

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

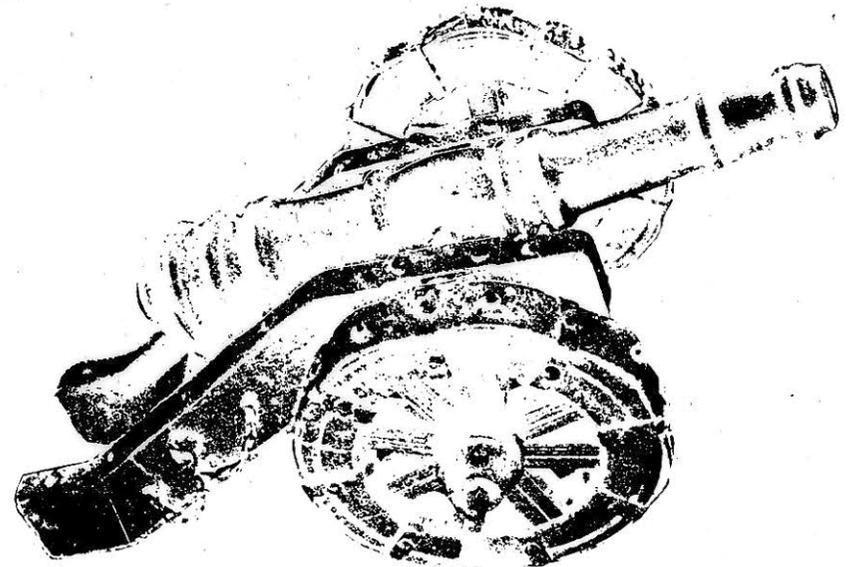
Befreien Sie Nordamerika und Afrika!
Befreien Sie Nordamerika und Australien!
Befreien Sie 24 Länder Ihrer Wahl!
Befreien Sie 18 Länder und setzen Sie in jedes Land mindestens 2 Armeen!
Befreien Sie Europa, Südamerika und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl!
Befreien Sie Europa, Australien und einen dritten Kontinent Ihrer Wahl!
Befreien Sie Asien und Südamerika!
Befreien Sie Afrika und Asien!
Befreien Sie alle Länder von den roten Armeen!
Wenn Sie selbst diese Armeen besitzen, oder ein anderer Spieler bereits das letzte Land von diesen befreit hat, heißt Ihr Ziel:
Befreien Sie 24 Länder Ihrer Wahl!
Das gleiche gilt für die anderen Farben!



... Spass für die ganze Familie

General Mills, Inc.
Deutsche Zweigniederlassung
Klöcknerstr. 1
6054 RODGAU 3

RISIKO



NEU Überarbeitete
Ausgabe

Spielanleitung

Risiko

Ein Strategiespiel um die Befreiung besetzter Länder.

Bei diesem Spiel gibt es – wie leider auch in der Realität – Einflußsphären, deren Bestand Besatzungsarmeen zu erhalten versuchen.

Ziel von RISIKO ist es, Länder und Kontinente von Besatzungsarmeen zu befreien, und in die Unabhängigkeit zu führen.

Dieses Ziel wird durch Zusammenwirken zweier Mittel erreicht: Eine glückliche Hand bei Verhandlungen (durch Würfeln) und eine auf militärisches Gleichgewicht gerichtete Strategie (durch richtige Aufstellung vorhandener Armeen).

Bei Erfolg führt beides dazu, daß die Besatzungsarmeen sich auflösen.

Das Spielziel wird erreicht, wenn zum Schluß alle Länder von allen Besatzungsarmeen befreit wurden.

Zusammenfassung des Spielablaufs

Vorbereitung des Spiels

- Jeder Spieler wählt eine Farbe
- Alle Länderkarten (ohne Joker) werden gemischt und reihum an die Spieler verteilt.
- In jedes Land, das ein Spieler dadurch erhält, wird eine eigene Armee gesetzt.
- 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 mit Spielsteinen besetzten Länder geteilt durch 3.
- Jeder Spieler versucht, andere Länder zu befreien.
Der Befreier würfelt mit den roten Würfeln, die Besatzungsmacht mit den blauen. Dann werden die einzelnen Würfelresultate miteinander verglichen.
- Für befreite 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.

Der Befreier 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: Befreien Sie alle Länder von den roten Armeen! Befreit ein anderer Spieler das letzte Land von den roten Armeen – haben Sie gewonnen.

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

Beispiel: Spieler A – Aufgabe: Befreien Sie alle Länder von den grünen Armeen!
Spieler B – Aufgabe: Asien und Afrika befreien!

Stand des Spiels:

Ein grüne Armee hält Nordwestafrika besetzt. Spieler B startet seine Befreiungsaktion von Südamerika aus; Spieler B hat bereits Asien komplett und Afrika bis auf dieses eine Land befreit. Spieler B löst nun die letzte grüne Armee auf und hat Asien und Afrika komplett befreit.

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

Variante

Ziel von Risiko ist es, die ganze Welt zu befreien. 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:
Befreiung der ganzen Welt!

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, 3 Formen, die jeweils für eine bestimmte Anzahl von Armeen stehen:



eine Armee



fünf Armeen



zehn Armeen

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

1 Satz Würfeln – 3 rote Würfel (Befreier)
2 blaue Würfel (Besatzungsmacht)

1 Spielanleitung

6 Kontinente
42 Länder

Armeen = Spielsteine

Aufgabenkarten
Länderkarten
Joker

Würfel

Das Risikospiel gliedert sich in 2 Phasen:

Vorbereitung: Aufteilung der Länder und Verteilung der ersten Armeen;

Das Spiel: Aktionen zwischen Befreiern und Besatzungsmacht; Befreiung anderer Länder.

Vorbereitung des Spiels

Ein Spieler übernimmt die Verteilung der Karten.

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

Die 42 Länderkarten werden gleichmäßig verteilt

2 Varianten

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

Jeder Spieler wählt eine Farbe (Armeen).

seiner Farbe. In jedem Land muß immer mindestens eine Armee stehen.

Sind alle Länder des Spielplanes mit Spielsteinen 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, andere Länder zu befreien!

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, in denen seine Armeen stehen, 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

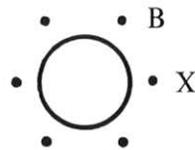
14 verschiedene Aufgabenkarten.

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.

Nochmals zusätzliche Armeen erhält ein Spieler, wenn er Karten eintauscht mit Ländern, die er bereits befreit hat. Für jedes befreite Land erhält der Spieler 2 Armeen zusätzlich.

Diese Armeen müssen auf dem entsprechenden Land plziert 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 des Spielzuges nicht mehr gegen besetzte 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.

Ausscheiden eines Spielers

Gelingt es einem Befreier, die letzte Armee auf dem letzten Land einer Besatzungsmacht aufzulösen, so muß diese (der Spieler) aus dem Spiel ausscheiden.

Kein Spieler darf mehr als 5 Karten besitzen

Zusätzliche Armeen

Nun folgt der nächste Spieler

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

Von diesem Land aus können weitere Befreiungsaktionen in besetzten Ländern gestartet werden.

7. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann so lange andere Länder befreien, solange er es für richtig hält und solange er über Befreiungsarmeen verfügt. Diese Befreiungsaktionen können von verschiedenen Ländern ausgehen und sich gegen verschiedene Besatzungsmächte richten!

c) Einsatz der Länderkarten

Beendet ein Spieler seine Befreiungsaktion und ist es ihm gelungen, ein besetztes Land zu befreien, so erhält er 1 Karte vom Reservestapel. Auch wenn ein Spieler mehrere Länder hintereinander befreit, so erhält er 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 eine neue Befreiungsaktion startet. 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 der 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 befreite Länder gibt es immer nur 1 Karte



1 Serie = 3 Karten

Die Karten müssen eingetauscht werden, bevor man eingreift

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 hat.

Hat ein Spieler einen oder mehrere Kontinente vollständig mit Spielsteinen 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

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“.

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

Jeder Spieler erhält immer mindestens 3 neue Armeen

Der Besitzer eines Kontinentes erhält zusätzliche Armeen

Siehe Seite 8

b) Befreien anderer Länder

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

Eine Befreiungsaktion ist unter folgenden Voraussetzungen möglich:

In einem Land steht mehr als eine Armee; eine Armee muß immer zur Verteidigungsbereitschaft zurückbleiben und kann deshalb nicht eingreifen.

Das zu befreiende Land muß eine gemeinsame Grenze mit dem Land haben, von dem aus die Befreiungsaktion eingeleitet wird. Eine Befreiungsaktion über Meere hinweg ist nur auf den gestrichelten schwarzen Linien möglich.

Befreiungsaktionen nur aus Ländern mit mindestens 2 Armeen

Die beiden beteiligten Länder müssen eine gemeinsame Grenze haben.

Eine Befreiungsaktion läuft in folgender Reihenfolge ab:

1. Der Befreier nennt das Land, das er befreien will und das Land, von dem aus er eingreifen will.
Vergißt er dies, so verliert er 3 Armeen.
2. Der Befreier würfelt mit den roten Würfeln; er kann pro Wurf höchstens 3 Würfeln einsetzen, d. h. er kann mit höchstens 3 Armeen eingreifen. Jeder Würfel steht für eine Armee. Bei jeder Befreiungsaktion muß eine Armee zurückbleiben, eine Verteidigungsarmee, die nicht eingreifen kann.

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

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 eingreifen, 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 eingreifen.

3. Die Besatzungsmacht würfelt mit den blauen Würfeln; sie kann pro Wurf höchstens 2 Würfel einsetzen, d. h. sie kann mit höchstens 2 Armeen verteidigen. Alle Armeen der Besatzungsmacht gelten als reine Besatzungsarmeen und sind somit unbeschränkt einsetzbar.

Beispiel: Die Besatzungsmacht hat 2 Armeen auf ihrem Land stehen. Sie darf mit 2 Würfeln verteidigen.

4. Die Würfel von Befreier und Besatzungsmacht werden miteinander verglichen.

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

Ausgangsort und Ziel der Befreiungsaktion nennen.

Befreier - rote Würfel

A = Befreiungsarmeen

B = Besatzungsarmeen



Mehrere Befreiungsaktionen hintereinander - im gleichen Spielzug



Würfel vergleichen

Diese Reihenfolge muß immer eingehalten werden, auch wenn Befreier und Besatzungsmacht 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 aufgelöst, und muß vom Spielfeld.

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

Beispiele:

Befreier würfelt	Besatzungsmacht würfelt	Befreier verliert	Besatzungsmacht 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

5. Der Befreier kann seine Aktion bis zur endgültigen Befreiung fortsetzen, solange ihm Armeen zur Verfügung stehen; seine Aktion einstellen, wenn es ihm zweckmäßig erscheint; dann ist der nächste Spieler an der Reihe (nach Beendigung des Zuges).

6. Wenn alle Armeen der Besatzungsmacht in einem Land aufgelöst sind, so sichert der Befreier mit seinen Armeen das Land.

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

Es können aus dem Land, von dem aus die Befreiungsaktion gestartet wurde, beliebig viele Armeen in das befreite Land nachgeholt werden;

Niedrigere Augenzahl verliert - Armee des Verlierers muß vom Spielfeld.

Bei gleicher Augenzahl verliert immer der Befreier

