

Risiko mit Missionskarten

3-5 SPIELER

Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zum Grundspiel, mit diesen beiden Ausnahmen:

1. Jeder Spieler nimmt sich eine farbige Armee und legt die Einheiten an seinem Platz neben dem Spielplan als Vorrat bereit.
2. Einigen Sie sich, wer anfängt. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Das Ziel des Spiels: Der erste Spieler, der seine Mission erfüllt hat, wenn er selbst am Zug ist, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Nehmen Sie die Waffenstillstandskarte aus dem Spiel, da sie in dieser Variante nicht gebraucht wird.

Bei weniger als 5 Spielern nehmen Sie außerdem diejenigen Missionskarten heraus, die die Armeefarben betreffen, die nicht am Spiel beteiligt sind.

Mischen Sie die Missionskarten und teilen Sie an jeden Spieler verdeckt eine Karte aus. Die restlichen Missionskarten werden verdeckt beiseite gelegt – kein Spieler darf sie ansehen!

Nun sieht sich jeder Spieler seine Mission an. Alle Missionen haben einen ähnlichen Schwierigkeitsgrad. Halten Sie Ihren Auftrag das ganze Spiel über geheim, damit Ihre Gegner nichts über Ihre Strategien und Taktiken herausfinden.

DAS SPIEL GEWINNEN

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die Aufgabe seiner Missionskarte erfüllt hat. Dies muss aber der Fall sein, wenn er selbst am Zug ist: Er deckt seine Missionskarte auf und hat damit gewonnen! Erfüllt ein Spieler zufällig und ohne es zu wissen die Mission eines anderen Spielers, so muss der betreffende Spieler abwarten, bis er selbst wieder am Zug ist: Sofern die Mission nach wie vor erfüllt ist, kann er jetzt seinen Sieg verkünden.

© 2010 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de www.hasbro.de

Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatori: Hasbro Schweiz AG

Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch www.hasbro.ch

Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

www.hasbro.de



0511 28720100 01

SPIELREGELN FÜR 2 – 5 SPIELER
ALTER 10+

Risiko

DAS GROSSE STRATEGIESPIEL

Spielausstattung:

Spielplan • 5 Armeen mit je 40 x Infanterie,
12 x Kavallerie und 8 x Artillerie • 13 Missionskarten
• 43 Karten • 2 Übersichtskarten • 5 Würfel

Willkommen in der Welt von RISIKO!

Es ist aufregend. Es ist unberechenbar. Es geht darum, Gebiet für Gebiet die Welt zu erobern. Und es ist leicht zu erlernen.

Bei RISIKO müssen Sie keine komplizierten Spielregeln im Kopf haben und können sich voll und ganz auf Ihre Strategie konzentrieren. Darum macht es ja auch so viel Spaß.

Sie entscheiden selbst, wo Sie Ihre Truppeneinheiten platzieren, von wo aus Sie welches Gebiet angreifen und wie oft. Wie das Ganze funktioniert, erfahren Sie hier.

Wenn Sie zum ersten Mal RISIKO spielen, beginnen Sie mit dem Grundspiel. Diese Variante ist auch für erfahrene Spieler geeignet, die eine schnellere Runde spielen möchten.

Wie funktioniert RISIKO?

Ganz einfach: Stellen Sie Ihre Einheiten auf ein Gebiet, um es zu kontrollieren. Am Anfang jedes Zugs erhalten Sie neue Einheiten zum Platzieren dazu. Mit den Einheiten greifen Sie andere Spieler an, um deren Gebiete zu erobern. Am Ende Ihres Zugs befestigen Sie Ihre Gebiete und ziehen (sofern Sie dürfen) eine Karte. Wer die meisten Gebiete kontrolliert, gewinnt das Spiel!



Sehen Sie sich das Spiel an!

Packen Sie das Spielzubehör aus und entsorgen Sie die leeren Beutel. Das Zubehör wird unten beschrieben.

Der Spielplan



Hinweis: Einige Gebiete sind über Seestraßen verbunden.

Der Spielplan besteht aus 42 Gebieten, die jeweils durch eine Grenze oder über eine Seestraße miteinander verbunden sind (also: angrenzen). Je nachdem, wo Sie stehen, dürfen Sie nur die angrenzenden Gebiete angreifen.

Die Gebiete bilden 6 Kontinente in verschiedenen Farben: Nordamerika (gelb), Südamerika (rot), Europa (blau), Afrika (braun), Asien (grün) sowie Australien (lila). Wenn Sie am Anfang Ihres Zugs einen ganzen Kontinent kontrollieren, erhalten Sie zusätzliche Truppen zur Verstärkung.

Je erfolgreicher Sie sind, desto mehr Truppen dürfen Sie auf den Spielplan stellen. Um Platz zu sparen, können Einheiten eingetauscht werden: 5 Infanteristen gegen 1 Kavalleristen oder 10 Infanteristen gegen 1 Artilleristen.

Die Truppen

Es gibt 5 Armeen in verschiedenen Farben. Jede Armee setzt sich aus 3 Truppentypen zusammen:



Infanterie
1 Einheit



Kavallerie
5 Einheiten



Artillerie
10 Einheiten

Die Würfel**Angriff****Verteidigung**

Mit den schwarzen Würfeln werden Gebiete angegriffen, und mit den roten Würfeln werden Gebiete verteidigt.

Die Karten**Gebietskarte****Waffenstillstand****TRUPPENVERSTÄRKUNG****Gebietskarten**

Jede dieser Karten zeigt ein Gebiet sowie einen oder zwei Sterne. Die Karten können Sie am Anfang Ihres Zugs gegen zusätzliche Einheiten (Verstärkungen) eintauschen.

Waffenstillstandskarte

Die Waffenstillstandskarte kommt nur im Grundspiel zum Einsatz. Sobald sie aus dem Stapel gezogen wird, ist das Spiel zu Ende. Legen Sie diese Karte zunächst beiseite.

Die 2 Übersichtskarten

Diese Karten helfen Ihnen, wenn Sie noch nicht so oft RISIKO gespielt haben. Die eine Seite zeigt, welche Schritte Sie in jedem Zug ausführen. Die andere Seite erklärt, wie Sie am Anfang jedes Zugs Ihre Truppen verstärken. Legen Sie die Übersichtskarten während des Spiels separat hin, damit Sie jederzeit darauf nachsehen können, was Sie zu tun haben.

Grundspiel**3-5 SPIELER**

Diese Variante ist schneller und für Einsteiger leichter zu erlernen. Es gibt auch hier vieles, was Sie in Ihrem Zug machen können, und wenn nicht gleich alles klappt: keine Panik! Sie werden schnell herausfinden, welche Strategien am besten funktionieren.

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler nimmt sich eine farbige Armee und legt die Einheiten an seinem Platz neben dem Spielplan als Vorrat bereit.
2. Einigen Sie sich, wer anfängt. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.
3. Mischen Sie die Gebietskarten durch und teilen Sie sie an alle Spieler aus. In einer Runde mit 4 oder 5 Spielern bleiben 2 Karten übrig: Diese geben Sie den beiden Spielern, die zuletzt am Zug sind.
4. Jeder Spieler sieht sich seine Karten an. Bei jeder Karte mit 1 Stern stellen Sie 1 Einheit auf das entsprechende Gebiet. Bei 2 Sternen stellen Sie 2 Einheiten auf das Gebiet. Denken Sie daran: 1 Einheit = 1 Infanterie. Wenn Sie später mehr Einheiten auf dem Spielplan haben, können Sie sie gegen Kavallerie und Artillerie eintauschen.
5. Nehmen Sie alle Gebietskarten wieder zusammen und mischen Sie den ganzen Stapel durch. Die Waffenstillstandskarte wird verdeckt in den Stapel geschoben. Das Bild unten zeigt Ihnen, wo sie ungefähr stecken sollte.



DER SPIELABLAUF

Das Ziel des Spiels: Der erste Spieler, der am Ende seines Zugs die verlangte Anzahl an Zielgebieten kontrolliert, hat gewonnen. Die Menge der Zielgebiete hängt davon ab, wie viele Spieler dabei sind:

Spieler	Zielgebiete
3	25
4	20
5	15

Waffenstillstand: Sobald die Waffenstillstandskarte gezogen wird, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Gebieten hat gewonnen.

SIE SIND AM ZUG!

Folgen Sie diesen Schritten:

1. Einheiten platzieren
2. Erobern
3. Truppen bewegen
4. Karte ziehen (wenn Sie dürfen)

1. Einheiten platzieren

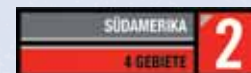
Stellen Sie fest, wie viele neue Einheiten Sie auf den Spielplan stellen dürfen. Sie erhalten am Anfang Ihres Zugs immer mindestens 3 Einheiten, die Sie aus Ihrem Vorrat nehmen. Möglicherweise kommt noch weitere Verstärkung dazu.

Welche Verstärkung erhalten Sie?

Für kontrollierte Gebiete: Zählen Sie die von Ihnen besetzten Gebiete. Die Tabelle „Einheiten für Gebiete“ auf dem Spielplan zeigt, wie viel Verstärkung Sie erhalten. Bei 12 bis 14 Gebieten gibt es 1 Verstärkungseinheit, bei 15 bis 17 Gebieten 2 Einheiten und so weiter.

EINHEITEN FÜR GEBIETE									
12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-39	40-42
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

Für kontrollierte Kontinente: Wenn Sie einen ganzen Kontinent kontrollieren, erhalten Sie dafür Verstärkungen. Die Menge der Einheiten steht auf dem Spielplan neben dem jeweiligen Kontinent.



Strategischer Tipp!

Es ist wichtig, am Anfang eines Zugs einen oder mehrere Kontinente zu kontrollieren. Achten Sie im frühen Spiel darauf, dieses Ziel zu erreichen!

Für eingetauschte Karten: Wenn Sie Gebiete erobern, dürfen Sie am Ende Ihres Zugs eine Karte ziehen. Diese Karten dürfen Sie jederzeit während Ihres Zugs gegen Verstärkung eintauschen. Wie viele Einheiten das sind, entnehmen Sie der Tabelle „Einheiten für Karten“ auf dem Spielplan. Eine Rolle spielt dabei auch, wie viele Sterne die eingetauschten Karten zeigen (siehe Beispiel unten). Die eingetauschten Karten werden neben dem Zugstapel abgelegt.

Strategischer Tipp!

Sparen Sie Ihre Karten für einen „großen“ Umtausch, um einen guten Moment im Spiel bestmöglich zu nutzen!



Sie tauschen z. B. Karten mit insgesamt 4 Sternen ein und erhalten dafür 7 Einheiten.

WO SIE DIE EINHEITEN PLATZIEREN!

Nachdem Sie Ihre Verstärkung zusammengestellt haben, entscheiden Sie, wo Sie sie platzieren möchten. Sie dürfen Sie nur auf Ihre eigenen Gebiete stellen – niemals auf die Gebiete der anderen Spieler! Stellen Sie alle Einheiten auf ein Gebiet oder verteilen Sie sie über mehrere Gebiete. Sie haben die Wahl.

2. Erobern

Die Eroberungsaktionen sind der wichtigste Teil Ihres Zugs. Sie entscheiden, von welchem Gebiet aus Sie angreifen möchten, welches angrenzende Gebiet Sie angreifen und wann Sie Ihre Eroberungen beenden. Sie dürfen so oft angreifen, wie Sie möchten – oder auch gar nicht. Sie entscheiden!

Gebiet bestimmen: Suchen Sie eines Ihrer Gebiete aus und greifen Sie ein Gebiet an, das daran angrenzt (per Grenze oder über eine Seestraße). Es darf immer nur von einem Gebiet aus jeweils ein anderes Gebiet angegriffen werden.

Angreifer vorrücken: Nehmen Sie die Einheiten, mit denen Sie angreifen möchten, und ziehen Sie sie über die Grenze in das verteidigende Gebiet. Sie dürfen mit höchstens 3 Einheiten angreifen, egal, wie viele Einheiten Sie im angreifenden Gebiet haben.

Befestigung: Denken Sie immer daran, dass Sie niemals ein Gebiet leer hinterlassen dürfen! Es muss immer mindestens 1 Einheit auf einem Gebiet stehen, um es verteidigen zu können. Wenn Sie Ihre Einheiten zum Angreifen in ein anderes Gebiet ziehen, lassen Sie also mindestens 1 Einheit zur Befestigung zurück. Das heißt: Wenn Sie in einem Gebiet 3 Einheiten haben, dürfen Sie höchstens mit 2 davon angreifen.

Aktion des Verteidigers: Der verteidigende Spieler darf sich mit 1 oder 2 Einheiten seines angegriffenen Gebiets verteidigen, auch wenn er mehr Einheiten in diesem Gebiet hat. Anders als der Angreifer muss er keine Einheit im Gebiet zur Befestigung zurücklassen.

Nun stehen Ihre 1, 2 oder 3 Angreifer-Einheiten den 1 oder 2 Verteidiger-Einheiten gegenüber. Hier sehen Sie ein Beispiel:

Beispiel für eine Eroberung



Russland greift Skandinavien mit 3 Einheiten an. Skandinavien verteidigt sich mit 2 Einheiten.

Würfeln: Der Angreifer wirft für jede angreifende Einheit einen schwarzen Würfel. Der Verteidiger wirft für jede verteidigende Einheit einen roten Würfel. Alle Würfel werden gleichzeitig geworfen.

Aktion auflösen: Sortieren Sie die schwarzen und roten Würfel von hoch nach niedrig in Paare. Danach werten Sie die Würfelpaare wie folgt aus:

- Angriffswürfel ist höher: Der Verteidiger verliert eine Einheit, nimmt sie vom Spielplan und legt sie zu seinem Vorrat zurück.
- Verteidigerwürfel ist gleich hoch oder höher als der Angriffswürfel: Der Angreifer verliert eine Einheit, nimmt sie vom Spielplan und legt sie zu seinem Vorrat zurück.

Nachdem alle Würfelpaare verglichen wurden, ist die Eroberungsaktion beendet. Unten sehen Sie ein Beispiel dafür.

Verschiedene Würfelanzahl: In den meisten Fällen werden Angreifer und Verteidiger nicht gleich viele Würfel werfen. Da dadurch 1 oder 2 Würfel nicht in Paaren verglichen werden können, werden sie einfach ignoriert (es sind ohnehin die niedrigen Wurfresultate).

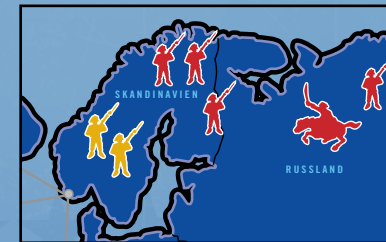
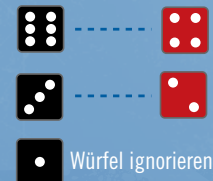
Beispielaktion

Russland wirft 3 schwarze Würfel (je 1 pro angreifende Einheit). Skandinavien wirft 2 rote Würfel (je 1 pro verteidigende Einheit). Die Würfel werden in Paare von hoch nach niedrig sortiert und in dieser Reihenfolge ausgewertet.

- 1) Die schwarze 6 schlägt die rote 4: Skandinavien verliert 1 Einheit.
- 2) Die schwarze 3 schlägt die rote 2: Skandinavien verliert 1 Einheit.
- 3) Der übrige schwarze Würfel wird ignoriert.

Russland hat die 2 Verteidiger aus Skandinavien vertrieben und das Gebiet erobert.

Russland **Skandinavien**



Beispiel für den Truppenabzug



Der Verteidiger hat seine beiden Einheiten in Skandinavien verloren. Da er dort keine weiteren Einheiten hat, zieht er sie ab, und der Angreifer aus Russland kontrolliert nun Skandinavien.

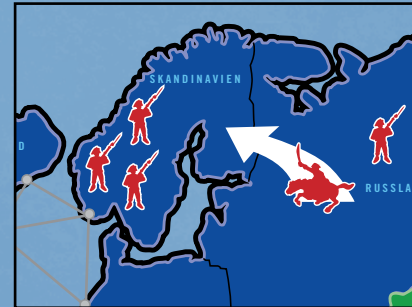
Wer kontrolliert das Gebiet?

Der nächste Schritt hängt davon ab, ob im verteidigenden Gebiet noch Einheiten stehen.

- Der Verteidiger hat noch mindestens 1 Einheit im Gebiet: Es gehört weiterhin ihm. Sollten noch Angreifer dort sein, kehren sie in ihr Ausgangsgebiet zurück.
- Der Verteidiger hat keine Einheiten mehr im Gebiet: Der Angreifer hat das Gebiet erobert und kontrolliert es von jetzt an. Alle Einheiten, mit denen der Angreifer das Gebiet erobert hat, müssen dort stehen bleiben. Außerdem darf der Angreifer aus dem Ausgangsgebiet Einheiten nachziehen, wenn er kann und möchte.

Zum Beispiel: Sie haben 15 Einheiten im angreifenden Gebiet und senden 3 davon in die Aktion. Sie gewinnen die Würfelaktion und lassen die 3 Einheiten in Ihrem eroberten Gebiet stehen. Im Ausgangsgebiet haben Sie jetzt noch 12 Einheiten, von denen Sie – wenn Sie möchten – 11 Einheiten in das neue Gebiet nachziehen dürfen. Sie dürfen nicht alle 12 Einheiten nachziehen, da ja immer 1 Einheit im Gebiet zur Befestigung zurückbleiben muss.

Beispiel für das Nachziehen



Der Angreifer muss seine 3 Einheiten im eroberten Gebiet stehen lassen. Außerdem zieht er noch 5 Einheiten aus Russland nach. 1 Einheit bleibt zurück.

Erneuter Angriff: Unabhängig davon, ob Sie die erste Aktion gewonnen oder verloren haben, dürfen Sie jetzt weiter angreifen. Sie können dasselbe Gebiet erneut angreifen (wenn Sie es nicht schon erobert haben) oder sich auf ein anderes angrenzendes Gebiet konzentrieren. Dabei folgen Sie den obigen Schritten für die Eroberungsaktion.

Wie oft darf man angreifen?

Ganz einfach: so oft Sie wollen und können! Sie können entweder gar nicht angreifen, ein- oder mehrmals dasselbe Gebiet oder aber verschiedene Gebiete nacheinander. Eine Eroberungsaktion darf nur dann nicht stattfinden, wenn sowohl im Angreifer- als auch im Verteidigergebiet je nur 1 Einheit stehen.

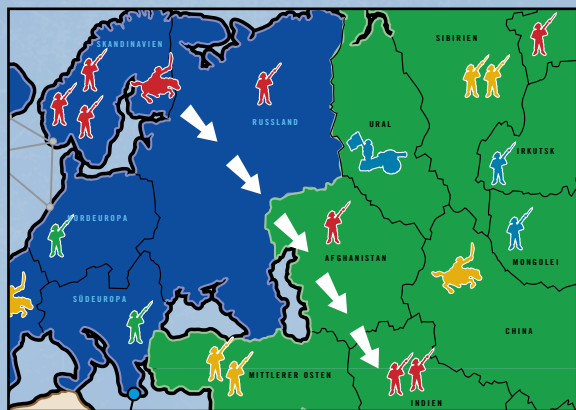
Sie haben Ihr letztes Gebiet verloren? Dies geschieht, wenn Sie bei Ihren Eroberungen unvorsichtig waren, noch nicht so viel Erfahrung haben oder schlicht und einfach Pech hatten. So oder so: Sie scheiden aus dem Spiel aus. Sollten Sie Karten haben, übergeben Sie diese dem Spieler, der Sie gerade besiegt hat. Beim nächsten RISIKO haben Sie sicher mehr Glück!

3. TRUPPEN BEWEGEN

Sobald Sie Ihre Eroberungsaktionen beendet haben, dürfen Sie Ihre Truppen in eine bessere Position bringen. Vermutlich wollen Sie Ihre Gebiete gut schützen, während die anderen Spieler am Zug sind. Oder aber Sie stellen sie so auf, dass sie für Ihre nächsten Eroberungsaktionen bereit sind. Je mehr Spielerfahrung Sie haben, desto schlauer bewegen Sie Ihre Truppen.

So bewegen Sie Ihre Truppen: Nehmen Sie so viele Einheiten aus einem Ihrer Gebiete wie Sie möchten und stellen Sie sie in ein anderes Ihrer Gebiete, das mit dem ersten über Land oder See verbunden ist. „Verbunden“ heißt hier: Sie ziehen durch eine Kette von Gebieten, die Sie kontrollieren. Bei der Truppenbewegung dürfen Sie durch keine gegnerischen Gebiete ziehen!

Beispiel für die Truppenbewegung



Spieler Rot hat seine Eroberungen beendet. Er erwartet einen Angriff aus Australien und möchte seine Truppen in Indien verstärken. Die beiden Gebiete Russland und Afghanistan gehören ihm, weshalb sie Skandinavien und Indien miteinander verbinden. Also zieht er mit 6 Einheiten direkt von Skandinavien nach Indien.

4. Karte ziehen (wenn Sie dürfen)

Wenn Sie in Ihrem Zug mindestens ein Gebiet erobert haben, ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel und behalten sie in der Hand. Halten Sie Ihre Karten geheim! Haben Sie kein Gebiet erobert, dürfen Sie auch keine Karte ziehen. Auch bei mehreren Eroberungen erhalten Sie nur *eine* Karte.

Strategischer Tipp!

Versuchen Sie, in jedem Zug mindestens ein Gebiet zu erobern, damit Sie eine Karte ziehen dürfen. Wenn Sie am Anfang Ihrer Züge Karten eintauschen können, bringt Ihnen das wertvolle Verstärkungen ein.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der Spieler, der am Ende seines Zugs die verlangte Anzahl an Zielgebieten kontrolliert, hat gewonnen. Die Menge der Zielgebiete hängt davon ab, wie viele Spieler dabei sind:

Spieler	Zielgebiete
3	25
4	20
5	15

ODER ...

Wenn ein Spieler am Ende seines Zugs die Waffenstillstandskarte zieht, ist das Spiel sofort zu Ende. Der Spieler mit den meisten Gebieten hat gewonnen. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler, der die meisten Einheiten auf dem Spielplan hat. Steht es dabei immer noch unentschieden, haben beide Spieler gewonnen.



Klassisches Risiko

3-5 SPIELER

Das klassische RISIKO folgt den Regeln des Grundspiels, allerdings mit den folgenden Unterschieden.

SPIELVORBEREITUNG

- Die Startgebiete werden Ihnen nicht vorgegeben, sondern Sie suchen sie sich selbst aus (siehe unten).
- Jeder Spieler erhält eine bestimmte Anzahl an Starteinheiten, und zwar abhängig von der Menge der Spieler:

Spieler	Starteinheiten
3	35
4	30
5	25

- Die Spieler würfeln aus, wer anfängt. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
- Spieler 1 nimmt sich eine Einheit aus seinem Vorrat und besetzt damit ein leeres Gebiet. Danach folgen Spieler 2, Spieler 3 usw., bis alle 42 Gebiete mit je einer Einheit besetzt sind.
- Jetzt wird verstärkt: Spieler 1 nimmt eine seiner Einheiten und stellt sie auf eines seiner Gebiete. Danach folgen reihum die anderen Spieler mit je einer Einheit, bis alle Starteinheiten platziert sind. In welcher Verteilung Sie Ihre Gebiete verstärken, entscheiden Sie selbst.
- Sobald alle Spieler ihre Starteinheiten platziert haben, kann's losgehen: Spieler 1 beginnt seinen Zug.
- Das klassische RISIKO wird ohne die Waffenstillstandskarte gespielt.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wer alle anderen Spieler besiegt und sämtliche 42 Gebiete des Spielplans kontrolliert, hat gewonnen.

Da dieses Spiel länger dauert, kann es sein, dass der Kartenstapel komplett verbraucht wird. In diesem Fall nehmen Sie den Ablagestapel mit den eingetauschten Karten, mischen ihn durch und legen ihn verdeckt als neuen Zugstapel hin.

Risiko für 2 Spieler

Obwohl es in dieser Variante nur 2 Spieler gibt, spielen dennoch alle 5 Armeen eine Rolle. Jeder Spieler kontrolliert eine Armee, d.h. die übrigen 3 Armeen sind neutral. Die neutralen Armeen stellen für die Spieler Hürden da, die sie entweder angreifen oder umgehen können.

Abgesehen von den folgenden Ausnahmen, folgt das 2er-Spiel den Regeln des Grundspiels.

Das Ziel des Spiels: Wer zuerst am Ende seines Zugs 30 Gebiete kontrolliert ODER den anderen Spieler besiegt, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler sucht sich eine Armee aus. Die übrigen drei Armeen sind neutral.

Nehmen Sie die Waffenstillstandskarte aus dem Spiel. Mischen Sie die Karten durch und teilen Sie an beide Spieler 12 Karten aus. Die Spieler sehen sich ihre Karten an: Auf Gebiete mit 1 Stern wird jeweils 1 Einheit gestellt und auf jedes Gebiet mit 2 Sternen werden 2 Einheiten gestellt.

Jede neutrale Armee erhält 6 Karten. Stellen Sie für jede neutrale Armee je 1 bzw. 2 Einheiten auf ihre Gebiete (je nachdem, wie viele Sterne die Gebietskarte hat).

Nehmen Sie alle Karten wieder zusammen, und mischen Sie den Stapel durch.

Nehmen Sie von jeder neutralen Armee 1 Einheit und stellen Sie sie neben den Spielplan. Danach ziehen Sie verdeckt 9 Gebietskarten und stecken je 3 davon unter die 3 neutralen Einheiten (aber ohne die Karten anzusehen).

Die Spieler würfeln aus, wer anfängt.

SIE SIND AM ZUG!

Bevor Sie dem üblichen Zugablauf folgen, führen Sie zusätzlich diesen Schritt durch: Verstärken Sie irgendeine neutrale Armee um 3 Einheiten. Auf welche Gebiete der neutralen Armee Sie die 3 Einheiten stellen und in welcher Verteilung, ist Ihnen überlassen. Allerdings dürfen sie nicht auf den Gebieten einer anderen neutralen Armee landen.

NEUTRALE ARMEE BESIEGEN

Wenn Sie das letzte Gebiet einer neutralen Armee erobern, haben Sie sie besiegt. Nehmen Sie sich die 3 Karten, die am Anfang des Spiels unter die Einheit der Armee gesteckt wurden. Die Karten gehören nun Ihnen und Sie dürfen sie gegen eigene Verstärkungen eintauschen.

