Armee um je 1 Einheit. Danach ist wieder der erste Spieler dran (3 eigene Verstärkungen und je 1 neutrale) usw., bis alle 36 abgezählten Infanterien der beiden Spieler sowie alle 24 der 4 neutralen Armeen gesetzt wurden.

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

### DIE NEUTRALEN ARMEEN

Für die neutralen Armeen würfelt immer der jeweils andere Spieler.

#### Neutrale Armeen – passiv

Die neutralen Armeen bleiben auf dem Spielplan, bis sie besiegt werden. Sie können weder ziehen, noch ihre Einheiten verstärken oder 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 Artillerie (Kanone) jeder neutralen Armee, um damit ihren jeweiligen Status während des Spiels zu markieren.

Da die vier neutralen Armeen das Spiel unbeteiligt beginnen, stellen Sie die vier Kanonen neben den Spielplan mittig zwischen beide Spieler. Ändert eine neutrale Armee ihren Status, wird ihre Kanone zu dem Spieler herangertickt, mit dem sie jetzt verbündet ist.

### Der Spielablauf

Im Spiel zu zweit gibt es 4 zusätzliche Phasen (in Fettschrift markiert):

- 1. Neutrale Armee bestechen**
2. Verstärkungen erhalten und platzieren
- 3. Verbündete Armee verstärken**
4. Befreiungsaktionen
- 5. Status der neutralen Armeen ändern**
6. Truppenbewegungen
- 7. Verbündete Armee bewegen**
8. 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. Was mit diesen Karten geschieht, erfahren Sie später.

Danach rücken Sie die Kanone der neutralen Armee in Ihre Richtung um quasi **eine Stufe** weiter. Beginnt die Kanone mit dem Status *unbeteiligt*, rücken Sie sie zu sich, 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 mehrere neutrale Armeen gleichzeitig mit Karten bestechen.
- Hat eine neutrale Armee bereits 5 Gebietskarten, darf sie nicht mehr bestochen werden.



*Rot und Grün spielen die aktive Version mit neutralen Armeen (blau, weiß, grau 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 dem Spieler Grün) zu sich, um anzuzeigen, dass diese Armee nun ihr Verbündeter ist.*

#### 2. Verstärkungen erhalten und platzieren

Sie erhalten und platzieren Ihre Verstärkungen wie in *Die Befreiung der Welt* beschrieben (Phase 1, Seite 6 bis 8). Gebiete oder Kontinente, die von Ihren Verbündeten besetzt sind, dürfen Sie *nicht* mitrechnen.

#### 3. Verbündete Armee verstärken

Auch Ihre verbündeten Armeen erhalten Verstärkungen. Wählen Sie einen Verbündeten aus und ermitteln Sie mit 1 Würfel die Anzahl der Einheiten, die diese Armee erhält. Stellen Sie die Einheiten in 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 Menge der von Verbündeten besetzten Gebiete spielt bei der Ermittlung ihrer Verstärkungen keine Rolle.

- Verbündete erhalten keine zusätzlichen Verstärkungen für gehaltene Kontinente.
- Verbündete können keine Gebietskarten 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 (auch verbündeten!) Armeen gehören. **Hinweis: Wenn eine Ihrer verbündeten Truppen ein Gebiet befreit, dürfen Sie dafür keine Gebietskarte ziehen.**

Haben Sie mit Ihren eigenen Truppen oder mit Hilfe einer verbündeten Armee eine neutrale Armee besiegt (d.h. sie hat keine Einheiten mehr auf dem Spielplan), dürfen Sie die Gebietskarten, mit denen diese Armee bestochen wurde, zu ihren eigenen Gebietskarten nehmen.

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

#### 5. Status der neutralen Armeen ändern

Nachdem Sie alle Befreiungsaktionen (mit eigenen und verbündeten Armeen) abgeschlossen haben, ermitteln Sie den Status aller neutralen Armeen neu, die an Ihren Befreiungsaktionen beteiligt waren. Eine Beteiligung ist ausreichend, egal ob die Befreiungsaktion erfolgreich war oder nicht und unabhängig davon, ob die neutrale Armee als Befreier oder als Besatzer beteiligt war. Werfen Sie für jede beteiligte, neutrale Armee einen Würfel. Bei 1 bis 4 müssen Sie die Kanone um eine Stufe von sich weg schieben: Kanonen von Verbündeten werden in die Mitte gestellt. Die entsprechende Armee wird dadurch unbeteiligt. Kanonen von unbeteiligten Armeen werden zum Mitspieler gestellt. Die Armee wird dadurch zum Verbündeten des Mitspielers. Würfeln Sie eine 5 oder 6, verändert sich der Status der entsprechenden Armee nicht. Die Kanone bleibt stehen. Haben Sie mit Hilfe einer verbündeten Armee eine andere neutrale Armee angegriffen, müssen Sie für beide beteiligten, neutralen Armeen deren Status neu ermitteln und würfeln. Vor dem Würfeln sagen Sie an, für welche der neutralen Armeen der Wurf gilt.



*Spieler Grün möchte Quebec befreien, das der grauen neutralen Armee (unbeteiligt) gehört. Seine Befreiungsaktion schlägt fehl. Nachdem er alle Befreiungsaktionen durchgeführt hat, wirft er einen Würfel um herauszufinden, ob sich der Status der grauen Armee verändert. Er würfelt eine 3. Spieler Grün rückt die graue Kanone um 1 Stufe von sich weg; die graue Armee wird somit zum Verbündeten der Spielerin Rot.*

*Spieler Grün versucht außerdem, mit Hilfe der blauen neutralen Armee (die gerade mit ihm verbündet ist), Australien zu befreien (von roten Truppen kontrolliert). Seine Befreiungsaktion hat Erfolg, und die blaue Armee marschiert in Australien ein. Nachdem er alle Befreiungsaktionen durchgeführt hat, wirft er einen Würfel um festzustellen, ob sich der Status der blauen Armee ändert. Er würfelt eine 5. Die blaue Armee bleibt mit Spieler Grün verbündet.*

#### 6. Truppenbewegungen

Nachdem alle Befreiungsaktionen beendet wurden (und Sie eventuell den Status der neutralen Armeen neu ermittelt haben), bewegen Sie Ihre Truppen so, wie in *Die Befreiung der Welt* beschrieben (siehe Seite 11). Durch bzw. in Gebiete Verbündeter darf nicht gezogen werden.

#### 7. 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.

#### 8. 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 Gebietskarte, wenn Sie ein Gebiet mit Ihrer eigenen Armee befreit haben.

#### WER GEWINNT?

Der Spieler, dem es gelingt, alle von seinem Mitspieler besetzten Gebiete zu befreien, hat gewonnen.

## AUFTRAGSRISIKO

### Für 3 bis 6 Spieler

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu den Grundregeln für *Die Befreiung 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. Legen Sie alle Stapel verdeckt neben den Spielplan.

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

Sobald Sie Ihre Missionen erhalten haben, folgt die weitere Spielvorbereitung den Regeln für *Die Befreiung der Welt* (ab Seite 5).

Der goldene Kavallerist kommt hier allerdings nicht zum Einsatz.

#### DER SPIELABLAUF

##### Gebiete verstärken

Der Eintausch von Kartensätzen richtet sich nicht nach der Tauschtablelle auf dem Spielplan. Statt dessen erhalten Sie Verstärkungen, je nachdem welche Symbole 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.*

##### Mitspieler besiegen

Wenn Sie einen Ihrer Mitspieler vollständig 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 nie mehr als 1 Mission pro Zug für erfüllt erklären. Zum Beweis zeigen Sie Ihren Mitspielern die Missionskarte, die Sie erfüllt haben. *Wann* Sie diese Karte zeigen müssen, ist im Text auf der Karte vermerkt.

Einige Missionen müssen im Verlauf eines einzigen Zugs erfüllt werden, andere dagegen werden über mehrere Züge hinweg vorbereitet, bis Sie sie für erfüllt erklären können.

Legen Sie die Missionskarte danach verdeckt neben dem Spielplan ab, wo sie für den Rest des Spiels liegen bleibt.

## TEAMRISIKO Für 4 bis 6 Spieler in 2 Teams

In diesem Spiel gibt es keinen Einzelsieger, sondern eine Siegermannschaft. Die Spieler eines Teams verfügen im Spielverlauf über dieselben Gebiete. Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu den Grundregeln für *Die Befreiung der Welt*.

### 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 eine Armee einer Farbe. Danach schließen sich die Spieler zu Teams zusammen. Die Teams sollten so um den Spielplan sitzen, dass sie abwechselnd am Zug sind.

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

### Gebiete verstärken

Nur im Teamrisiko dürfen sich Einheiten unterschiedlicher Farben (eines Teams) in

**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.

**Haben Sie 3 Missionen erfüllt, 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 offen und für alle gut sichtbar neben dem Spielplan liegen.

### WER GEWINNT?

Der Gewinner ist entweder derjenige Spieler, der zuerst seine 4 Missionen erfüllt *oder* derjenige Spieler, der alle 42 Gebiete des Spielplans mit seinen eigenen Einheiten besetzt hat.

einem Gebiet befinden. Bei der Ermittlung Ihrer Verstärkung dürfen Sie allerdings nur die Gebiete addieren, in denen Sie sich alleine befinden oder in der Mehrzahl sind. Derjenige Spieler, der in einem Gebiet die meisten Einheiten hat, gilt also als Besitzer dieses Gebiets. Besitzen zwei Spieler gleich viele Einheiten, gehört dieses Gebiet niemandem. Für dieses Gebiet gibt es auch keine Verstärkung.

**Beispiel:** Rot, Weiß und Grün spielen im selben Team. Grün besitzt am Anfang seines Zugs 7 Gebiete. In Grönland stehen 4 grüne und 4 weiße Einheiten, d.h. weder Grün noch Weiß kontrollieren Grönland. In den Oststaaten stehen 2 weiße Einheiten, 2 rote sowie 3 grüne. Die Oststaaten gehören also Spieler Grün, da er dort mehr Einheiten hat als Weiß und Rot.

**Hinweis:** Um den Kontinentbonus zu erhalten, muss ein Spieler allein alle Gebiete des jeweiligen Kontinents besitzen. Wenn auch nur ein einziges Gebiet gleich viele Einheiten verschiedener Farben beherbergt (d.h. keine dieser Farben besitzt dieses Gebiet), gibt es für den Kontinent keine zusätzlichen Einheiten.

Genauso wie beim *Auftragsrisiko* wird der goldene Kavallerist hier nicht benötigt. Statt dessen wird die Menge an zusätzlichen Einheiten, die Sie für Ihre eingetauschten Kartensätze erhalten, durch die Symbole auf Ihren Karten bestimmt (siehe Seite 16).

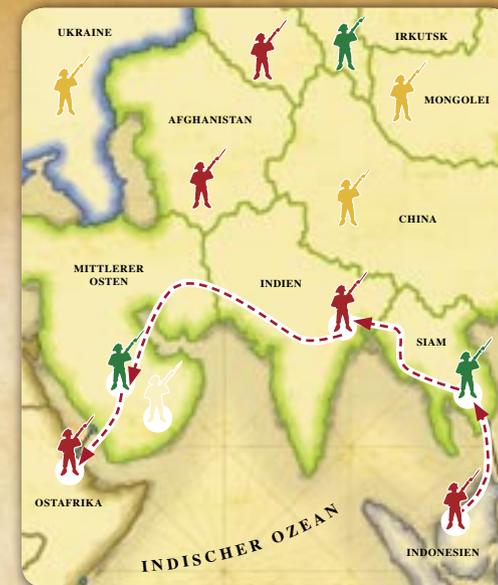
### BEFREIUNGSAKTIONEN

Sie dürfen die Gebiete Ihrer 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 der 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 Ihren Gebieten verbunden sind.



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

### GEBIETSKARTE ZIEHEN

Die gesammelten Gebietskarten gehören dem ganzen 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 den nächsten Spieler Ihres Teams weiter.

### WER GEWINNT?

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