

Umtauschsätze für Kartenserien

Der 1. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 4 Armeen.
Der 2. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 6 Armeen.
Der 3. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 8 Armeen.
Der 4. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 10 Armeen.
Der 5. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 12 Armeen.
Der 6. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 15 Armeen.
Der 7. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 20 Armeen.
Der 8. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 25 Armeen.
Bei jedem folgenden Umtausch erhöht sich die Anzahl der Armeen um 5 Stück.

Texte der Anweisungskarten

Erobern Sie Nordamerika und Afrika!

Erobern Sie Nordamerika und Australien!

Erobern Sie 24 Länder Ihrer Wahl!

Erobern Sie 18 Länder und besetzen Sie jedes Land mit mindestens 2 Armeen!

Erobern Sie Europa, Südamerika und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl!

Erobern Sie Europa, Australien und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl!

Erobern Sie Asien und Südamerika!

Erobern Sie Afrika und Asien!

Vernichten Sie die blauen Armeen! Wenn Sie selbst die blauen Armeen besitzen, heißt Ihr Ziel:
Erobern Sie 24 Länder Ihrer Wahl!

Das gleiche gilt für die anderen Farben!

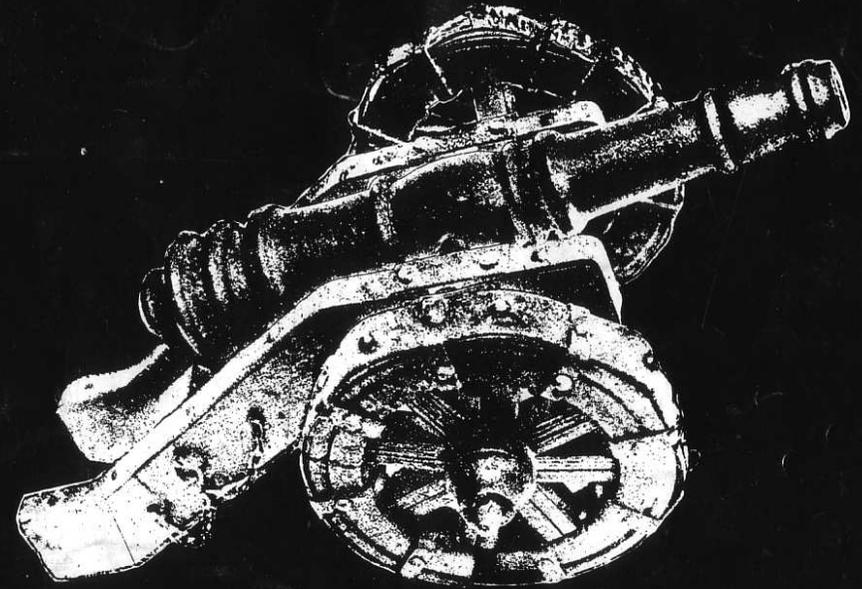


Weltbekannt durch MONOPOLY

Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:
Parker Spiele und Spielzeug – Marketinggruppe –
Klößnerstraße 1, 6054 Rodgau 3

RISIKO



Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

Ziel des Spiels	3
Ausstattung	3
Vorbereitung des Spiels	3
1. Verteilung der Länderkarten	3
2. Verteilung der Aufgabenkarten	4
Das Spiel	4
a) Neue Armeen	4
b) Eroberung neuer Länder	5
c) Einsatz der Länderkarten	8
d) Umgruppierung von Armeen	9
Ausschalten eines Spielers	10
Ende des Spiels	10
Variante	10
Zusammenfassung des Spielablaufs	11
Umtauschsätze für Kartenserien	12
Texte der Anweisungskarten	12

Zusammenfassung des Spielablaufs

Vorbereitung des Spiels

- Jeder Spieler wählt eine Farbe
- Alle Länderkarten (ohne Joker) werden gemischt und reihum an die Spieler verteilt.
- Jedes Land, das ein Spieler dadurch erhält, wird mit einer eigenen Armee besetzt.
- Alle Karten werden zurückgegeben, gemischt und gut erreichbar abgelegt.
- Jeder Spieler zieht eine Aufgabenkarte.

Das Spiel

- Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, erhält neue Armeen.
Anzahl der von ihm besetzten Länder geteilt durch 3.
- Jeder Spieler versucht neue Länder zu erobern.
Der Angreifer würfelt mit den roten Würfeln, der Verteidiger mit den blauen. Dann werden die einzelnen Würfel miteinander verglichen.
- Für eroberte Länder erhält man 1 Karte.
- Zum Abschluß des Zuges kann man Armeen umstellen.
- Im weiteren Spielablauf kann man Kartenserien gegen Armeen eintauschen.
- Nun folgt der nächste Spieler.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler seine Aufgabe erfüllt hat – der betreffende Spieler hat gewonnen.

Ausschalten eines Spielers

Gelingt es einem Angreifer, die letzte Armee auf dem letzten Land eines Verteidigers zu schlagen, so muß der Verteidiger aus dem Spiel ausscheiden.

Der Angreifer erhält die Karten des Verlierers; ausnahmsweise hat der Sieger in diesem Fall das Recht, sofort seine alten und neuen Karten zusammenzulegen und (eventuell) gegen Armeen einzutauschen. Diese Armeen müssen sofort auf dem Spielplan aufgestellt werden. Der Spieler kann dann sofort weiter angreifen.

Ende des Spiels

Risiko ist zu Ende, wenn es einem Spieler gelingt, die ihm gestellte Aufgabe zu lösen.

Anmerkung:

Wird die Aufgabe, die Sie zu erfüllen haben, von einem anderen Spieler zufällig gelöst, so haben Sie Glück gehabt und trotzdem gewonnen.

Beispiel: Ihre Aufgabe: Vernichten Sie die roten Armeen!
Ein anderer Spieler vernichtet die letzte rote Armee – Sie haben gewonnen!

Werden mit der Vernichtung der letzten Armee einer Farbe 2 Aufgaben gelöst, so gewinnt immer der Spieler, der seine eigene Aufgabe gelöst hat.

Beispiel: Spieler A – Aufgabe: Grüne Armeen vernichten!
Spieler B – Aufgabe: Asien und Afrika erobern!

Stand des Spiels:

Eine grüne Armee hält sich noch in Nordwestafrika; Spieler A greift von Südamerika aus an; Spieler B hält Asien komplett und Afrika bis auf dieses eine Land besetzt. Spieler B vernichtet nun die letzte grüne Armee und hält Asien und Afrika komplett besetzt.

Spieler B gewinnt dieses Spiel, obwohl auch die Aufgabe von Spieler A gelöst ist.

Variante

Ziel von Risiko ist es, die ganze Welt zu erobern. Dieses Ziel ist für alle Spieler gleich; es gewinnt derjenige, dem das zuerst gelingt.

Die Aufgabenkarten haben bei diesem Spiel keine Bedeutung und werden aus dem Kartenstapel entfernt.

Diese Variante verlängert die Spieldauer.

Neues Ziel:
Eroberung der ganzen Welt!

Ziel des Spiels

Ziel von Risiko ist es, Länder zu erobern. Dazu müssen Sie Ihre Armeen verstärken, geschickt einsetzen und die Armeen Ihrer Gegner schlagen.

1. Jeder Spieler zieht eine (von 14) strategische Anweisungskarte mit je einer Aufgabenstellung oder
2. Jeder Spieler bemüht sich, als erster die ganze Welt zu erobern.

Ausstattung

1 Spielplan – mit 6 Kontinenten, aufgeteilt in 42 Länder; die Länder eines Kontinents sind in einem Farbton gehalten;

1 Satz Spielsteine – die Steine stellen Armeen dar; 6 Farben, 2 Formen. – 1 kleiner Stein = 1 Armee; 1 großer Stein = 10 Armeen.

1 Satz Spielkarten – 14 Aufgabenkarten (1 Aufgabe je Karte); 42 Länderkarten (1 Land je Karte); 2 Joker (mit je 3 Symbolen).

1 Satz Würfel – 3 rote Angriffswürfel; 3 blaue Verteidigungswürfel.

1 Spielanleitung.

Ziel:
Armeen schlagen
Länder erobern

2 Varianten

6 Kontinente
42 Länder
Armeen = Spielsteine

Aufgabenkarten
Länderkarten
Joker

Angriffswürfel
Verteidigungswürfel

Das Risikospiel gliedert sich in 2 Phasen:

Vorbereitung: Aufteilung der Länder und Verteilung der ersten Armeen;

Das Spiel: Kämpfe zwischen Angreifer und Verteidiger; Eroberung von gegnerischen Ländern.

Vorbereitung des Spiels

Ein Spieler übernimmt die Verteilung der Karten.

1. Verteilung der Länderkarten

Aus dem Kartenstapel werden die beiden Joker und die 14 Aufgabenkarten entfernt. Die verbleibenden Länderkarten werden gemischt und reihum (Uhrzeigersinn) ausgeteilt. Es ist möglich, daß die Spieler eine unterschiedliche Zahl von Länderkarten erhalten.

Jeder Spieler wählt die Farbe seiner Armeen aus. Auf jedes Land, dessen Karte ein Spieler besitzt, stellt er eine Armee

Die 42 Länderkarten werden gleichmäßig verteilt

Jeder Spieler wählt eine Farbe (Armeen).

seiner Farbe. Damit ist er Besitzer dieses Landes. Jedes Land muß immer mit mindestens einer Armee besetzt sein.

Sind alle Länder des Spielplanes besetzt, so werden die Länderkarten eingesammelt, zusammen mit den beiden Jokern gemischt und verdeckt aufgelegt. Mit Hilfe dieses Reservestapels kann man während des Spiels zusätzliche Armeen erhalten.

2. Verteilung der Aufgabenkarten (nur bei Variante 1)

14 verschiedene Aufgaben stehen zur Verfügung; der Inhalt der Aufgaben muß allen Spielern bekannt sein oder bekannt gemacht werden. Dies ist notwendig, um eine gewisse Chancengleichheit herbeizuführen.

Beteiligen sich 6 Spieler an Risiko, so werden alle 14 Aufgabenkarten gemischt und reihum zieht jeder Spieler eine Karte. Jeder Spieler nimmt den Inhalt seiner Karte zur Kenntnis, hält ihn aber vor den Mitspielern geheim. Die restlichen Karten werden verdeckt abgelegt und sind für den Rest des Spiels ohne Bedeutung. Niemand darf in diese Karten einsehen.

Spielen weniger als 6 Spieler, so werden alle Aufgabenkarten entfernt, die die Armeen betreffen, deren Farbe nicht am Spiel teilnimmt.

Beispiel: 4 Spieler; blaue und schwarze Armeen sind übrig. Alle Karten werden entfernt, die auf die blauen oder schwarzen Armeen Bezug nehmen.

Das Spiel

Mit dem Spiel beginnt derjenige, der links von dem Spieler sitzt, der die letzte Länderkarte erhalten hat. Der folgende Spielablauf ist in jeder Runde für alle Spieler gleich.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, erhält neue Armeen!

Jeder Spieler sollte versuchen, neue Länder zu erobern!

Jeder Spieler kann Länderkarten einsetzen!

Jeder Spieler kann seine Armeen neu gruppieren!

a) Neue Armeen

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, zählt er alle Länder, die er mit seinen Armeen besetzt hält, teilt diese Zahl durch 3 und erhält eine entsprechende Anzahl von neuen Armeen.

Wichtig ist nur die Zahl vor dem Komma.

Auf jedes Land wird 1 Armee gesetzt

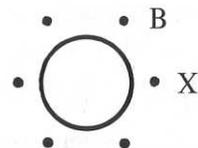
Länderkarten und Joker ergeben den Kartenstapel für das Spiel

14 verschiedene Aufgabenkarten. Der Inhalt muß bekannt sein

6 Spieler = alle 14 Aufgabenkarten

Weniger als 6 Spieler = weniger Aufgabenkarten

Die Aufgabe wird geheim gehalten



B erhielt letzte Länderkarte

X beginnt das Spiel

Anzahl der Länder geteilt durch 3

Der 3. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 8 Armeen.

Der 4. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 10 Armeen.

Der 5. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 12 Armeen.

Der 6. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 15 Armeen.

Der 7. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 20 Armeen.

Der 8. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 25 Armeen.

Bei jedem folgenden Umtausch erhöht sich die Anzahl der Armeen um 5 Stück.

Ein Spieler ist nicht verpflichtet, eine passende Serie von 3 Karten sofort einzutauschen.

Ein Spieler darf jedoch nicht mehr als 5 Karten besitzen. Wenn ein Spieler, der 5 Karten besitzt, an die Reihe kommt, so muß er eine Serie eintauschen.

Ausnahme: Karten ergeben keine Serie!

Nochmals zusätzliche Armeen erhält ein Spieler, wenn er Karten eintauscht mit Ländern, die er selbst besetzt hält. Für jedes besetzte Land erhält der Spieler 2 Armeen zusätzlich.

Diese Armeen müssen auf dem entsprechenden Land plaziert werden.

Die eingetauschten Karten werden aus dem Spiel genommen. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, so wird auf diese Karten zurückgegriffen.

d) Umgruppierung von Armeen

Geht ein Spieler am Ende eines Spielzugs nicht mehr gegen andere Länder vor, so kann er Armeen umgruppieren. Es dürfen jedoch nur die Armeen umgestellt werden, die während des Zuges nicht am Spiel beteiligt waren. Die Umstellung ist nur von einem benachbarten Land in das andere erlaubt, wobei natürlich beide Länder dem gleichen Spieler gehören müssen.

Eine Umgruppierung über das Meer ist auf den gestrichelten Linien möglich.

Die Armeen können in beliebig vielen Ländern gleichzeitig umgestellt werden (unter obigen Bedingungen).

Nach dieser Umstellung ist der Zug eines Spielers beendet. Es folgt im Uhrzeigersinn der nächste Spieler.

Kein Spieler darf mehr als 5 Karten besitzen

Zusätzliche Armeen

Nun folgt der nächste Spieler

mindestens eine Armee muß zurückbleiben, um das Ausgangsland besetzt zu halten.

Von diesem Land aus können weitere Angriffe auf beliebige Gegner gestartet werden.

7. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann solange andere Spieler angreifen, solange er es für richtig hält und solange er über Angriffsarmeen verfügt. Diese Angriffe können von verschiedenen Ländern ausgehen und sich gegen verschiedene Gegner richten!

c) Einsatz der Länderkarten

Beendet ein Spieler seine Angriffe und ist es ihm gelungen, ein gegnerisches Land zu erobern, so erhält er 1 Karte vom Reservestapel. Auch wenn ein Spieler mehrere Länder hintereinander erobert, so erhält er immer nur **1 Karte**.

Mit Hilfe dieser Karten kann ein Spieler zusätzliche Armeen erhalten.

Man kann jeweils eine Serie von 3 Karten eintauschen. Auf den Karten befindet sich jeweils eines der folgenden Symbole:

Kanone – Reiter – Soldat

Dazu gehören noch 2 Joker, mit jeweils allen Motiven, die man beliebig einsetzen kann.

Folgende Tauschmöglichkeiten bestehen:

1 Reiter – 1 Soldat – 1 Kanone

3 Reiter

3 Soldaten

3 Kanonen

Joker sind beliebig einsetzbar.

Karten können nur gegen Armeen eingetauscht werden, wenn ein Spieler an der Reihe ist, und zwar bevor man einen anderen Spieler angreift. Die Armeen müssen sofort aufgestellt werden.

Die Anzahl der Armeen, die man für Kartenserien erhält, richtet sich nach der zeitlichen Reihenfolge des Eintauschs. Wer seine Karten länger aufbewahrt und erst in einer späteren Runde eintauscht – nach anderen Spielern – erhält wesentlich mehr Armeen:

Der 1. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 4 Armeen.

Der 2. Spieler, der eine Serie eintauscht, erhält 6 Armeen.

Für eroberte Länder gibt es immer nur 1 Karte



1 Serie = 3 Karten

Die Karten müssen eingetauscht werden, bevor man angreift

Beispiel: Ein Spieler besitzt 14 Länder!

$$14 : 3 = 4,6$$

Der Spieler erhält 4 neue Armeen.

Jeder Spieler erhält jedoch immer mindestens 3 neue Armeen, auch wenn er weniger als 9 Länder besetzt hält.

Jeder Spieler erhält immer mindestens 3 neue Armeen

Hat ein Spieler einen oder mehrere Kontinente vollständig besetzt, so erhält er zusätzliche Armeen.

Australien (violett) 2 zusätzliche Armeen

Südamerika (blaugrün) 2 zusätzliche Armeen

Afrika (rotbraun) 3 zusätzliche Armeen

Europa (blau) 5 zusätzliche Armeen

Nordamerika (gelbbraun) 5 zusätzliche Armeen

Asien (olivgrün) 7 zusätzliche Armeen

Der Besitzer eines Kontinentes erhält zusätzliche Armeen

Besitzt ein Spieler zusammenpassende Karten (3er Serie), so kann er diese jetzt eintauschen und erhält dafür zusätzliche Armeen. Die genauen Einzelheiten erfahren Sie unter „Einsatz der Länderkarten“.

Siehe Seite 8

Jeder Spieler muß seine Armeen sofort auf seine Länder verteilen. Wie er seine Armeen plazierte, bleibt ihm überlassen. Es ist auch möglich, alle neuen Armeen auf ein einziges Land zu setzen.

Generell sollte jeder Spieler daran interessiert sein, sich eine gewisse Schlagkraft zu schaffen, indem er seine Armeen schwerpunktmäßig einsetzt.

Strategischer Hinweis

b) Eroberung neuer Länder

Hat ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, neue Armeen erhalten und auf seine Länder verteilt, so kann er nun versuchen, gegnerische Länder zu erobern.

Ein Angriff ist unter folgenden Voraussetzungen möglich:

Ein Land ist mit mehr als einer Armee besetzt; eine Armee muß immer als Besatzung zurückbleiben und kann deshalb nicht angreifen.

Das angegriffene Land muß eine gemeinsame Grenze mit dem Land haben, von dem aus angegriffen wird. Ein Angriff über Meere hinweg ist nur auf den gestrichelten schwarzen Linien möglich.

Angriffe nur aus Ländern mit mindestens 2 Armeen
Angriffs- und Verteidigungsland müssen eine gemeinsame Grenze haben

Ein Angriff läuft in folgender Reihenfolge ab:

1. Der angreifende Spieler nennt das Land, das er angreifen will und das Land, von dem aus er angreifen will.
Vergißt er dies, so verliert er 3 Armeen.
2. Der Angreifer würfelt mit den roten Würfeln; er kann pro Wurf höchstens 3 Würfel einsetzen, d. h. er kann mit höchstens 3 Armeen angreifen. Jeder Würfel steht für eine Armee. Bei jedem Angriff muß eine Armee zurückbleiben, eine Besatzungsarmee, die nicht mit angreifen kann.

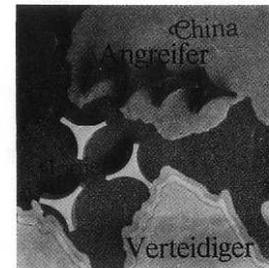
Ausgangsort und Ziel des Angriffs nennen

Angreifer - rote Würfel

A = Angriffsarmeen
B = Besatzungsarmee



Mehrere Angriffe hintereinander - im gleichen Spielzug



Würfel vergleichen

Beispiele: Hat ein Spieler 4 Armeen in einem Land, so kann er von diesem Land aus mit 1, 2 oder 3 Armeen angreifen.
Hat er dagegen nur 3 Armeen in einem Land, so kann er von diesem Land aus nur mit 1 oder 2 Armeen vorgehen.

Ein Spieler wird nach Möglichkeit immer mit einer möglichst großen Zahl von Armeen angreifen, um seine Chancen zu erhöhen.

Beispiel: Hat ein Spieler 10 Armeen in einem Land, so kann er auch bei Verlust einiger Armeen mehrmals mit 3 Armeen angreifen.

3. Der Verteidiger würfelt mit den blauen Würfeln; er kann pro Wurf höchstens 3 Würfel einsetzen, d. h. er kann mit höchstens 3 Armeen verteidigen. Alle Armeen des Verteidigers gelten als reine Besatzungsarmeen und sind somit unbeschränkt einsetzbar.

Beispiel: Der verteidigende Spieler hat 3 Armeen auf seinem Land stehen. Er darf mit 3 Würfeln verteidigen.

4. Die Würfel von Angreifer und Verteidiger werden miteinander verglichen.

Die gewürfelten Augen werden nicht addiert, sondern einzeln verglichen. Man beginnt immer mit der höchsten Augenzahl.

Höchste Augenzahl Angreifer -
höchste Augenzahl Verteidiger
Mittlere Augenzahl Angreifer -
mittlere Augenzahl Verteidiger
Niedrigste Augenzahl Angreifer -
niedrigste Augenzahl Verteidiger

Diese Reihenfolge muß immer eingehalten werden, auch wenn Angreifer und Verteidiger mit einer unterschiedlichen Zahl von Würfeln arbeiten.

Der Spieler, der mehr Würfel als sein Gegner einsetzen kann, ist immer im Vorteil.

Bei jedem Vergleich verliert immer die niedrigere Augenzahl - eine Armee des Verlierers ist geschlagen und muß vom Spielfeld.

Sind die beiden Zahlen gleich, so verliert immer der Angreifer.

Beispiele:

Angreifer würfelt	Verteidiger würfelt	Angreifer verliert	Verteidiger verliert
5, 4, 3	6, 3	1 Armee	1 Armee
4, 1, 1	4, 1	2 Armeen	0
6, 6, 1	5, 1	0	2
3, 3, 1	4	1	0
4, 2, 1	3	0	1
6	5, 4	0	1
4, 3	3, 2	0	2
4	6, 1	1	0
3, 2	3, 3	2	0
6, 1	5, 2	1	1
5, 4	4	0	1
5, 2	5	1	0
4	2	0	1

Niedrigere Augenzahl verliert - Armee des Verlierers muß vom Spielfeld.
Bei gleicher Augenzahl verliert immer der Angreifer



5. Der Angreifer kann seinen Kampf bis zur Vernichtung des Gegners fortsetzen, solange ihm Armeen zur Verfügung stehen;
seinen Angriff einstellen, wenn es ihm zweckmäßig erscheint; dann ist der nächste Spieler an der Reihe (nach Beendigung des Zuges).

6. Wenn alle Armeen des Verteidigers in einem Land vernichtet sind, so besetzt der Angreifer mit seinen Armeen das Land.

Es müssen die Armeen in das eroberte Land ziehen, die beim letzten Wurf eingesetzt wurden;

es können aus dem Land, von dem aus angegriffen wurde, beliebig viele Armeen in das eroberte Land nachgeholt werden;