

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.

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

ZUM SPIEL GEHÖREN

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

Der Spielplan

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

Die Spielfiguren

Jeder der sechs Sätze hat eine andere Farbe und besteht aus drei Arten von Figuren. Jede Art steht für eine bestimmte Anzahl von Einheiten:

Infanterie

Fußsoldat

1 Einheit

Kavallerie

Reiter

5 Einheiten

Artillerie

Kanone

10 Einheiten

Während des gesamten Spiels können jederzeit Einheiten einer Art gegen Einheiten einer anderen ausgetauscht werden - z.B. 5 Infanterie-Figuren gegen 1 Kavallerie-Figur oder 10 Infanterie-Figuren gegen 1 Artillerie-Figur.

Die Missions-Karten

Diese Karten enthalten die strategischen Aufgaben, die die Spieler erfüllen müssen, alle unterschiedlicher Art.

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.

Die Würfel

Mit diesen Würfeln werden die Befreiungs-Aktionen ausgetragen. Mit den roten Würfeln (bis zu 3) der Befreier, mit den blauen (bis zu 2) der Besetzer.

DAS SPIEL

RISIKO ist von der Spieleranzahl her sehr flexibel, obwohl sechs Spieler die ideale Besetzung sind. Die Variante des Spiels für 2 - 6 Spieler ist auf Seite 10 bis 12 beschrieben.

RISIKO FÜR 3 - 6 SPIELER

Die Vorbereitung des Spiels

- a)** Zunächst wird ein Spieler zum Präsidenten ernannt. Er hat während des Spiels keine besonderen Rechte, sondern verwaltet das Spielmaterial.
- b)** 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.
- c)** Jeder Spieler nimmt seine Karte auf, um seinen Auftrag kennenzulernen. Jeder hält seine Mission geheim.
- d)** Dann wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt alle Spielfiguren dieser Farbe an sich.
- e)** 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	Anzahl der Einheiten
3	35
4	30
5	25
6	20

- f)** Die überzähligen Einheiten werden dem Präsidenten zur Aufbewahrung übergeben.



- g)** Der Präsident entfernt die beiden Joker aus den RISIKO-Karten, mischt und teilt reihum alle Karten (einzelne) 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.
- h)** Jeder Spieler besetzt jetzt seine Länder - eine Einheit auf jedes Land.
- i)** Sind alle Länder besetzt, werden die weiteren Einheiten einzeln gesetzt. Es beginnt der Spieler links vom Präsidenten. Er setzt eine Einheit auf 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.
- j)** 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 SPIELABLAUF

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:

Phase I: Der Spieler erhält vom Präsidenten neue Einheiten zur Verstärkung und verteilt sie auf seine Länder.

Phase II: Er startet eine oder mehrere Aktionen, um fremde Länder zu befreien.

Phase III: Zum Schluß kann er noch Einheiten zwischen zwei eigenen, benachbarten Ländern 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.

2. Verstärkungen für eigene KONTINENTE

Zusätzliche Einheiten erhält der Spieler jedesmal, wenn er zu Beginn seiner Runde den ganzen Kontinent beherrscht (d.h. alle Länder des Kontinents mit Einheiten besetzt). Verstärkungen für beherrschte Kontinente:

Kontinent	Inf - Einheiten
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 als Dreier-Sets in folgenden Kombinationen gegen Einheiten getauscht werden:

Kartensatz	Inf -Einheiten
3 x Infanterie	4
3 x Kavallerie	6
3 x Artillerie	8
3 x verschiedene Symbole	10

Der Tausch - Karten gegen Einheiten - muß vor Beginn der Phase 2 stattfinden.

Hinweise:

- Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, beliebig viele Kartensätze eintauschen.
- Ein Joker kann jede beliebige Karte ersetzen.
- 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 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 solcher Satz wäre 10 Einheiten wert.

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

HINWEIS: 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.

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

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:

- 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 "Aktionen". In einer "Aktion" darf der Befreier nicht mehr als 3 Inf.-Einheiten einsetzen; mehrere Aktionen nacheinander sind aber erlaubt.
- Die beiden Länder (Ausgangs- und Zielgebiet) müssen eine gemeinsame Grenze haben - oder, wenn ein Meer dazwischen liegt, durch eine gestrichelte Linie miteinander verbunden sein.

So wird eine Befreiungsaktion durchgeführt:

1. Vor Beginn seiner Befreiungsaktion muß der Spieler bekanntgeben:
 - das Land, von dem aus die Aktion starten soll,
 - das Land, das befreit werden soll, und
 - 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.
2. Der Befreier erhält die roten Würfel. Er darf so viele Würfel werfen, wie er Einheiten einsetzt - 1, 2 oder 3.

Beispiele:

Ein Spieler befreit aus einem Land, in dem nur 2 Einheiten stehen. Er darf nur einen Würfel einsetzen, da eine Einheit zurückbleiben muß.

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

3. Die Besatzungsmacht würfelt mit den blauen Würfeln. Der Besatzer verwendet immer 2 Würfel.

Ausnahme: Steht in dem Land, das befreit werden soll, nur 1 Einheit, darf der Besatzer nur 1 Würfel verwenden.

4. Nach dem Würfeln werden die Augenzahlen verglichen: HÖCHSTE Augenzahl des Befreiers gegen HÖCHSTE Augenzahl des Besetzers.
 - 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. Wenn ein Spieler mehr als einen Würfel eingesetzt, so werden jetzt die nächsten Würfelpaare verglichen und wieder muß der Verlierer eine Einheit abtreten.

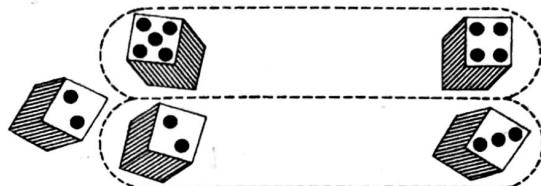
Hier einige Beispiele:

BEFREIER



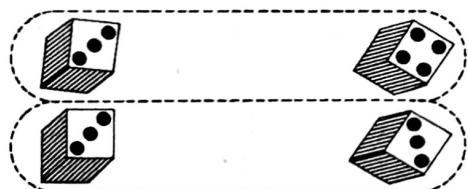
Der Befreier setzt 3 Einheiten ein und der Besatzer 2. Beide Spieler verlieren je eine Einheit.

Drei Einheiten sind an der Befreiungsaktion beteiligt. Der Befreier würfelt 6, 1 und 1. Der Besatzer verwendet einen Würfel, erzielt eine 3 und verliert 1 Einheit (6 schlägt 3).



Würfeln Befreier und Besatzer die gleiche Augenzahl, so gewinnt der Besatzer. In diesem Fall, da der Befreier mit 2 gegen 3 Einheiten antritt, verliert er 2 davon.

Der Besatzer verliert 1 Einheit, obwohl 2 gegen 1 antreten.



In diesem Fall, bei 2 gegen 2, verliert der Befreier 2 Einheiten, da eine gleiche Augenzahl für ihn einen Verlust bedeutet.

Von Westeuropa kann man Südeuropa befreien, da beide Länder aneinander grenzen. Von Südeuropa kann man Ägypten befreien, da beide Länder durch eine gestrichelte Linie verbunden sind.



Von Alberta, mit 4 Einheiten besetzt, kann man Ontario mit 1, 2 oder 3 Würfeln befreien. Ontario kann mit 2 Würfeln dagegen antreten.

5. 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.
6. Wird die (letzte) Besatzungseinheit 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).

Beispiel:

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.

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

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.

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.



ENDE DES SPIELS

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.

