

3-5 SPIELER

ALTER 10+

Risiko

DAS GRIMDARK-SPIEL DER STRATEGISCHEN EROBERUNG

WARHAMMER
40,000

ANLEITUNG



Der Planet Vigilus befindet sich im Imperium Nihilus, in unmittelbarer Nähe zum Auge des Schreckens im Segmentum Obscurus des Weltraumes. Mit dem Aufbrechen des großen Risses aus Warpstürmen, gewann der ohnehin kritische Planet Vigilus weiter an Bedeutung, da er zu einem Verbindungspunkt zwischen den beiden Hälften des Imperiums wurde. Aus diesem Grund brach zwischen den Streitkräften der Ultramarines, Orks, Chaos Space Marines, Aeldari-Weltenschiffe und Symbiontenkulte ein verheerender und allumfassender Krieg auf dem Planeten aus.

„Das Schicksal dieser weit entfernten Welt ist tausend andere Welten wert. Sollte sie fallen, sollte der Spießrutenlauf von Nachmund zusammenbrechen, ist das Imperium Nihilus für uns verloren. Das Reich von Terra wird bald folgen.“

- *Tigurius, Scriptor-Magister der Ultramarines*



INHALT

ÜBERBLICK SPIELINHALT	3
Spielplan	3
Truppen	3
Anführer	4
Gebietskarten	4
Missionskarten.....	4
Beutekarten	4
Würfel	5
SPIELZUGÜBERSICHT	5
Spielvorbereitungen	6
Einsatz der Truppen.....	7
Spielbeginn	7
Rekrutieren von Verstärkung.....	7
Angriff auf gegnerische Gebiete	8
Missionen erfüllen und Beute machen.....	9
Truppen bewegen und Gebietskarten ziehen	10
Schnellübersicht und Tipps.....	10
Gewinnen.....	10
REGELN: ALLEINHERRSCHAFT	11

SPIELINHALT

- Spielplan
- 225 Truppen
- 5 Anführermarker
- 5 Anführerkarten
- 42 Gebietskarten
- 20 Missionskarten
- 16 Beutekarten
- 5 Würfel

ÜBERBLICK SPIELINHALT

SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 40 Gebiete und 6 Regionen unterteilt [Megaborealis, Dontoria, Hyperia Sektor, Kaelacs Fluch, Mortwald und Ork-Schrottstädte, Oteck-Makropolweite und Storvhal]. Einige Gebiete sind benachbart, was sich an geteilten Grenzen oder Verbindungswegen durch das Ödland erkennen lässt. Drei Festungswälle erstrecken sich über 2 Regionen. Diese Gebiete sind Teil der beiden Regionen, die sie verbinden.



Beispiel:
Der Mortwald-Oteck-Festungswall befindet sich in den Regionen Mortwald und Ork-Schrottstädte und Oteck-Makropolweite.

TRUPPEN

Jeder Spieler kontrolliert die Truppen einer Farbe, die zu einer Fraktion gehören. Jede Truppe wird von Einzeleinheiten und Dreiereinheiten vertreten. Die folgende Tabelle zeigt die Fraktionen und ihre Anführer und Einheiten.

FRAKTION	ANFÜHRERKARTE	ANFÜHRERMARKER	EINZELEINHEIT	DREIEREINHEIT
ULTRAMARINES	 Marneus Calgar		 Intercessoren der Primaris	 Repulsoren der Primaris
CHAOS SPACE MARINES	 Abaddon der Vernichter		 Chaos Space Marines	 Höllendrache
AELDARI CRAFTWORLDS	 Autarch		 Eldar Gardisten	 Eldar Sturmfalke
ORKS	 Waaaghboss		 Ork-Boys	 Kampfpanzer
GENESTEALER CULTS	 Magus		 Akolytes	 Goliath

ANFÜHRER

Anführer verbessern die Moral und Strategie der verbündeten Truppen in ihrem Gebiet.

Anführerkarten und ihre jeweiligen Anführermarker:



Anführer bewegen:

- Jeder Anführer hat eine einzigartige Fähigkeit, die im Gebiet des Anführers zur Anwendung kommt.
- Wenn sich dein Anführer in einem angegriffenen Gebiet befindet und die letzte Einheit im Gebiet besiegt wurde, wird der Anführer mit der letzten Einheit vom Spielfeld entfernt. **Zu Beginn deines nächsten Zuges kannst du besiegte Anführer neu einsetzen und auf ein von dir kontrolliertes Gebiet stellen.**

GEBIETSKARTEN

Es gibt eine Karte für jedes Gebiet auf dem Spielplan. Auf jeder Karte befinden sich der Name und ein Bild des Gebiets, Name und Lage der Region, sowie ein 100 oder 200 Throne Gelt (TG)-Symbol.



MISSIONSKARTEN

Missionskarten sind Ziele, die die Spieler erfüllen müssen, um das Spiel zu gewinnen. Es gibt 2 Schwierigkeitsgrade der Missionskarten: Nebenmission und Hauptmission.



BEUTEKARTEN

Mit dem Erreichen der Missionen verdienen die Spieler Beutekarten. Beutekarten bieten einen Bonus für angreifende oder verteidigende Truppen und dürfen jeweils einmal verwendet werden.



WÜRFEL

Würfel werden genutzt, um Gebiete anzugreifen oder zu verteidigen.

Verteidigungswürfel (schwarz)

Angriffswürfel (rot)



SPIELVARIANTEN

Risiko Warhammer beinhaltet zwei Spielvarianten:

- Das **klassische Spiel** wird gewonnen, indem ein Spieler 3 Missionen erfüllt.
- Die Variante **Alleinherrschaft** folgt den gleichen Regeln, aber der Spieler muss für einen Sieg 3 Missionen erfüllen UND alle Gegner vom Spielfeld entfernen. Die Spielregeln beginnen auf Seite 11.

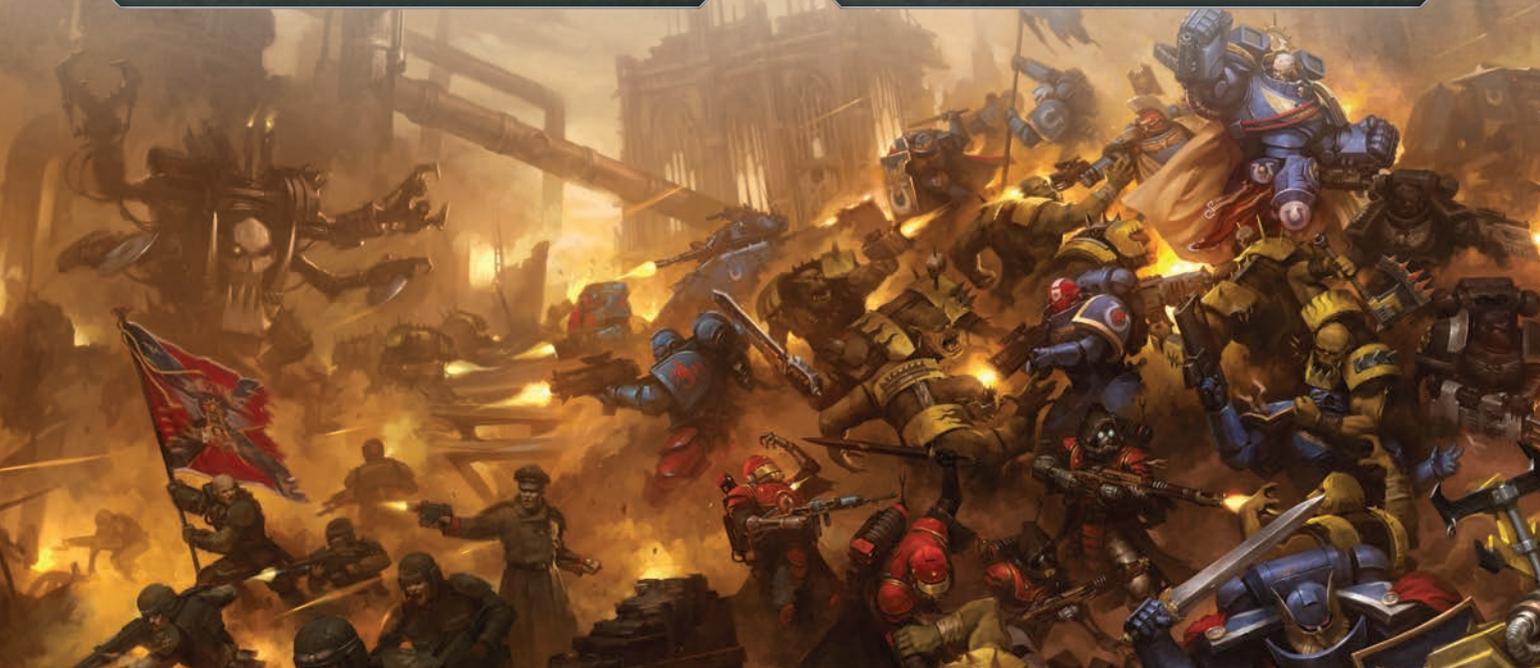
SPIELZUGÜBERSICHT

ZIEL

Führe als erster Spieler 3 Missionen aus.

SPIEL BEGINNEN

Mache dich mit dem Inhalt des Spiels vertraut, indem du dir einen Überblick über die Bestandteile verschaffst (S. 3-5).
Bereite den Spielplan und seine Bestandteile, wie im Abschnitt Spielvorbereitungen beschrieben, vor (S. 6).



SPIELVORBEREITUNGEN

1

Platziere den Spielplan in der Mitte des Tisches.

Mische die Gebietskarten und lege einen Stapel zum Ziehen der Karten in die Nähe des Spielplans.

2



3

Teile je 1 Gebietskarte an den 3. und 4. Spieler und 2 Gebietskarten an den 5. Spieler, falls zutreffend, aus.



Trenne Neben- und Hauptmissionen und mische die beiden getrennt voneinander.

- Ziehe 4 Haupt- und 4 Nebenmissionen und lege diese aufgedeckt und gut sichtbar neben den Spielplan.
- Lege die übrigen Missionen zurück in den Spielkarton.

4



5

Trenne Kleine- und Große-Beutekarten und lege die Karten aufgedeckt in zwei Stapeln in die Nähe des Spielplans. Die Spieler können sich diese Karten jederzeit ansehen. Nachdem du eine Mission ausgeführt hast, erhältst du eine Beute deiner Wahl mit demselben Grad (Groß oder Klein). Sieh dir den Abschnitt „Missionen und Beute“ für weitere Erläuterungen an.



6

Jeder Spieler würfelt mit einem Würfel. Die Spieler wählen ihre Fraktion in der Reihenfolge der Augenzahl, es beginnt der Spieler mit dem höchsten Wurf [erster Spieler] und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Wiederhole den Wurf bei gleicher Augenzahl.

- Danach wählt jeder Spieler seine Fraktion aus und sammelt die entsprechenden Truppen und den Anführermarker ein.



EINSATZ DER TRUPPEN

Die Spieler sollten die Anfangseinheiten entsprechend der Tabelle auf der rechten Seite zählen.

Beginnend mit dem ersten Spieler stellen die Spieler eine Einzeleinheit auf ein freies Gebiet, bis alle Gebiete besetzt sind (einige Spieler können 1 Gebiet mehr als andere kontrollieren).

An diesem Punkt wird die Platzierung fortgesetzt, indem die Spieler der Reihe nach ihre übrigen Einheiten auf die von ihnen besetzten Gebiete aufteilen. Die Verstärkung der Gebiete dauert solange, bis alle Spieler ihre Truppen gesetzt haben.



SPIELER	TRUPPEN
5 Spieler	Je 20 Einheiten
4 Spieler	Je 25 Einheiten
3 Spieler	Je 30 Einheiten

SPIELBEGINN

1

REKRUTIEREN
VON
VERSTÄRKUNG

2

ANGRIFF AUF
GEGNERISCHE
GEBIETE

3

MISSIONEN
ABSCHLIESSEN
UND BEUTE
MACHEN
(FALLS MÖGLICH)

4

TRUPPEN BEWEGEN
UND GEBIETS-
KARTEN ZIEHEN
(FALLS MÖGLICH)

1 REKRUTIEREN VON VERSTÄRKUNG

Die Zahl der Einheiten, die du zu Beginn deines Zuges erhältst, setzt sich aus folgenden Zahlen zusammen:

- A** DIE ANZAHL DER GEBIETE IN DEINEM BESITZ, GETEILT DURCH 3
- B** JEDER REGIONS-BONUS
- C** MIT THRONE GELT AUF DEN GEBIETSKARTEN ERWORBENE EINHEITEN
- D** EINHEITEN VON BEUTEKARTEN

- A GEBIETE**
Zähle die Anzahl der von dir kontrollierten Gebiete und teile die Zahl durch 3 (ein Restwert wird ignoriert). Wenn die Zahl niedriger als 3 ist, rundest du auf 3 auf. Sammle die Anzahl an Truppen ein und lege diese zur Seite. Diese Einheiten sind deine Verstärkung.
- B REGIONS-BONI**
Wenn du jedes Gebiet einer Region, inklusive Festungswälle, die mit anderen Regionen geteilt werden, kontrollierst, gehört dir diese Region. Die Regions-Bezeichnung auf dem Spielplan zeigt dir an, wie viele Extra-Einheiten du erhältst. Füge diese Einheiten zu der Verstärkung von Punkt **A** hinzu.



1

REKRUTIEREN VON VERSTÄRKUNG (FORTSETZUNG)

C EINHEITEN ERWERBEN

Gebietskarten haben einen Wert von 100 oder 200 Throne Gelt (TG). Wenn du Karten hast, die zusammen einem Wert von 200 Throne Gelt (TG) oder mehr entsprechen, kannst du diese gegen neue Einheiten tauschen. Der Gesamtwert der Karten, die du ablegst, bestimmt die Anzahl an Einheiten, die du erhältst. Beziehe dich auf die Rekrutierungstabelle auf dem Spielplan, um die Anzahl an Einheiten zu bestimmen. Lege die Gebietskarten, die du für mehr Einheiten eintauschen willst, ab und füge die neuen Einheiten dem Stapel deiner Truppen aus Punkt **A** und **B** hinzu.

Für weitere Informationen kannst du dir den Abschnitt „Truppen bewegen und Gebietskarten ziehen“ auf Seite 10 ansehen.

**D BEUTEKARTEN**

Spieler haben die Möglichkeit, während des Spiels Beutekarten zu erhalten, indem sie Missionen erfüllen. Einige dieser Missionen erlauben es dem Spieler, Extra-Einheiten während der Rekrutierung seiner Truppen zu erhalten. Wenn ein Spieler eine oder mehr Beutekarten besitzt, kann er die angegebene Menge an Truppen dem erstellten Stapel aus Punkt **A**, **B** und **C** hinzufügen.

Für mehr Details siehe Seite 4.

Die Verstärkung ist zum Einsatz bereit:

Nachdem alle Verstärkungseinheiten aus den Punkten A-D bereitstehen, können diese auf die Gebiete in deinem Besitz verteilt werden. Du kannst alle Einheiten in ein Gebiet bewegen oder sie zwischen deinen Gebieten verteilen.



2

ANGRIFF AUF GEGNERISCHE GEBIETE

Während deines Zuges hast du die Möglichkeit gegnerische Gebiete, die an deine Gebiete angrenzen, anzugreifen, um sie einzunehmen. **Du musst nicht angreifen.**

- A** Wähle eines deiner Gebiete, in dem sich mindestens 2 Einheiten befinden. Du musst mindestens 1 Einheit als Wache in deinem Gebiet zurücklassen. Alle Einheiten außer deiner Wache können das gegnerische Gebiet angreifen.
- B** Wähle die Anzahl an Einheiten für deinen Angriff aus. Du kannst 1, 2 oder 3 Einheiten schicken, obwohl sich auf einem Gebiet mehr als 3 Einheiten befinden.
- C** Der Verteidiger entscheidet, wie viele Einheiten sein Gebiet verteidigen, 1 oder 2. Das angegriffene Gebiet kann über mehr als 2 Einheiten verfügen, darf aber nur mit maximal 2 Einheiten verteidigt werden.
- D** Jede Seite würfelt einmal für jede Einheit im Gefecht. Das heißt, dass der Angreifer 1, 2 oder 3 Würfel benutzt und der Verteidiger 1 oder 2.
- E** Beide Seiten sortieren ihre Würfe von der höchsten zur niedrigsten Augenzahl. Vergleiche deinen höchsten Wurf mit dem höchsten Wurf deines Gegners. Die höchste Zahl gewinnt und der Verteidiger gewinnt bei Gleichstand. Der Verlierer entfernt eine Einheit von dem Gebiet.
- F** Vergleiche den zweithöchsten Wurf. Der Verlierer entfernt eine Einheit. Wenn kein Wurf übrig bleibt, mit dem dein Wurf verglichen werden kann, bedeutet das, dass du 1 oder 2 Würfel mehr als dein Gegner hattest, ignoriere diesen Würfel.

2 ANGRIFF AUF GEGNERISCHE GEBIETE (FORTSETZUNG)

WENN DER VERTEIDIGER WEITERE EINHEITEN IN DEM GEBIET HAT:

Du kannst, wenn du willst, einen weiteren Angriff, entweder zwischen denselben Gebieten oder zwischen zwei neuen Gebieten, starten.

WENN DER VERTEIDIGER KEINE WEITEREN EINHEITEN IN DEM GEBIET HAT:

Bewege alle angreifenden Einheiten in das Gebiet. Du kannst zusätzliche Truppen von dem angreifenden Gebiet hinüberziehen. Das heißt, dass du, obwohl du nur mit 3 Einheiten angreifen kannst, mehr als diese Anzahl in ein erobertes Gebiet bewegen kannst.

Denke daran, dass du eine Einheit zurücklassen musst – kein Gebiet darf verlassen werden.



Einheiten bewegen sich in ein erobertes Gebiet.

BESEITIGE EINEN MITSPIELER:

Du beseitigst einen Mitspieler, indem du seine letzte Einheit in einem Gebiet schlägst. Dieser Spieler nimmt nicht mehr am Spiel teil. Als Belohnung erhältst du alle Gebietskarten und Missionskarten deines Gegners. Falls der beseitigte Spieler Beutekarten hatte, werden diese aus dem Spiel entfernt.

3 MISSIONEN ERFÜLLEN UND BEUTE MACHEN

SO WERDEN MISSIONEN ABGESCHLOSSEN:

Am Ende eines Angriffs schaust du dir die Haupt- und Nebenmissionskarten, die aufgedeckt neben dem Spielfeld liegen, an. Wenn du eine dieser Missionen während deines Zuges ausgeführt hast, kannst du die Mission an dich nehmen und vor dich hinlegen. Ersetze die Mission nicht mit einer neuen aus dem Kartendeck. Im Verlauf des Spiels werden weniger Missionen verfügbar sein.

Solltest du mehr als eine Mission während deines Zuges erfüllen, musst du eine auswählen – **ein Spieler kann nur eine Mission pro Zug einsammeln**.

Hauptmissionen sind schwieriger zu erfüllen als Nebenmissionen; jedoch ist die Beute, die du erhältst, auch wertvoller (siehe „So wird Beute gemacht“). Ein Spieler kann jede Art von Mission (Haupt- oder Nebenmission), die er beendet hat, einsammeln; auch wenn er zuvor eine Mission derselben Art erfüllt hat.

Sobald eine Mission erfüllt und eingesammelt wurde, bleibt sie in Besitz eines Spielers, bis dieser beseitigt wird. Wenn du einen Spieler beseitigst, erhältst du alle Missionskarten und Gebietskarten des Spielers.

SO WIRD BEUTE GEMACHT:

Mit dem Beenden einer Mission darfst du eine Beutekarte auswählen und einsammeln. Es gibt 2 Arten von Beutekarten – Große und Kleine Beutekarten. Wenn ein Spieler eine Mission erfüllt, darf er eine Beute der entsprechenden Art an sich nehmen. Hauptmissionen bringen dem Spieler Große Beute und Nebenmissionen Kleine Beute.

Nachdem du eine Beute ausgewählt hast, legst du die Karte aufgedeckt vor dich, damit sich alle Spieler deiner Bonus-Fähigkeit bewusst sind.



HAUPTMISSION	NEBENMISSION
Erobre mindestens 3 Gebiete in 4 verschiedenen Regionen.	Erobre mindestens 2 Festungswälle in einem Zug.
Kontrolliere die gesamte Oteck-Makropolweite-Region zu Beginn deines Zuges.	Kontrolliere die Regionen Dontoria und Gorks Landung zu Beginn deines Zuges.
Erlange mindestens 15 Einheiten zu Beginn deines Zuges.	Zerstöre den Regions-Bonus von 2 Gegnern in einem Zug.
Besiege 2 Anführer in einem Zug.	Erhalte einen Regions-Bonus von 3 oder mehr zu Beginn deines Zuges.
Erobre 6 Gebiete in einem Zug.	Besitze Gebietskarten im Wert von 500 Throne Gelt oder mehr.
Zerstöre 12 gegnerische Einheiten in einem Zug.	Zerstöre 7 gegnerische Einheiten in einem Zug.
Erobre mindestens 1 Gebiet in 4 Regionen in einem Zug.	Erhalte mindestens 8 Einheiten zu Beginn deines Zuges.
Kontrolliere 2 Regionen zu Beginn deines Zuges.	Erobre 4 Gebiete in einem Zug.
Besitze Gebietskarten im Wert von 800 Throne Gelt oder mehr.	Erobre 3 Gebiete von einem einzelnen Gegner in einem Zug.
Erobre eine Region, die zu Beginn deines Zuges von mehr als einem Gegner besetzt war.	Kontrolliere die Regionen Hyperia, Dirksen Hivespawl, Hurrikane Rekk und Vhulianischer Wirbel zu Beginn deines Zuges.

GROSSE BEUTE	KLEINE BEUTE
Gebietskarte gewährleistet.	Würfele erneut eine Eins pro Angriffswurf.
Du erlangst 3 Extra-Einheiten und legst dann die Karte ab.	Erhalte 1 Extra-Einheit zu Beginn deines Zuges.
Wiederhole deinen niedrigsten Angriffswurf einmal.	Vollführe ein Manöver zu Beginn deines Zuges.
Zu Beginn deines Zuges stellst du deinen Anführer in ein von dir besetztes Gebiet deiner Wahl, auch ohne eine direkte Verbindung.	Vollführe ein zusätzliches Manöver am Ende deines Zuges.

Es fehlen zwei Schritte zum Ende deines Zuges:

1. BEWEGUNGEN: DU MUSST DEINE TRUPPEN NICHT BEWEGEN

- A** Um Truppen zu bewegen, ziehst du so viele Einheiten, wie du willst, von EINEM deiner Gebiete in EIN anderes verbundenes Gebiet. Denk daran, dass du mindestens eine Einheit zurücklassen musst – du kannst kein Gebiet verlassen.
- B** Gebiete sind verbunden, wenn du die Gebiete dazwischen kontrollierst. Du kannst keine gegnerischen Gebiete durchqueren.
- C** Es handelt sich dabei um keinen Angriff; das ist Bewegung deiner Truppen von einem deiner Gebiete in ein anderes. Das erlaubt dir, verwundbare Gebiete zu verstärken oder in eine vorteilhafte Position für deinen nächsten Zug zu kommen.



Truppen in ein verbundenes Gebiet bewegen

2. GEBIETSKARTE ZIEHEN

Wenn du mindestens 1 gegnerisches Gebiet während deines Zuges erobert, darfst du 1 Gebietskarte vom Stapel ziehen und sie zu deiner Hand hinzufügen. Solltest du mehr als 1 gegnerisches Gebiet einnehmen, darfst du trotzdem nur 1 Gebietskarte ziehen.



Hast du eine Beutekarte erhalten, bekommst du keine Gebietskarte.

Nimmst du eine Gebietskarte, kannst du keine Beutekarte erhalten.

- A** Wenn du während deines Zuges eine Mission einsammelst, kannst du in diesem Zug keine Gebietskarte ziehen, auch wenn du ein gegnerisches Gebiet eingenommen hast.
- B** Wenn sich keine Gebietskarten mehr im Stapel befinden, mischst du den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu erhalten.

SCHNELLÜBERSICHT UND TIPPS

- Risiko Warhammer 40.000 ist ein „Strategisches Eroberungsspiel“. Um dein Ziel der militärischen Vorherrschaft zu erreichen, musst du gewagte Angriffe starten und gleichzeitig deine Gebiete an allen Fronten verteidigen. Denk daran, das Spiel birgt viele Risiken, aber mutige Aktionen können dir große Beute bescheren.
- *Tischgespräche, Allianzen, Bedrohungen, Nötigungen, Flehen und jemanden zu hintergehen, sind nicht nur erlaubt, sondern erwünscht.*
- Manchmal erhält man eine neue Mission am einfachsten, wenn man seinen Gegner ausschaltet und seine abgeschlossenen Missionen an sich reißt.
- In jedem Gebiet muss sich immer mindestens eine Einheit befinden.
- Beutekarten und die Sonderfähigkeiten eines Anführers können entscheidende strategische Vorteile bringen.
- Wenn du die Fähigkeiten deines Anführers im Kampf einsetzt und ein Gebiet erobert, musst du den Anführer zusammen mit den Truppen in das eroberte Gebiet ziehen.
- Am Ende deines Zuges darfst du nicht eine Missionskarte UND eine Gebietskarte einsammeln, es sei denn du besitzt die Beutekarte „Gebietskarte gewährleistet“.

GEWINNEN

Der Spieler, der zuerst 3 Missionen am Ende seines Zuges erfüllt hat, gewinnt.

REGELN: ALLEINHERRSCHAFT

Für eine erweiterte Version des klassischen Risikospieles ändert sich eine Regel: Hör nicht auf zu spielen, wenn ein Spieler 3 Missionen erfüllt hat. Stattdessen spielst du solange, bis ein Spieler 3 Missionen erfüllt hat UND alle Gebiete kontrolliert. Dieser Spieler ist der Gewinner.



RISK is a trademark of Hasbro and is used with permission.
© 2022 Hasbro. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.

© Games Workshop Limited 2022.

Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.com www.winningmoves.de



WM01828-GER