

Risiko

RISIKO STAR WARS DIE KLONKRIEGE

STANDARD-RISIKO

PHASE 1: (NUR SEPARATISTEN)	MARKEN PLATZIEREN (NUR SEPARATISTEN)	PHASE 1: TRUPPENVERSTÄRKUNG
PHASE 2: (NUR SEPARATISTEN)	DER WEG DER ORDER 66 (NUR SEPARATISTEN)	PHASE 2: KARTEN GEGEN VERSTÄRKUNGEN EINTAUSCHEN
PHASE 3:	TRUPPENVERSTÄRKUNG	PHASE 3: EINHEITEN PLATZIEREN
PHASE 4:	KARTEN GEGEN TRUPPEN/ RAUMSCHIFFE EINTAUSCHEN	PHASE 4: BEFREIUNGSAKTIONEN
PHASE 5:	VERSTÄRKUNGEN PLATZIEREN	PHASE 5: TRUPPENBEWEGUNGEN
PHASE 6:	INVASIONEN	PHASE 6: KARTE ZIEHEN
PHASE 7:	TRUPPENBEWEGUNGEN	
PHASE 8:	RAUMSCHIFFBEWEGUNGEN	
PHASE 9:	KOMMANDOÜBERNAHME	
PHASE 10:	KARTEN ZIEHEN	
PHASE 11: (NUR SEPARATISTEN)	ORDER 66 (NUR SEPARATISTEN)	

© 2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

Spiel © 2005 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, Autohofstraße 190,
1130 Wien, Tel. 01 8799 780, Vertrieb in der Schweiz durch / Distribu-
ten Suisse par / Distributo in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon, Tel. 056 648 70 99.

0205:42332.100



www.hasbro.de



Risiko

DAS GALAKTISCHE STRATEGIESPIEL

STAR WARS

DIE KLONKRIEGE

SPIELVORBEREITUNG

- Breiten Sie den Spielplan so aus, dass ihn jeder Spieler gut erreichen kann.
- Sortieren Sie die Fraktionskarten in 2 Stapel: Republik und Separatisten. Mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen Sie sie verdeckt neben den Spielplan. Wenn Sie Standard-RISIKO spielen, sortieren Sie alle Karten mit der Abbildung von Anakin Skywalker heraus und nehmen die restlichen Karten zu einem Stapel zusammen.
- Stellen Sie die Darth Sidious Figur auf das START-Feld des Order 66 Wegs.
- Legen Sie alle Würfel neben dem Spielplan bereit. Wenn Sie Standard-RISIKO spielen, verwenden Sie nur die 6-seitigen Würfel.
- Mischen Sie die Separatistenmarken verdeckt durch und legen Sie sie als Stapel neben den Spielplan in die Nähe eines Separatistenpielers.
- Die Zugphasenkarten werden – beginnend mit Phase I – in ihre Reihenfolge sortiert und neben den Spielplan gelegt. Wenn Sie nach den klassischen Regeln spielen, verwenden Sie die 6 Zugphasenkarten für das Standardspiel.
- Es müssen immer alle 4 Armeen am Spiel teilnehmen. Bei weniger als 4 Spielern müssen ein oder zwei Spieler mehrere Armeen übernehmen. So könnte in einer Runde mit 3 Spielern zum Beispiel Spieler 1 die rote Republik-Armee kontrollieren, Spieler 2 die schwarze und die blaue Separatisten-Armee und Spieler 3 die goldene Republik-Armee.

	ANZAHL DER SPIELER		
	2	3	4
SPIELER 1			
SPIELER 2			
SPIELER 3			
SPIELER 4			

Auch wenn ein Spieler zwei Armeen kontrolliert, muss er die Armeen jeweils separat behandeln. Die betroffenen Armeen dürfen nicht dieselben Karten, Truppen und Raumschiffe verwenden oder dieselben Planeten kontrollieren. Dieser Spieler übernimmt im Spielverlauf also zwei Rollen.

Die Zugreihenfolge wechselt zwischen der Republik und den Separatisten ab, daher sollten die Spieler entsprechend abwechselnd um den Spielplan sitzen. Bei einer Runde mit 3 Spielern ist es hilfreich, die Streitkräfte der einen Farbe auf eine Seite des Spielplans und die andere Farbe auf die andere Seite des Spielplans zu stellen, damit immer klar ist, wessen Armee als nächstes am Zug ist.

Jeder Spieler nimmt sich die Spielfiguren seiner Farbe (einschließlich der Raumschiffmarken der entsprechenden Farbe), zählt seine Starteinheiten ab und lässt die restlichen Einheiten zunächst etwas abseits liegen.

Republik:	
Separatisten:	

Beim Standard-RISIKO hängt die Menge der Starteinheiten von der Anzahl der Spieler ab.

ANZAHL DER SPIELER	STARTEINHEITEN

Diese Einheiten werden vor Spielbeginn auf dem Spielplan platziert.

PLANETEN BESETZEN

Zunächst besetzen die zwei Spieler der Republik jeweils einen Planeten. Sie dürfen miteinander darüber diskutieren und in beliebiger Reihenfolge setzen. Sollten beide denselben Planeten besetzen wollen, wird darum gewürfelt.

Die Spieler besetzen reihum jeweils einen Planeten, bis alle vergeben sind. Um damit zu beginnen, wirft jeder Spieler einen 6-seitigen Würfel: Der Spieler mit dem höchsten Wurf ist zuerst an der Reihe. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Um einen Planeten zu besetzen, stellen Sie eine Ihrer Starteinheiten auf einen freien Planeten. Dieser Planet wird jetzt von Ihren Streitkräften kontrolliert. Der nächste Spieler setzt eine seiner Starteinheiten auf einen anderen, freien Planeten usw., bis alle 42 Planeten besetzt wurden. Ein und derselbe Planet darf nicht von zwei verschiedenen Armeen kontrolliert werden. Am Ende werden einige Armeen mehr Planeten besitzen, als andere, was für den weiteren Spielverlauf keine Rolle spielt.

WICHTIG! Ab jetzt wird es auf dem Spielplan keine freien Planeten mehr geben. Welche Armee bzw. Farbe einen Planeten kontrolliert kann sich ändern, aber kein Planet wird ohne Besatzer sein.

PLANETEN VERSTÄRKEN

Sobald alle Planeten besetzt sind, beginnen Sie damit, Ihre Truppen zu verstärken. Je mehr Truppen auf einem Planeten stehen, desto besser können Sie ihn verteidigen bzw. von ihm aus andere Planeten erobern. Zur Verstärkung stellen Sie einfach eine Ihrer Starteinheiten auf einen Planeten, den Sie bereits kontrollieren. Sie dürfen Ihre Verstärkungen nicht auf die Planeten anderer Spieler stellen.

Der Spieler, der als Erster einen Planeten besetzt hatte, darf nun auch als Erster verstärken (die Reihenfolge bleibt also gleich). Danach ist (im Uhrzeigersinn) der zweite Spieler mit seiner Verstärkung dran, danach der dritte, etc., bis alle Starteinheiten aller Spieler gesetzt wurden.

Es gibt keine Beschränkung, wie viele Einheiten auf einem Planeten stehen dürfen. Sie können also einen bestimmten Planeten mit vielen Einheiten verstärken, oder Ihre Truppen auf alle Planeten verteilen, die Sie kontrollieren.



„Begonnen der Angriff der Klonkrieger hat.“

ALLGEMEINE HINWEISE

ÜBERBLICK

In jedem Zug erhalten Sie zusätzliche Truppen, mit denen Sie Ihre Armee verstärken. Sie können Fraktionskarten ausspielen, um mehr Truppen zu erhalten, Raumschiffe zu bauen oder besondere Fähigkeiten einzusetzen. Vielleicht haben Sie die Möglichkeit, gegnerische Armeen anzugreifen. Haben Sie dabei Erfolg, dann dürfen Sie am Ende Ihres Zugs eine oder sogar zwei Karten ziehen. Sie dürfen Ihre Streitkräfte bewegen, und zwar unabhängig von Ihrer Teilnahme an Kampfaktionen.

Wenn Sie zur Fraktion der Separatisten gehören, dürfen Sie außerdem Marken platzieren und vielleicht Order 66 geben, wodurch Sie die Machtverhältnisse in der Galaxis umstürzen können.

KARTEN OHNE ANAKIN

AUSSPIELEN

Wenn Sie Planeten der gegnerischen Fraktion erobern, erhalten Sie Karten (Genauerer hierzu erfahren Sie später). Die Karten haben 3 Einsatzmöglichkeiten: zusätzliche Truppen erhalten, Raumschiffe bauen oder besondere Fähigkeiten einsetzen. Während des Spiels müssen Sie entscheiden, welcher Einsatz Ihrer Spielstrategie am besten nützt.

Die besonderen Fähigkeiten der Karten kommen in unterschiedlichen Spielphasen zum Einsatz (siehe Kartentext). Lesen Sie die Karte aufmerksam durch, um festzustellen, wann und wie Sie sie ausspielen.

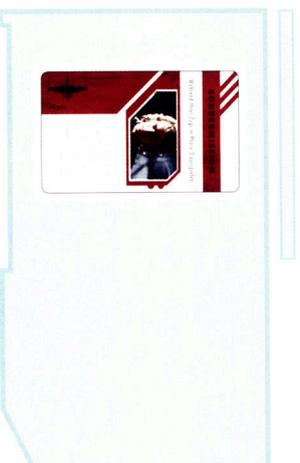
WICHTIG! Einige der besonderen Fähigkeiten widersprechen den allgemeinen Spielregeln. In diesem Fall hat der Kartentext Vorrang.



ANAKIN-KARTEN

Zu Beginn des Spiels gehört Anakin noch zu den Jedi, die auf der Seite der Republik stehen. Die besonderen Fähigkeiten der Anakin-Karten können sowohl von der Republik als auch von den Separatisten ausgespielt werden.

Sobald die Order 66 gegeben wurde, verfällt Anakin der dunklen Seite der Macht und verwandelt sich in Darth Vader. Von jetzt an können nur noch die Armeen der Separatisten die besonderen Fähigkeiten der Anakin-Karten einsetzen. Für die Republik gelten dann nur noch das Verstärken ihrer Truppen bzw. das Bauen von Raumschiffen.



PLANETEN KONTROLLIEREN

RISIKO Star Wars Die Klankriege ist ein Mannschaftsspiel, d.h. die Spieler gewinnen oder verlieren als Team, nicht als einzelne Spieler.

Obwohl die Streitkräfte zusammenarbeiten, besetzen sie ihre eigenen Planeten und dürfen sie nicht teilen. Den anderen Spieler Ihrer Fraktion dürfen Sie nicht angreifen! Es kann im weiteren Spielverlauf allerdings dazu kommen, dass Sie die von den anderen Streitkräften Ihrer Fraktion kontrollierten Planeten übernehmen.

ZUGREIHENFOLGE

Jeder Spieler wirft einen 6-seitigen Würfel: Das höchste Würfergebnis ist zuerst am Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

VERWENDUNG DER ZUGPHASENKARTEN

Die Zugphasenkarten dienen als kurze Richtlinie für die verschiedenen Phasen, die ein Spieler während seines Zugs durchlaufen muss. Sie erklären jedoch nicht die genauen Details jeder Phase. Nehmen Sie sich zu Beginn Ihres Zugs die Zugphasenkarten, sehen Sie nach, ob sie in der richtigen Reihenfolge liegen und fangen Sie mit Phase 1 an. Drehen Sie die Karte herum und führen Sie die Phase aus, sofern sie für Sie zutrifft. Danach drehen Sie die Karte der Phase 2 herum, usw. Nach der letzten Phase ist Ihr Zug beendet und Sie geben die Zugphasenkarten an den nächsten Spieler weiter.

Beachten Sie, dass einige Karten nur für die Streitkräfte der Separatisten gelten. Wenn Sie zur Republik gehören, können Sie diese Phasen einfach überspringen. Außerdem werden manche Karten nach besonderen Ereignissen aus dem Spiel genommen (siehe Kartentext).



Raumschiff bauen

Sie dürfen 1 Karte (höchstens!) für ein Raumschiff eintauschen, das auf der eingetauschten Karte angegeben wird. Wenn Sie zum Beispiel eine Karte mit dem Hinweis „Jäger“ eintauschen, dürfen Sie dafür einen Sternjäger bauen. Legen Sie die eingetauschte Karte auf den Ablagestapel, nehmen Sie sich eine Raumschiffmarke der entsprechenden Klasse und legen Sie sie zu Ihren anderen Verstärkungen.

Jede Streitmacht darf höchstens 3 Raumschiffe pro Klasse bauen. Sobald alle 3 Schiffe einer Klasse auf dem Spielplan liegen (z.B. liegen alle 3 Vulture-Droiden des schwarzen Spielers auf dem Spielplan), dann dürfen Sie keine weiteren Raumschiffe dieser Klasse bauen, bis eines der ersten 3 zerstört wurde.

WICHTIG! Sie dürfen pro Zug nur jeweils 1 Raumschiff bauen.

PHASE 5: VERSTÄRKUNGEN PLATZIEREN

Nachdem Sie Ihre Verstärkungen gesammelt haben, werden diese wie folgt platziert:

Die Einheiten der Bodentruppen (und zwar alle!) stellen Sie in beliebiger Aufteilung auf Planeten, die Sie kontrollieren.

Ihr gebautes Raumschiff legen Sie ebenfalls auf einen Planeten, den Sie kontrollieren. Auf einem Planeten dürfen gleichzeitig mehrere Raumschiffe liegen.

WICHTIG! Sie dürfen Ihre Verstärkungen (Truppen oder Raumschiffe) nicht auf Planeten stellen, die von dem anderen Spieler Ihrer Fraktion kontrolliert werden.

PHASE 6: INVASIONEN

Die Invasionsaktionen bilden die wesentliche Phase Ihres Zugs. Bei Invasionen greifen Sie gegnerische Streitkräfte an und versuchen, sie von Ihren Planeten zu vertreiben. Sie dürfen selbst entscheiden, wie oft Sie angreifen, wie viele Planeten Sie in welcher Reihenfolge angreifen und wann Sie Ihre Invasionen beenden. Sie dürfen diese Phase auch überspringen und direkt mit Phase 7 fortfahren oder aber so lange angreifen, bis Sie selbst keine Truppen mehr übrig haben.

Sprachregelung bei Invasionen

- **Angreifer:** Der Spieler, der aktuell am Zug ist.
- **Verteidiger:** Der Spieler, der angegriffen wird.
- **Invasion:** Ein Planet wird angegriffen. Die Invasion dauert so lange, bis der Planet entweder vom Angreifer erobert wird oder bis der Angreifer die Invasion abbricht. Sie dürfen während Ihres Zugs beliebig viele Planeten angreifen.
- **Invasionsaktion:** Für 1 Aktion werfen beide Spieler (d.h. Angreifer und Verteidiger) jeweils 1 Mal ihre Würfel. Eine Invasion kann nur eine oder auch dutzende von Aktionen lang dauern.

Angreifbare Planeten

Sie dürfen von jedem Planeten aus, in dem mindestens 2 Ihrer Einheiten stehen, andere Planeten angreifen, die an Ihren angrenzen (siehe Seite 3). Planeten, die zu Ihrer Fraktion gehören, dürfen Sie nicht angreifen. Verkünden Sie Ihren Mitspielern, von welchem Planeten aus Sie welchen angrenzenden, gegnerischen Planeten angreifen.

Raumschiffe

Raumschiffe bieten bei Invasionen eine gute Unterstützung (ob Sie nun angreifen oder selbst angegriffen werden und sich verteidigen müssen), indem sie Ihre Würfelwürfe erhöhen (Genaueres hierzu erfahren Sie später). Allerdings sind Raumschiffe keine eigenständigen Truppen. Beim Angriff bzw. bei der Verteidigung müssen sich auf demselben Planeten auch Bodentruppen befinden.

ABLAUFREGELN EINER INVASIONSAKTION

Invasion mit Truppeneinheiten

Auf dem Planeten, der angreift, müssen mindestens 2 Truppeneinheiten stehen: Wenn Sie einen Planeten erfolgreich erobern und mit Ihren Einheiten einmarschieren, muss auf dem Ausgangsplaneten mindestens 1 Einheit zur Befestigung zurückbleiben. Diese Einheit zählt damit nicht zu den kämpfenden Truppen.

Von Ihrem angreifenden Planeten dürfen sich (nach eigenem Ermessen) 1, 2 oder 3 Einheiten an der Invasionsaktion beteiligen. Ihre Streitkräfte auf dem Planeten dürfen größer sein, aber höchstens 3 nehmen direkt am Angriff teil.

Invasion mit Raumschiffen

Die Bodentruppen Ihres angreifenden Planeten werden durch Raumschiffe, die auf Ihrem Planeten liegen, beim Angriff unterstützt (siehe unten).

Verteidigung mit Truppeneinheiten

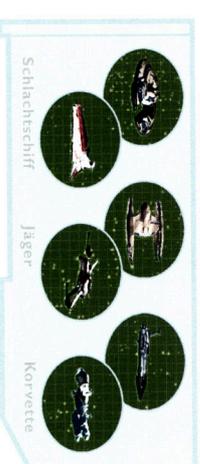
Der Verteidiger kann seinen Planeten (nach eigenem Ermessen) mit 1 oder 2 Einheiten verteidigen. Ihre Streitkräfte auf dem angegriffenen Planeten dürfen größer sein, aber höchstens 2 davon nehmen aktiv an der Verteidigung teil. Sie verteidigen Ihren Planeten so lange, bis Sie dort entweder keine Truppeneinheiten mehr übrig haben oder der Angreifer die Invasion abbricht.

Verteidigung mit Raumschiffen

Die Bodentruppen Ihres angegriffenen Planeten werden durch Raumschiffe, die auf Ihrem Planeten liegen, bei der Verteidigung unterstützt (siehe unten).

Vorteil durch Raumschiffe

Jede Raumschiffklasse bringt Ihnen beim Angriff bzw. bei der Verteidigung unterschiedliche Vorteile.



Schlachtschiff-Klasse: Sie dürfen bei der Invasionsaktion (als Angreifer oder Verteidiger) die 8-seitigen Würfel anstelle der 6-seitigen verwenden. Pro Raumschiff der Schlachtschiff-Klasse, das an der Aktion beteiligt ist, setzen Sie einen 8-seitigen Würfel anstelle eines 6-seitigen Würfels ein, d.h. bei 2 Schlachtschiffen 2 und bei 3 Schlachtschiffen 3 8-seitige Würfel.

Jäger-Klasse: Wenn Sie bei einer Invasionsaktion (als Angreifer oder Verteidiger) eine 1 würfeln, dürfen Sie durch ein Raumschiff der Jäger-Klasse diesen Würfel so oft weiter werfen, bis er eine andere Zahl als die 1 zeigt. Pro Raumschiff der Jäger-Klasse, das an der Aktion beteiligt ist, dürfen Sie 1 Würfel weiter werfen, d.h. bei 2 Jägern 2 und bei 3 Jägern 3 Würfel.

Korvette-Klasse: Die Raumschiffe der Korvette-Klasse erhöhen Ihren höchsten Würfelwurf (als Angreifer oder Verteidiger) um 1 Punkt. Pro Raumschiff der Korvette-Klasse, das an der Aktion beteiligt ist, erhöht sich der höchste Würfel um 1 Punkt, d.h. bei 2 Korvetten die 2 höchsten Würfel und bei 3 Korvetten die 3 höchsten Würfel um je 1 Punkt. Hinweis: 2 Korvetten erhöhen nicht 1 Würfel um 2 Punkte und 3 Korvetten erhöhen nicht 1 Würfel um 3 Punkte.

Invasionsaktion durchführen

Stellen Sie Ihren Raumschiffvorteil fest und beginnen Sie die Aktion.

1. Der Angreifer nimmt je nach Menge der Truppeneinheiten, die an der Aktion beteiligt sind, 1, 2 oder 3 6-seitige Würfel. Der Verteidiger nimmt sich ebenfalls je nach Menge der Truppeneinheiten, die an der Aktion teilnehmen, 1 oder 2 6-seitige Würfel.

2. Für jedes beteiligte Schlachtschiff ersetzen Sie 1 6-seitigen Würfel durch 1 8-seitigen Würfel.

3. Zuerst würfelt der Angreifer, dann der Verteidiger.

4. Für jeden beteiligten Sternjäger würfeln Sie eine 1 so oft weiter, bis eine andere Zahl erscheint.

5. Für jede beteiligte Korvette erhöhen Sie Ihren höchsten Würfelwurf um 1 Punkt.



Der Republikspieler greift mit 3 Würfeln vom Planeten Selcucani an. Da er auch ein Schlachtschiff hat, darf er einen 6-seitigen Würfel durch einen 8-seitigen ersetzen. Der Separatistenspieler verteidigt sich mit 2 Würfeln. Da auf seinem Planeten ein Sternjäger liegt, darf er eine 1 so oft weiter werfen, bis eine andere Zahl als die 1 erscheint.

Invasionsaktion auflösen

Beide Spieler sortieren ihre Würfel vom höchsten zum niedrigsten Würfelergebnis.

Danach werden die Augenzahlen der Würfelpaare verglichen: Die höchsten Würfel beider Spieler und die zweithöchsten Würfel beider Spieler. Die übrigen Würfel werden ignoriert.

Das höhere Würfelergebnis hat jeweils gewonnen. Der Verlierer jedes verglichenen Würfelpaars entfernt 1 Truppeneinheit von seinem Planeten und legt sie zurück in seinen Vorrat. Diese Einheit wurde besiegt. **WICHTIG:** Bei einem Unentschieden (d.h. jeweils gleiche Augenzahlen) gewinnt immer der Verteidiger.

Invasion abbrechen

Als Angreifer dürfen Sie Ihre Invasion nach jeder Aktion abbrechen. Danach können Sie einen anderen Planeten angreifen oder einen Planeten, den Sie vorher schon einmal angegriffen haben, oder aber Sie beenden die Invasionsphase Ihres Zugs.



Da auf Mon Colamari nur noch 1 Einheit steht, kann der Separatistenspieler seine Invasion von dort aus nicht fortsetzen. Denken Sie immer daran, dass mindestens 1 Einheit auf jedem Planeten zur Befestigung zurückbleiben muss! Allerdings hat dieser Spieler noch 8 Einheiten auf dem Planeten Felucia, der an Jablim angrenzt. Also greift er Jablim von Felucia aus mit 3 Einheiten (Maximum beim Angriff) an. Der Republikspieler verteidigt sich mit 2 Einheiten (Maximum bei der Verteidigung).

Den angreifenden Planeten in der Invasionsphase wechseln

Zwischen den einzelnen Invasionsaktionen dürfen Sie den Planeten, von dem aus Sie angreifen, wechseln und Ihre Invasion von einem anderen, angrenzenden Planeten aus fortsetzen. Sie dürfen allerdings nicht gleichzeitig mit Truppen von verschiedenen Planeten angreifen. Während ein und derselben Invasionsaktion müssen alle angreifenden Truppen vom selben Planeten stammen.

Planet angreifen, auf dem der Imperator steht

Nachdem die Order 66 gegeben wurde, befindet sich Imperator Palpatine auf einem Planeten (siehe Phase 11). Wenn dieser Planet angegriffen wird, verteidigt er sich ausschließlich mit den 8-seitigen Würfeln und zwar unabhängig davon, ob sich dort auch die entsprechenden Raumschiffe befinden.

Invasionsaktion gewinnen und einmarschieren

Sobald Sie die letzte Verteidigungseinheit eines Planeten besiegt haben, haben Sie die Aktion gewonnen. **Sollten auf dem besiegten Planeten Raumschiffe gelegen haben, sind sie damit zerstört und werden aus dem Spiel genommen.** Ziehen Sie mit den Truppeneinheiten und Raumschiffen, mit denen Sie die Aktion gewonnen haben, auf den eroberten Planeten. Sie können außerdem beliebig viele Einheiten und Raumschiffe von Ihrem angreifenden Planeten nachziehen. Das heißt, auch wenn Sie nur mit 3 Truppeneinheiten angegriffen haben, dürfen Sie mit mehr Truppen auf Ihrem neuen Planeten einmarschieren, allerdings bevor Sie Ihre nächste Invasionsaktion ankündigen. Denken Sie auch daran, dass auf dem Ausgangsplaneten mindestens 1 Truppeneinheit zur Befestigung zurückbleiben muss.

Planet mit Marke erobern

Im Verlauf des Spiels werden die Separatistenspieler auf die Planeten immer mehr Marken legen. Wenn die Republik

einen Planeten mit Marke erobert, dreht der erobermde Spieler die Marke herum und legt sie vor sich ab.

Aus der Marke geht hervor, welchen Separatistenführer oder Plan die Republik erobert hat. Die Marken haben unterschiedliche Informationsstufen, was man an den kleinen roten Punkten erkennt. Je nachdem, wie wertvoll die Informationen sind, darf der Republikspieler am Ende seines Zugs zusätzliche Karten ziehen.

Wenn auf einem Planeten mehrere Marken liegen (was eher selten geschieht), werden alle Marken von dem Republikspieler erobert.

Andere Spieler besiegen

Wenn Sie während einer Invasionsaktion einen anderen Spieler vollständig besiegen (d.h. er hat keine Truppeneinheiten mehr auf dem Spielplan), muss er aus dem Spiel ausscheiden. Allerdings kann die andere Armee seiner Fraktion das Spiel immer noch gewinnen.

Der besiegte Spieler muss alle seine Karten ablegen. Bei Standard-RISIKO erhält der Spieler, der ihn besiegt hat, seine sämtlichen Karten, über die er wie üblich verfügen kann.

Wenn Sie danach 5 oder mehr Karten 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 auf beliebige Ihrer Planeten, bevor Sie mit Ihrem Zug fortfahren.

Planet mit Imperator Palpatine erobern

Sobald die Order 66 gegeben wurde (siehe Phase 11) erfüllt Darth Sidious seine wahre Identität als Imperator Palpatine. Damit wird er für die Jedi-Streitkräfte angreifbar. Gelingt es den Republikspielern, den Planeten zu erobern, auf dem der Imperator steht, haben sie das Spiel sofort gewonnen.

PHASE 7: TRUPPENBEWEGUNGEN

Sobald Sie Ihre Invasionsaktionen beendet haben (unabhängig davon, ob Sie einen Planeten erobert haben oder nicht), dürfen Sie mit Ihren Truppen eine Bewegung durchführen.

Dabei ziehen Sie beliebig viele Einheiten von einem Planeten auf einen von Ihnen besetzten, verbundenen Planeten, um dort Ihre Front zu stabilisieren oder sich auf Ihren nächsten Zug vorzubereiten.

Planeten gelten als verbunden, wenn sie entweder direkt angrenzen oder durch Planeten verbunden sind, die ebenfalls von Ihnen **oder Ihrer** Fraktion besetzt sind. Sie dürfen nicht durch gegnerische Planeten ziehen. Denken Sie daran, dass Sie mindestens 1 Einheit auf dem Ausgangsplaneten zurücklassen müssen und ein Planet niemals unbesetzt sein darf.

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

PHASE 8: RAUMSCHIFFBEWEGUNGEN

Die Bewegung der Raumschiffe folgt demselben Prinzip wie die Bewegung der Truppen.

PHASE 9: KOMMANDOÜBERNAHME

Besprechen Sie mit dem anderen Spieler Ihrer Fraktion, ob Sie aus taktischen Gründen einen seiner Planeten übernehmen können bzw. sollten. Für die Übernahme gibt es einige Regeln:

- Ihr Fraktionskollege muss der Übernahme zustimmen. Sie dürfen seinen Planeten nicht eigenmächtig übernehmen.
- Sie dürfen pro Zug nur 1 Planeten übernehmen.
- Sie dürfen nur einen Planeten übernehmen, auf dem nur 1 Truppeneinheit steht.
- Sie dürfen **keinen** Planeten übernehmen, auf dem sich Raumschiffe, Marken oder der Imperator befinden.

Haben Sie sich auf einen Übernahmeplanete geeinigt, ersetzen Sie die Truppeneinheit Ihres Fraktionskollegen durch eine Einheit Ihrer Farbe aus Ihrem Vorrat. Ihr Fraktionskollege legt die ersetzte Einheit zu seinem Vorrat zurück. Dieser Planet unterliegt nun Ihrem Kommando.

PHASE 10: KARTEN ZIEHEN

Wenn Sie am Ende Ihres Zugs einen gegnerischen Planeten erobert haben, dürfen Sie 1 Karte ziehen, und zwar von dem Stapel, der für Ihre Fraktion gilt (Separatisten oder Republik). Wenn es Ihnen gelingt, von beiden gegnerischen Streitkräften jeweils mindestens 1 Planeten zu erobern, dürfen Sie 2 Karten ziehen.

Beispiel: Der blaue Spieler hat 13 Truppeneinheiten auf Kashyyk. Über die Hyperraumstrecke greift er den roten Spieler auf Boz Pity an und gewinnt. Der blaue Spieler zieht mit 6 seiner 13 Einheiten von Kashyyk nach Boz Pity. Von dort aus greift er nochmals den roten Spieler auf Kessel an. Der blaue Spieler gewinnt wieder und zieht mit 2 Truppen von Boz Pity nach Kessel.

Im selben Zug greift der blaue Spieler mit seinen restlichen Einheiten auf Kashyyk auch noch den goldenen Spieler auf Haruun Kal an. Er gewinnt abermals und zieht mit 6 seiner 7 Einheiten von Kashyyk nach Haruun Kal. Von dort aus setzt er seine Invasion fort und greift den goldenen Spieler auf Rodia an. Auch diese Aktion gewinnt der blaue Spieler.

An dieser Stelle beendet der blaue Spieler seine Invasionsaktionen.

Da der blaue Spieler mindestens 1 Planeten des roten Spielers erobert hat, darf er 1 Karte ziehen. Außerdem hat er mindestens 1 Planeten des goldenen Spielers erobert, wofür er ebenfalls 1 Karte ziehen kann. Selbst wenn er von beiden Streitkräften mehrere Planeten erobert hat, darf er dennoch jeweils nur 1 Karte ziehen.

Eroberte Marken

Republiksspieler können auch dann eine Karte ziehen, wenn sie in ihrem Zug Separatistenführer erobert und geheime Pläne (Marken) abgefangen haben. Die Marken zeigen 1, 2 oder 3 rote Punkte. Ein Republiksspieler darf pro Punkt, den er in seinem Zug erobert hat, jeweils 1 Karte ziehen. Hat der rote Spieler zum Beispiel im selben Zug Count Dooku und Rune Haako erobert, dürfte er am Ende des Zugs 5 Karten ziehen (3 für Count Dooku und 2 für Rune Haako).

Nach dem Kartenziehen werden die eroberten Karten aus dem Spiel genommen.



PHASE 11: ORDER 66 (NUR SEPARATISTEN)

Während ihrer Züge durch die Galaxis haben die Jedi keine Ahnung, dass sie in eine Falle gelockt werden. Sobald sie voneinander getrennt werden und völlig geschwächt sind, wenden sich ihre eigenen Klontruppen gegen sie und schlagen sich auf die Seite des berühmten Darth Sidious. An dem Weg der Order 66 wird deutlich, wie weit sich die Jedi in der Galaxis ausgebreitet haben.

Einmal pro Spiel darf einer der Separatistenspieler die Order 66 ausrufen. In diesem Moment gerät jeder von der Republik kontrollierte Planet in Gefahr, von den Separatisten übernommen zu werden.

Der Spieler, der die Order 66 gegeben hat, bestimmt einen Planeten der Republik und wirft einen 8-seitigen Würfel. Gehört die gewürfelte Zahl zu den Nummern neben dem Order 66 Feld, auf dem Darth Sidious gerade steht, hat dieser Planet die Seite gewechselt und gehört fortan zu den Separatisten. Beispiel: Darth Sidious steht auf dem 8. Feld des Order 66 Wegs. Der Separatistenspieler würfelt eine 5, 6, 7 oder 8. Dadurch wird der betroffene Planet von den Separatisten übernommen. Wenn Darth Sidious auf dem 7. Feld steht, muss der Separatistenspieler eine 6, 7 oder 8 würfeln, um den betroffenen Planeten auf seine Seite zu ziehen.

Wurde ein Planet durch die Order 66 übernommen, werden alle Truppeneinheiten und Raumschiffe der Republik durch die Streitkräfte der Separatisten ersetzt. Der Spieler, der die Order 66 gegeben hat, bestimmt, welche Separatisteneinheit auf dem Spielplan den neu gewonnenen Planeten kontrollieren soll.

Wenn vorher bereits einer der Separatistenspieler ausscheiden musste, kann er durch eine erfolgreiche Order 66 nicht wieder zurückkehren.

Obwohl sich Klontruppen nicht wirklich in Kampfdröiden verwandeln können, wird der Austausch dieser Figuren hier als Seitenwechsel hingenommen.

Komte der Separatistenspieler nicht die richtige Zahl würfeln, behält der betroffene Planet die Kontrolle durch die Republik – es ändert sich nichts. Dieser Planet hat entweder die Order 66 nicht empfangen oder die Separatisten konnten sich gegen den lokalen Widerstand nicht durchsetzen.

Wiederholen Sie die Würfelaktion der Order 66 für jeden einzelnen Planeten, der von der Republik kontrolliert wird. Jeder Planet wird nur **einmal** ausgewürfelt.

Marken entfernen

Nehmen Sie danach alle Marken vom Spielplan bzw. aus dem Vorrat und legen Sie sie zurück in die Spielschachtel. Der Imperator hat sich dieser überlebenden Separatistenführer „angewonnen“. Von diesem Zeitpunkt an werden keine Marken mehr auf den Spielplan gelegt und die Republik kann keine mehr erobern.

Imperator Palpatine

Durch das Ausrufen der Order 66 tritt Darth Sidious aus dem Schatten hervor. Er gibt seine wahre Identität preis und ernennt sich selbst zum Imperator. Wird es den Jedi gelingen, ihn aufzuhalten?

Nachdem alle Planeten der Republik ausgewürfelt wurden, nimmt der Separatistenspieler, der die Order 66 gegeben hat, Darth Sidious bzw. Imperator Palpatine vom Weg der Order 66 und stellt ihn auf einen Planeten, der von **einem** der Separatistenspieler kontrolliert wird. Der Imperator bleibt für den Rest des Spiels auf diesem Planeten stehen.



Nun müssen die Separatisten diesen Planeten um jeden Preis verteidigen. Sollte er von der Republik erobert werden, schnappen sie den Imperator und haben damit das Spiel gewonnen.

WICHTIG: Die Order 66 kann nur **einmal** während des Spiels gegeben werden, und **nicht** einmal pro Separatistenspieler.

Anakin-Karten

Zur Erinnerung: Nachdem die Order 66 gegeben wurde, dürfen nur noch die Separatistenspieler die besonderen Fähigkeiten der Anakin-Karten einsetzen. Die Republik kann diese Karten ab hier nur noch für Truppenverstärkungen und den Schiffsbau verwenden.



WER GEWINNT?

Die Separatisten gewinnen, wenn sie alle Streitkräfte der Republik besiegen und jeden Planeten in der Galaxis kontrollieren.

Die Republik gewinnt, wenn sie alle Streitkräfte der Separatisten besiegt ODER den Planeten mit dem Imperator erobert.

Im Standard-RISIKO gewinnen Sie, wenn Sie als letzter Spieler übrig bleiben und alle 42 Planeten des Spielplans erobert haben.