

KURZFASSUNG DES SPIELABLAUFS

VORBEREITUNG

- Ein Spieler wird zum Präsidenten ernannt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe.
- Der Präsident gibt jedem Spieler eine Missions-Karte.
- Alle Spieler zählen ihre Start-Einheiten ab.
- Der Präsident teilt die RISIKO-Karten an die Spieler aus.
- Die Spieler setzen ihre Einheiten in ihre Länder.
- Der Präsident erhält alle Karten zurück, mischt sie (mit Joker) und legt den Stapel verdeckt ab.

PHASE 1

Der Spieler, der am Zug ist, erhält Verstärkungen:

- Für seine eigenen Länder (Anzahl durch 3).
 - Für einen beherrschten Kontinent.
 - Für den Eintauch von RISIKO-Karten.
- Verstärkungen werden auf eigene Länder verteilt.

PHASE 2

Der Spieler versucht, Länder zu befreien.

- Der Befreier würfelt mit den roten Würfeln, der Besatzer mit den blauen.
- Dann werden jeweils die zwei höchsten Würfel-Ergebnisse verglichen: die niedrigere verliert. Der Verlierer muß eine Einheit auflösen.
- Ein Land ist befreit, wenn alle Einheiten der Besatzungsmacht aufgelöst sind. Der Befreier zieht in das Land.
- Er erhält 1 RISIKO-Karte für das befreite Land.

PHASE 3

Der Spieler kann Einheiten eines Landes in ein benachbartes Land verlegen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler, der am Zug ist, seine Mission erfüllt hat. Er gewinnt das Spiel.

© 1994 Tonka Corporation.
Wichtig! Bitte aufbewahren.

Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:

Kenner Parker,
Verbraucherservice,
Max-Planck-Straße 10,
63128 Dietzenbach.

Österreich:

Hasbro Österreich GmbH,
Verbraucherservice,
Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien.

Schweiz:

Hasbro Schweiz AG,
Verbraucherservice,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.



RISIKO

SPIELANLEITUNG



14025D0594

EINFÜHRUNG

RISIKO DE LUXE ist das klassische Strategiespiel. Für zwei bis sechs Spieler geht es darum, die Besatzungsmächte zu vertreiben und die Welt zu befreien. Jeder Einzelne muß eine geheime Mission erfüllen. Gespielt wird auf einem Plan, dessen sechs Kontinente in 42 Länder unterteilt sind. Die Befreiung dieser Länder muß sorgfältig geplant werden, denn der sicher geglaubte Sieg kann schnell entgleiten. Der überraschende Verlust eines Landes oder gar Kontinents kann schwerwiegende Folgen haben.

Um das Ziel zu erreichen, werden kühne Manöver und großes Geschick benötigt; aber auch die ausgefeilteste Taktik kann durch Würfelpech zunichte gemacht werden.

Verbündete, auch wenn sie schwach sind und weit entfernt, können sich als nützlich erweisen.

In einer klassischen Variante dieses Spieles können sich alte Kämpen an einer schwierigen Mission bewähren - wenn es gilt, allein die ganze Welt zu befreien.

ZUM SPIEL GEHÖREN

1.

- 1 Spielplan • 14 Karten "Mission" • 44 RISIKO-Karten • 6 Sätze Spielfiguren
- 5 Würfel (3 rote, 2 blaue) • 1 Spielanleitung

DER SPIELPLAN

a

Der Spielplan zeigt eine Weltkarte mit sechs Kontinenten, alle in mehrere Länder unterteilt:

Kontinent	Farbe	Länder
Afrika	braun	6
Asien	grün	12
Australien	purpur	4
Europa	blau	7
Nord-Amerika	gelb	9
Süd-Amerika	rot	4

b

DIE SPIELFIGUREN

Jeder Spieler wählt einen Figuren-Satz aus, der seine Einheiten darstellt: Es gibt sechs Figuren-Sätze in sechs verschiedenen Farben.

Jeder Satz enthält drei Arten von Figuren - Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Jede Figur steht für eine bestimmte Anzahl von Einheiten:



Hat ein Spieler eine große Anzahl Einheiten in einem Land stehen, so kann er Infanterie-Einheiten gegen Kavallerie oder gar Artillerie austauschen.

Beispiele:

5 Infanterie-Figuren = 1 Kavallerie-Figur
10 Infanterie-Figuren = 1 Artillerie-Figur usw.

Während des gesamten Spieles können jederzeit Einheiten einer Art gegen Einheiten einer anderen Art ausgetauscht werden.

c

DIE MISSIONS-KARTEN

Diese Karten enthalten die strategischen Aufgaben, alle unterschiedlicher Art.

d

DIE RISIKO-KARTEN



Es gibt 42 Karten, eine für jedes Land. Zusätzlich trägt jede Karte eines von drei Symbolen:
Infanterie = Fußsoldat;
Kavallerie = Reiter;
Artillerie = Kanone.
Zwei weitere Karten fungieren als Joker, die beliebig verwendet werden können; sie tragen alle drei Symbole.

e

DIE WÜRFEL

Mit diesen Würfeln werden die Kämpfe (Attacken) ausgetragen. Mit den roten Würfeln (bis zu 3) kämpft der Befreier, mit den blauen (bis zu 2) der Besetzer.

2.

DAS SPIEL

RISIKO ist von der Spieleranzahl her sehr flexibel, obwohl sechs Spieler die ideale Besetzung sind. Die verschiedenen Varianten des Spieles, für 2 Spieler und für 2 - 6 Spieler, sind auf den Seiten 12 bis 15 beschrieben.

3.

RISIKO FÜR 3-6 SPIELER

a

DAS ZIEL DES SPIELES

Wer zuerst den geheimen Auftrag seiner Missions-Karte erfüllt, gewinnt das Spiel. Nachfolgend die Einzelheiten.

b

DIE VORBEREITUNG DES SPIELES

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Spielfiguren dieser Farbe an sich.

Der Präsident

Zunächst wird ein Spieler zum Präsidenten ernannt. Er hat während des Spieles keine besonderen Rechte, sondern verwaltet das Spielmaterial.

Die Missions-Karten

Die Missions-Karten werden von den Risiko-Karten getrennt. Jede Karte enthält einen speziellen Auftrag.

Bei weniger als sechs Spielern entfernt der Präsident die Missions-Karten der Farben, die nicht am Spiel teilnehmen.

Der Präsident mischt die übrigen Missions-Karten und teilt reihum an jeden Spieler (und sich selbst) verdeckt eine Karte aus. Die restlichen Missionskarten werden beiseite gelegt; niemand darf diese Karten ansehen.

Jeder Spieler nimmt seine Karte auf, um seinen Auftrag kennenzulernen. Jeder hält seine Mission geheim.

c

DIE STARTAUFGSTELLUNG

Die Anzahl der Start-Einheiten

Alle Spieler zählen ihre Start-Einheiten ab. Wie viele Einheiten (Infanterie) jeder Spieler zu Beginn aufstellt, hängt von der Zahl der Spieler ab:

Anzahl der Spieler	3	4	5	6
Anzahl der Start-Einheiten:	35	30	25	20

Die überzähligen Einheiten werden dem Präsidenten zur Aufbewahrung übergeben.

Die Zuteilung der Länder

Der Präsident entfernt die beiden Joker aus den RISIKO-Karten, mischt und teilt reihum alle Karten (einzel) an die Spieler aus - beginnend mit seinem linken Nachbarn. Alle Karten werden ausgeteilt, auch wenn bei 4 oder 5 Spielern zwei eine zusätzliche Karte erhalten.

Diese Karten zeigen jedem Spieler, welche Länder er besitzt. Die Symbole der Einheiten auf den Karten spielen hierbei keine Rolle.

Jeder Spieler besetzt jetzt seine Länder - eine Einheit auf jedes Land.

Sind alle Länder besetzt, werden die weiteren Einheiten einzeln gesetzt. Es beginnt der Spieler links vom Präsidenten. Er setzt eine Einheit in ein beliebiges seiner Länder. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn - jeder setzt immer nur eine Einheit - bis schließlich alle Starteinheiten verteilt sind. Jedes Land kann mit beliebig vielen Einheiten besetzt werden.

Sobald alle Einheiten gesetzt sind, werden die RISIKO-Karten an den Präsidenten zurückgegeben. Er fügt die beiden Joker hinzu, mischt und legt den verdeckten Stapel auf den Tisch.

Der Spieler links vom Präsidenten beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Zug eines Spielers besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen, deren Reihenfolge genau einzuhalten ist:

1: Verstärkungen 2: Befreiungs-Aktionen 3: Einheiten verschieben

PHASE 1: VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn seiner Runde erhält der Spieler, der an der Reihe ist, Verstärkungen (vom Präsidenten).

1 Verstärkungen für eigene LÄNDER

Der Spieler teilt die Anzahl seiner Länder durch drei. Er erhält so viele neue Einheiten, wie die Zahl vor dem Komma angibt - aber immer mindestens drei neue Einheiten.

Beispiele:

Ein Spieler erhält für 17 Länder 5 Einheiten
(17 : 3 = 5,6). Die Zahl nach dem Komma entfällt.

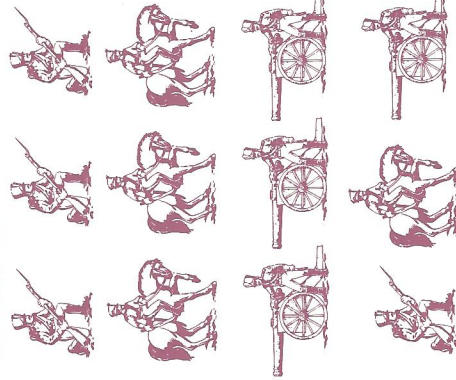
Ein Spieler erhält für 4 Länder 3 Einheiten
(4 : 3 = 1,3). Das Minimum beträgt 3 Einheiten.

Beispiele:



Ein Spieler hat 2 Kavallerie-Karten und 1 Joker.
Die Joker-Karte wird als Kavallerie eingesetzt und komplettiert das Dreier-Set.

Die Anzahl der Einheiten, die ein Spieler erhält, hängt ab von den Symbolen auf dem Dreier-Set:



3 Infanterie:
4 Einheiten

3 Kavallerie:
6 Einheiten

3 Artillerie:
8 Einheiten

je 1 Symbol:
10 Einheiten

2 Verstärkungen für eigene KONTINENTE

Zusätzliche Einheiten erhält der Spieler jedesmal, wenn er zu Beginn seiner Runde einen ganzen Kontinent beherrscht (d.h. alle Länder des Kontinents mit Einheiten besetzt hält).

Verstärkungen für beherrschte Kontinente:

Kontinent:	Inf.-Einheiten pro Runde:
Australien	2
Süd-Amerika	2
Afrika	3
Europa	5
Nord-Amerika	5
Asien	7

3. Verstärkungen für KARTEN-SÄTZE

Weitere Verstärkungen erhält ein Spieler beim Eintausch von RISIKO-Karten (eine solche Karte erhält ein Spieler, wenn er ein Land befreit hat).

RISIKO-Karten können nur als Dreier-Sets gegen Einheiten getauscht werden. Ein Set besteht aus 3 Karten mit dem gleichen Symbol (3 Infanterie, 3 Kavallerie, 3 Artillerie) ODER aus 3 Karten mit drei verschiedenen Symbolen (1 Infanterie, 1 Kavallerie, 1 Artillerie).

Da Joker alle 3 Symbole zeigen, können sie für jedes Symbol eingesetzt werden.

Beispiele:

Ein Spieler hält 4 Karten, 3 x Kavallerie und 1 x Infanterie. Er muß nicht eintauschen; stattdessen hofft er, noch eine Karte mit dem Artillerie-Symbol zu erhalten (für 3 verschiedene Symbole). Ein solches Set wäre 10 Einheiten wert.

Ein Spieler hält 5 Karten, 2 x Artillerie und 3 x Infanterie. Er muß eintauschen und erhält für das Set Infanterie-Karten 4 neue Einheiten.

Der Tausch Karten gegen Einheiten muß vor Beginn der Phase 2 stattfinden. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, beliebig viele Kartensätze eintauschen.

Tauscht ein Spieler mit einem Set die Karte eines Landes ein, das er selbst beherrscht, erhält er dafür 2 Bonus-Einheiten, die er sofort auf dieses Land setzen muß.

Ein Spieler muß Kartensätze eintauschen, wenn er fünf oder mehr Karten besitzt.

Beispiele:

Ein Spieler hält 6 Karten, 2 x Artillerie, 2 x Infanterie und 2 x Kavallerie. Er muß wenigstens 1 Set eintauschen (je 1 Symbol) und erhält dafür 10 Einheiten.

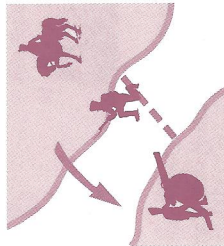
Karten, die ein Spieler eintauscht, werden dem Präsidenten übergeben. Dieser schiebt sie verdeckt unter den RISIKO-Kartenstapel.

Mehr als 5 Karten kann ein Spieler nur besitzen, wenn er einen Gegner besiegt und dessen Karten erhält:
Ein Spieler hält 8 Karten, 1 x Artillerie, 4 x Infanterie und 3 x Kavallerie. Er muß 2 Kartensätze eintauschen.

Alle Einheiten, die ein Spieler in dieser Verstärkungsphase erhält, verteilt er sofort beliebig auf seine eigenen Länder; er darf keine Einheiten für eine spätere Verwendung aufbewahren.

Ausnahme: Bonus-Einheiten aus dem Kartentausch eigener Länder müssen in diese Länder gesetzt werden.

PHASE 2: BEFREIEN FREMDER LÄNDER



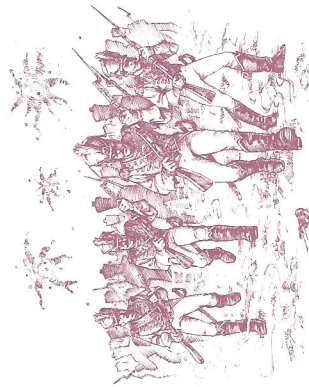
Nach dem Verteilen der Verstärkungen kann der Spieler Länder befreien, die sich im Besitz von Mitspielern befinden. Es gelten die folgenden Bedingungen:

1. Die beiden Länder (Ausgangs- und Zielgebiet) müssen eine gemeinsame Grenze haben - oder, wenn ein Meer dazwischen liegt, durch eine gestrichelte Linie miteinander verbunden sein (im Beispiel Siam und Indonesien).

2. Eine Befreiungsaktion ist nur von einem Land aus möglich, in dem **mindestens** 2 Inf.-Einheiten stehen. 1 Einheit muß immer im Ausgangsland zurückbleiben und darf sich nicht an der Aktion beteiligen (jedes Land muß immer von mindestens 1 Einheit besetzt sein).

Eine Befreiungsaktion besteht aus einer oder mehreren "Attacken". In einer "Attacke" darf der Befreier nicht mehr als 3 Inf.-Einheiten einsetzen; mehrere Attacken nacheinander sind aber erlaubt.

Anzahl der Einheiten im Ausgangsland des Befreiers	Anzahl der Einheiten, die bei der Befreiungsaktion eingesetzt werden dürfen
1	keine
2	1
3	1 oder 2
4 oder mehr	1, 2 oder 3



DURCHFÜHRUNG EINER BEFREIUNGSAKTION

Vor Beginn seiner Befreiungsaktion muß der Spieler bekanntgeben:

- 1) das Land, von dem aus die Aktion starten soll,
- 2) das Land, das befreit werden soll, und
- 3) die Anzahl der Infanterie-Einheiten, die diese Befreiungsaktion durchführen.

Vergißt ein Spieler diese Angaben und würfelt, so darf er in dieser Runde keine Befreiungsaktion durchführen.

Befreier (Rote Würfel)

Der Befreier erhält die roten Würfel. Er darf so viele Würfel werfen, wie er Einheiten einsetzt - 1, 2 oder 3.

Beispiele:

Ein Spieler attackiert aus einem Land, in dem nur 2 Einheiten stehen. Er darf nur einen Würfel einsetzen, da er nur mit einer Einheit attackieren kann.

Ein Spieler attackiert aus einem Land, in dem 10 Einheiten stehen. Er setzt drei Würfel ein, da er mit 3 Einheiten attackiert (er könnte auch nur mit 1 oder 2 Einheiten attackieren).

Besitzer (Blaue Würfel)

Die Besatzungsmacht würfelt mit den blauen Würfeln. Der Besitzer verwendet 1 oder 2 Würfel, abhängig von der Anzahl der eingesetzten Einheiten.
1 Würfel: Wenn in dem attackierten Land nur 1 Einheit steht.
1 oder 2 Würfel: Wenn in dem attackierten Land 2 oder mehr Einheiten stehen, kann der Besitzer wählen, ob er 1 oder 2 Würfel benutzt.

ABWICKLUNG EINER BEFREIUNGSAKTION










Nach dem Würfeln werden die Augenzahlen verglichen: HÖCHSTE Augenzahl des Befreiers gegen HÖCHSTE Augenzahl des Besatzers.

Die höhere Augenzahl gewinnt und der Verlierer muß eine Einheit aus dem betroffenen Land nehmen und zum Vorrat (beim Präsidenten) zurücklegen.

Sind die Augenzahlen gleich, so verliert der Befreier eine Einheit (zum Vorrat beim Präsidenten).

Haben beide Spieler mehr als einen Würfel eingesetzt, so werden jetzt die nächsthöheren Würfelpaare verglichen und wieder muß der Verlierer eine Einheit auflösen.

Hier einige Beispiele:

ANZAHL DER EINHEITEN	WÜRFEL	ERGEBNIS
 Befreier Besatzter	 Befreier Besatzter	 Besatzter verliert 1 Einheit
 Befreier Besatzter	 Beide verlieren je 1 Einheit	 Befreier verliert 2 Einheiten
 Befreier	 Besatzter verliert 1 Einheit	 Befreier verliert 2 Einheiten

Ist eine Attacke abgeschlossen (alle Würfelpaare verglichen), so kann der Spieler wählen, ob er die Befreiungsaktion für dieses Land fortsetzen will, ein anderes Land befreien will oder ob er seine Befreiungsaktion beendet.

Befreite Länder

Wird die (letzte) Besetzungseinheit in einem attackierten Land aufgelöst, so muß der Befreier mit den Einheiten in das befreite Land ziehen, die an der letzten Attacke beteiligt waren.

Der Befreier kann aber aus dem Land, von dem aus die Attacke gestartet wurde, beliebig viele Einheiten nachziehen (außer der letzten).

Beispiele:

Ein Spieler hat 5 Einheiten in einem Land stehen. Er startet eine Befreiungsaktion in ein benachbartes Land, das von 1 Einheit besetzt ist. Er attackiert mit 2 Einheiten und gewinnt die Würfelattacke. Der Spieler muß 2 Einheiten in das befreite Land ziehen, er kann aber auch 3 oder 4 Einheiten hinüberziehen. Die letzte, die fünfte Einheit darf nicht gezogen werden; sie muß zurückbleiben zur Verteidigung des Ausgangslandes.

Von dem befreiten Land aus können weitere Befreiungsaktionen in besetzte Länder gestartet werden.

Alle Einheiten aufgelöst

Wird die letzte Einheit eines Spielers aufgelöst, so muß er sofort aus dem Spiel ausscheiden. Er übergibt dem Befreier, der am Zug ist, alle seine RISIKO-Karten; seine Missions-Karte übergibt er verdeckt dem Präsidenten, der sie nicht ansehen darf.

Besitzt der Befreier jetzt mehr als 5 RISIKO-Karten, so muß er in seinem nächsten Zug einen Satz eintauschen.

Neue RISIKO-Karten

Für das erste Land, das ein Spieler während seines Zuges befreien kann, erhält er eine RISIKO-Karte; der Präsident zieht die oberste Karte vom Stapel und übergibt sie verdeckt dem Spieler.

Achtung: Auch für die Befreiung mehrerer Länder gibt es nicht mehr als diese eine RISIKO-Karte.

Passende Kartensätze können in einem beliebigen, nachfolgenden Zug gegen neue Einheiten eingetauscht werden.

PHASE 3: EINHEITEN VERLEGEN

Nach Abschluss seiner Befreiungsaktionen kann der Spieler Einheiten verschieben: Er darf beliebig viele Einheiten eines Landes in ein benachbartes Land versetzen, wobei aber kein Land unbesetzt bleiben darf.

Achtung: Pro Runde darf ein Spieler nur die Einheiten eines Landes verlegen.

Damit ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

e

ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die Aufgabe erfüllt hat, die auf seiner Missions-Karte steht.
Der Spieler, der das zuerst schafft, deckt seine Missions-Karte auf und gewinnt das Spiel.

Gewinnen kann ein Spieler nur, wenn er selbst am Zug ist. Erfüllt ein Spieler zufällig die Aufgabe, die auf der Missions-Karte eines anderen Spielers steht, so muß der betreffende Spieler abwarten, bis er am Zug ist: Erst dann kann er seinen Sieg melden.

4.

ZWEI-SPIELER VARIANTE

a

ZIEL DES SPIELES

Ziel des Spieles ist es, alle Einheiten des Mitspielers aufzulösen. Wer das zuerst schafft, gewinnt das Spiel; die Stärke des neutralen Spielers wird nicht berücksichtigt.

b

VORBEREITUNG DES SPIELES

Jeder der beiden Spieler wählt eine Farbe und erhält 40 Einheiten. Eine dritte Farbe stellt den "neutralen" Spieler dar, für ihn werden 28 Einheiten abgezählt.

Aus dem Kartenstapel werden die Joker entfernt. Dann wird gründlich gemischt und reihum werden an jeden Spieler, auch an den neutralen, 14 Karten ausgeteilt. Die Spieler setzen ihre Einheiten wie im Hauptspiel in ihre Länder; auf jedes Land des neutralen Spielers werden zwei Einheiten gesetzt. Die RISIKO-Karten werden eingesammelt, mit den Jokern gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt.

Die Missions-Karten werden nicht verwendet.
Beide Spieler kommen abwechselnd an die Reihe, nicht aber der neutrale Spieler.

c

REGELÄNDERUNGEN

Der Spielablauf entspricht ansonsten den Regeln des Hauptspiels, mit folgenden Abweichungen:

Verstärkungen

Erhält ein Spieler (der an der Reihe ist) Verstärkungen, so erhält sie der neutrale Spieler ebenfalls - allerdings nur die Hälfte.

Beispiele:

Spieler A besitzt zu Beginn seiner Runde 19 Länder, beherrscht Afrika und tauscht einen Satz mit 3 Karten Artillerie ein. Er erhält dafür $6 + 3 + 8 = 17$ Einheiten. Der neutrale Spieler erhält 8 Einheiten seiner Farbe.

Der Spieler, der am Zug ist, setzt zuerst seine Verstärkungen auf seine Länder.

Sein Gegner übernimmt danach die Verteilung der neutralen Verstärkungen.

Aktionen des neutralen Spielers

Im Spiel übernimmt jeweils der Spieler, der nicht am Zug ist, die Führung der neutralen Einheiten.

Startet ein Spieler eine Befreiungsaktion gegen die neutralen Einheiten, übernimmt der Gegner die blauen Würfel zur Verteidigung des neutralen Spielers. Im übrigen verläuft die Aktion wie im Hauptspiel.

Der "neutrale Spieler" führt niemals Befreiungsaktionen durch, er erhält auch keine RISIKO-Karten und er kann auch keine Einheiten verlegen.

BEFREIEN DER WELT

Diese "klassische" RISIKO-Variante hat, bei längerer Spieldauer, ein einziges Ziel für die 3 bis 6 Spieler: die Befreiung der ganzen Welt. Es gewinnt, wer alle Einheiten aller Gegner auflösen kann. Die Missions-Karten werden in diesem Spiel nicht verwendet, ansonsten bleiben die Regeln unverändert.

KARTEN-UMTAUSCH

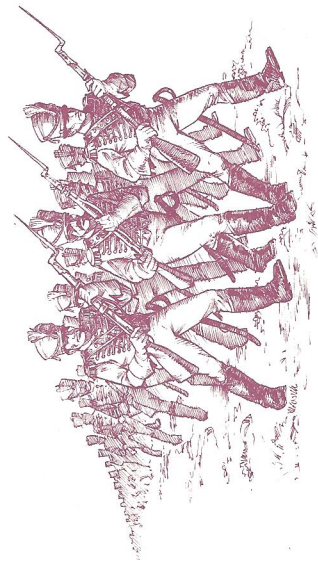
Hier eine weitere Variante, die beim Hauptspiel und bei der klassischen Variante verwendet werden kann:

Der Umtausch der RISIKO-Karten erfolgt nicht nach der angegebenen Tabelle, sondern nach der Reihenfolge der Tauschaktionen. Wer zuerst tauscht, erhält weniger Einheiten, ganz gleich, welche Kartensätze er eintauscht:

Erster Tausch	4 Inf.-Einh
Zweiter Tausch	6 Inf.-Einh
Dritter Tausch	8 Inf.-Einh
Vierter Tausch	10 Inf.-Einh
Fünfter Tausch	12 Inf.-Einh
Sechster Tausch	15 Inf.-Einh
Siebter Tausch	20 Inf.-Einh
jeder weitere Tausch	je 5 Einheiten mehr

Beispiele:

Spieler A tauscht zuerst einen Kartensatz um (3 x Infanterie) und erhält 4 Verstärkungen. Spieler B tauscht als nächster zwei Kartensätze um: 3 x Artillerie und 1 x Infanterie, 1 x Kavallerie plus 1 Joker. Er erhält dafür 14 Verstärkungen (6+8). Spieler C erhält für den nächsten Tausch 10 Verstärkungs-Einheiten.



Bei dieser neuen Variante (3-6 Spieler) geht es darum, die Hauptstädte der Gegner zu befreien. Die Missions-Karten werden nicht verwendet.

Vorbereitung des Spieles

Zu Beginn des Spieles, nachdem jeder Spieler seine Einheiten auf seine Länder gesetzt hat, muß jeder Spieler eines seiner Länder auswählen und zum Sitz seiner Hauptstadt machen.

Dazu wählt jeder Spieler eine seiner RISIKO-Karten (mit dem entsprechenden Land) aus und schiebt sie halb unter den Spielplan. Natürlich ist diese Karte geheimzuhalten. Die restlichen Karten gibt er dem Präsidenten zurück.

Während des Spieles muß die Hauptstadt-Karte von den anderen RISIKO-Karten, die ein Spieler durch Befreiungsaktionen gewinnt, getrennt gehalten werden. Sie darf auch nicht gegen Verstärkungs-Einheiten eingetauscht werden.

Das Spiel

Dann wird nach den üblichen Regeln gespielt.

- Gelingt es einem Spieler, eine Hauptstadt aus dem Besitz eines Gegners zu befreien, so muß der Besitzer diese Hauptstadtkarte sofort aufdecken und sie dem Befreier übergeben.
- Der neue Besitzer wechselt sofort die Einheiten des Verlierers auf diesem Kontinent gegen eigene Einheiten aus.
- Der Verlierer darf mit seinen Einheiten, die auf anderen Kontinenten stehen, weiter mitspielen.
- Wenn ein Spieler alle seine Einheiten verloren hat, muß er dem Befreier alle seine Karten übergeben - RISIKO - Karten und Hauptstadt-Karten.

Ende des Spieles

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Hauptstädte ein Spieler besitzen muß - abhängig von der Anzahl der Spieler - um zu gewinnen:

Anzahl der Spieler:	2-3	4-5	6
Besitz von Hauptstädten:	2	3	4

Die eigene Hauptstadt zählt mit. Ein Spieler kann aber auch dann gewinnen, wenn er die eigene Hauptstadt verloren hat. Er muß dann entsprechend viele fremde Hauptstädte befreien.

