Risiko®

DAS GROSSE STRATEGIESPIEL

Game of Thrones™

GEFECHT-EDITION

Alter 18+
2–5 Spieler

INHALT

Übersicht des Spielinhalts 2
Gefecht 3-7

Einleitung

Krieg und Chaos haben in den Reichen der Menschen Einzug gehalten. Der Tod von Robert Baratheon hat in Westeros ein Machtvakuum hinterlassen, das die rivalisierenden Häuser dazu antreibt, für die Kontrolle über den Eisernen Thron Blut zu vergießen. Nun können auch Sie den Kämpfen beitreten.

Übersicht des Spielinhalts

Inhalt:
Westeros-Spielbrett, 5 Armeen, 5 Aufbewahrungsboxen, 48 Gebietskarten, 1 Spielende-Karte, 5 Würfel und Spielregel.

Spielbrett & Spielfiguren

Die RISIKO®: Game of Thrones™ Gefecht-Edition beinhaltet ein Spielbrett und fünf Armeen. Die Karte von Westeros ist in 48 Gebiete und 9 Regionen unterteilt. Jeder Spieler kommandiert die Armee eines noblen Hauses. Jedes Haus wird dabei von drei verschiedenen Spielfiguren repräsentiert, die entweder 1, 3 oder 5 Einheiten darstellen. Nutzen Sie die 3- und 5-Einheiten-Spielfiguren, um Platz zu sparen auf dem Spielbrett.

Stark | Baratheon | Lennister | Tyrell | Martell

1 Einheit | 3 Einheiten (entspricht) | 5 Einheiten (entspricht)

Würfel

Die Würfel werden in Schlachten genutzt, um Gebiete anzugreifen oder zu verteidigen.

6-SEITIGE WÜRFEL
(3 Angriffs- und 2 Verteidigungswürfel)

Angriff

Verteidigung

Karten

GEBIETSKARTEN
Der Stapel beinhaltet eine Karte für jedes Gebiet auf dem Spielbrett. Gebietskarten werden für den Spielaufbau genutzt und können gesammelt werden, um zusätzliche Verstärkungseinheiten zu erhalten.

SPIELENDE-KARTE
Die Spielende-Karte wird zufällig in die untere Hälfte des Gebietskartenstapels gemischt, um das Spiel zu beenden.

Gefecht

Das GEFECHT-Spiel ist leicht zu erlernen, spielt sich schnell und führt Sie einfach in die grundlegenden Regeln und Mechanismen von RISIKO® ein.
Wenn Sie Ihre Strategien perfektioniert haben, könnte auch die Collector's Edition von RISIKO®: Game of Thrones™ für Sie interessant sein, für ein noch komplexeres, strategischeres Eintauchen in die Welt von Game of Thrones™.
Mit 2 Spielbrettern, 7 Armeen und einer Fülle weiterer Spielmechaniken, die Ihnen ein ganz neues RISIKO®-Erlebnis bieten.

Ziel des Spiels

Sobald die *Spielende-Karte* aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort!
Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!
Spieler erhalten Punkte für Gebiete, Burgen und Häfen, die sie kontrollieren.

Spielende-Karte

Gefecht: Spielaufbau

	Aktion	2–5 Spieler	
1	**Legen Sie alle Spielmaterialien bereit.**	1. Westeros-Spielbrett 2. Westeros-Gebietskarten 3. Armeen	
2	**Jeder Spieler wirft einen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.**		
3	**In Zugreihenfolge wählen die Spieler ihr Haus und legen ihre Armee-Einheiten bereit.**		
4	**Gebietskarten**	Bei 2 Spielern wählen Sie ein drittes Haus als *neutrale* Armee. Mischen Sie die Gebietskarten und teilen Sie 12 Karten an das *neutrale* Haus und jeweils 18 Karten an die Spieler aus.	Bei 3–5 Spielern mischen Sie alle Gebietskarten und teilen diese gleichmäßig an die Spieler aus. Bei 5 Spielern erhalten der 3., 4. und 5. Spieler jeweils eine Karte mehr.
5	**Einheiten platzieren**	Stellen Sie 2 *neutrale* Einheiten auf jedes *neutrale* Gebiet. Danach stellt jeder Spieler 3 Einheiten auf jedes seiner Gebiete.	Jeder Spieler stellt 3 Einheiten auf jedes seiner Gebiete.
6	**Spielende-Karte**	Nach dem anfänglichen Aufbau legen Sie alle Gebietskarten wieder zusammen und mischen diese. Dann nehmen Sie die Spielende-Karte und stecken diese in die unteren Hälfte des Stapels an eine zufällige Stelle. Platzieren Sie den Kartenstapel neben dem Spielbrett.	
7	**Spiel beginnen**	**Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn fortgefahren.**	

Spielzugübersicht

Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktionen:

1. **VERSTÄRKUNG** – Verstärken Sie Ihre Gebiete, indem Sie zusätzliche Einheiten erhalten und aufstellen (S.4).
2. **INVASION** – Marschieren Sie in gegnerische und/oder *neutrale* Gebiete ein und greifen Sie diese an (S.5).
3. **MANÖVER** – Bewegen Sie Ihre Armeen (S.7).
4. **KARTE ZIEHEN** – Ziehen Sie eine Gebietskarte, wenn Sie mindestens ein Gebiet erobert haben (S.7).

Verstärkung

Zu Beginn Ihrer Runde erhalten Sie zusätzliche Einheiten aus dem Vorrat, um Ihre Gebiete zu verstärken. Die Anzahl an Einheiten, die Sie erhalten, wird durch die nachfolgenden Schritte bestimmt:

1 ZÄHLEN SIE DIE GEBIETE UND BURGEN, DIE SIE KONTROLLIEREN UND TEILEN SIE DIE MENGE DURCH 3 (ABGERUNDET).

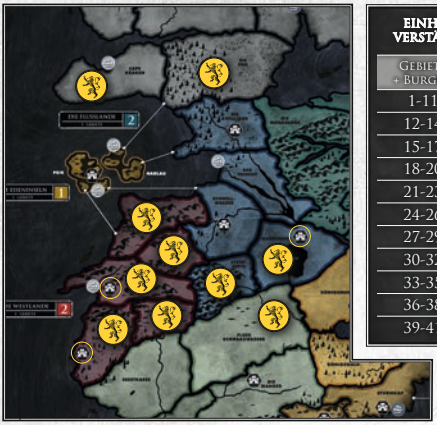
Beispiel: Wenn die Lennisters 10 Gebiete und 3 Burgen kontrollieren, teilen Sie 13 (Gebiete + Burgen) durch 3 und erhalten somit 4 Einheiten (siehe Diagramm).

Hinweis: Sie erhalten in jeder Runde IMMER mindestens 3 Einheiten als Verstärkung!

2 ERMITTELN SIE, OB SIE EINEN REGIONS-BONUS ERHALTEN.

Wenn Sie alle Gebiete in einer Region kontrollieren, erhalten Sie einen Regions-Bonus, der auf dem Spielbrett als zusätzliche Einheiten angezeigt wird.

Beispiel: Die Lennisters kontrollieren alle 5 Gebiete, die zusammen die Westlande bilden und erhalten deshalb 2 zusätzliche Einheiten (farbig unterlegte Zahl).



EINHEITEN IN DER VERSTÄRKUNGSPHASE

Gebiete + Burgen	Einheiten
1-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21-23	7
24-26	8
27-29	9
30-32	10
33-35	11
36-38	12
39-41	13

3 TAUSCHEN SIE 3 GEBIETSKARTEN GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN.

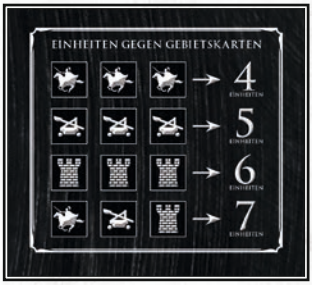
Auf jeder Gebietskarte befindet sich ein Symbol. Während des Spiels können Sie Gebietskarten sammeln und Sets von 3 Karten gegen zusätzliche Einheiten eintauschen (siehe Diagramm rechts).

Beispiel*: Wenn Sie 3 Karten mit einem Rittersymbol eintauschen, erhalten Sie 4 zusätzliche Einheiten.*

Zusätzlich erhalten Sie je 2 weitere Einheiten, wenn die Karten, die Sie einlösen, Gebiete anzeigen, die Sie kontrollieren. Die 2 weiteren Einheiten dürfen aber nur auf das entsprechende Gebiet gestellt werden.

Hinweis: Sie dürfen **nie** mehr als 5 Gebietskarten auf der Hand haben! Wenn Sie zu Beginn Ihrer Runde 5 Karten auf der Hand haben, müssen Sie einen Satz Karten einlösen.

Einheiten gegen Gebietskarten eintauschen:



4 EINHEITEN AUFSTELLEN.

Nachdem Sie Ihre Verstärkungseinheiten erhalten haben, müssen Sie diese auf Gebiete stellen, die Sie kontrollieren. Dabei können Sie alle Einheiten in ein Gebiet platzieren oder auf mehrere Gebiete verteilen.

Invasion

Die ist der Hauptteil Ihrer Runde, in dem Sie entscheiden, wen und wo Sie angreifen, um Kontrolle über mehr Gebiete zu erhalten, Ihre Macht zu stärken und das Spiel zu gewinnen!

Sie können in Gebiete von Gegnern vorrücken, die an Gebiete angrenzen, die von Ihnen kontrolliert werden. Sie können mehrere Invasionen während Ihrer Runde durchführen, aber jede Invasion kann nur von einem Gebiet gleichzeitig ausgehen. Sie können in Gebiete mit einem Hafen von jedem anderen Gebiet mit einem Hafen derselben Farbe (S. 6) vorrücken. Invasionen durchzuführen ist immer optional, Sie können also selbst entscheiden, ob Sie in Ihrer Runde gegnerische Gebiete angreifen wollen oder nicht.

Wie man ein gegnerisches Gebiet angreift:

1 **Um eine Invasion zu verkünden**, wählen Sie ein Gebiet, von dem aus Sie angreifen und ein gegnerisches Gebiet, welches Sie erobern möchten. Die zwei Gebiete müssen durch eine gemeinsame Grenze, eine Meerlinien-Verbindung oder einen Hafen (Gebiete mit einem Hafen, S.6) miteinander verbunden sein. Das angreifende Gebiet muss mindestens 2 Einheiten haben. Sie können ein Gebiet nicht unbesetzt lassen, so dass mindestens 1 Einheit zurückbleiben muss, um das Gebiet zu verteidigen und die Kontrolle zu behalten. Alle anderen Einheiten können während der Invasion genutzt werden.

2 **Jede Invasion beinhaltet eine Reihe von Schlachten**. Wählen Sie, wie viele Einheiten in die Schlacht ziehen sollen. In jeder Schlacht können 1, 2 oder 3 Einheiten angreifen und Sie müssen einen Würfel für jede Einheit, die angreift, werfen.

3 Der verteidigende Spieler wählt dann aus, wie viele Einheiten verteidigen sollen. Der Verteidiger kann wählen, mit 1 oder 2 Einheiten zu verteidigen, selbst wenn es mehr im zu verteidigenden Gebiet gibt.

4 Spieler werfen für jede Einheit in der Schlacht einen Würfel. Das heißt, dass der Angreifer 1, 2 oder 3 Würfel und der Verteidiger 1 oder 2 Würfel wirft.

5 Sortieren Sie die Angriffs- und Verteidigungswürfel vom höchsten bis zum niedrigsten Wert.

- **Wenn der höchste Angriffswürfel höher ist als der höchste Verteidigungswürfel**, entfernen Sie eine **verteidigende** Einheit aus dem Kampf.
- **Wenn der höchste Verteidigungswürfel höher oder gleich dem höchsten Angriffswürfel ist,** entfernen Sie eine **angreifende** Einheit aus der Schlacht (bei Gleichstand gewinnt immer der Verteidiger).

6 Fahren Sie fort, **indem Sie die jeweils zweithöchsten Würfel vergleichen**. Der Verlierer muss erneut eine seiner Einheiten entfernen. Sollte es keine Würfel mehr zum Vergleichen geben (Sie also mehr Würfel als Ihr Gegner gewürfelt haben), ignorieren Sie die zusätzlichen Würfel.

Szenario:

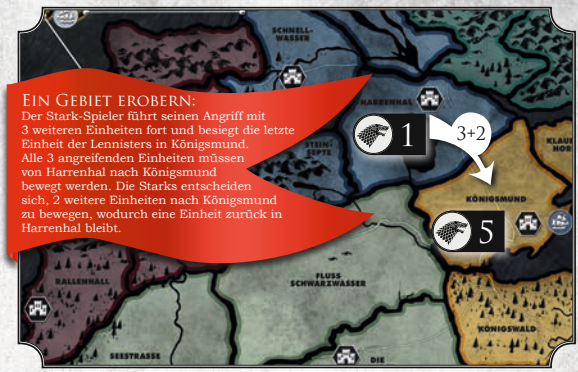
Die Stark-Armee (7 Einheiten) in Harrenhal verkündet eine Invasion gegen die Lennisters in Königsmund. Die Starks schicken 3 Einheiten in die erste Schlacht, während die Lennisters nur 2 Einheiten zur Verteidigung des Gebietes haben.

Der Stark-Spieler wirft 3 Würfel (einen für jede angreifende Einheit) und würfelt eine 6, 4 und 1. Lennister wirft 2 Würfel, um sich zu verteidigen, und würfelt eine 5 und 4. Die beiden höchsten Würfel werden verglichen, so dass die 6 der Starks die 5 der Lennisters schlägt, wodurch die Lennisters eine Einheit entfernen müssen. Dann wird der zweithöchste Wurf verglichen, bei dem beide Seiten eine 4 gewürfelt haben. Der Verteidiger Lennister gewinnt wegen des Gleichstands, und die Starks entfernen 1 Einheit. Der dritte Würfel der Starks wird nicht gezählt, da es keinen verteidigenden Würfel gibt,mit dem man ihn vergleichen kann.

Invasion (Fortsetzung)

Wenn der Verteidiger immer noch Einheiten im Gebiet hat, das angegriffen wird, kann der Angreifer seine Invasion fortführen, indem er weitere Einheiten in die Schlacht schickt, oder aber auch die Invasion nach der ersten Schlacht beenden und eine Invasion an einer anderen Stelle beginnen.

Wenn die letzte verteidigende Einheit in einer Invasion besiegt wird, wurde das Gebiet erobert. Bewegen Sie die verbleibenden angreifenden Einheiten, die an der letzten Schlacht beteiligt waren, in das eroberte Gebiet. Sie können außerdem zusätzliche Einheiten aus dem angreifenden Gebiet dorthin bewegen. Obwohl Sie nur mit 3 Einheiten gleichzeitig angreifen können, können Sie mehr in das eroberte Gebiet bewegen. Denken Sie daran, dass Sie immer mindestens 1 Einheit zurücklassen müssen, da kein Gebiet ungeschützt bleiben darf.



Ein Gebiet erobern:
Der Stark-Spieler führt seinen Angriff mit 3 weiteren Einheiten fort und besiegt die letzte Einheit der Lennisters in Königsmund. Alle 3 angreifenden Einheiten müssen von Harrenhal nach Königsmund bewegt werden. Die Starks entscheiden sich, 2 weitere Einheiten nach Königsmund zu bewegen, wodurch eine Einheit zurück in Harrenhal bleibt.

Denken Sie daran, dass Sie so viele Invasionen verkünden können, wie Sie möchten, während Sie an der Reihe sind, vorausgesetzt Sie haben die nötigen Einheiten. Außerdem können Sie während einer Invasion so viele Schlachten kämpfen, wie Sie möchten, oder nach einer Schlacht aufhören. Die Wahl liegt bei Ihnen: Gehen Sie auf Nummer sicher oder riskieren Sie alles im Namen der Herrschaft?

Wenn Sie es schaffen, alle Einheiten eines anderen Spielers aus dem Spiel zu entfernen, ist dieser Spieler eliminiert. Sie erhalten die Gebietskarten dieses Spielers und falls Sie dann mehr als 5 Karten haben, können Sie diese umgehend gegen zusätzliche Einheiten eintauschen (auch außerhalb Ihrer Verstärkungsphase).

Wenn Sie mit 2 Spielern spielen, werden manche Gebiete von *neutralen* Armeen kontrolliert. Ihr Gegner wirft die Verteidigungswürfel, wenn Sie *neutrale* Armeen angreifen und würfelt immer mit der maximalen Anzahl an möglichen Verteidigungswürfeln. Die *neutralen* Mächte besetzen die Gebiete, in denen sie platziert sind, aber verteidigen nur und greifen keinen der Spieler an.

Gebiete mit einem Hafen

Szenario:
Der Baratheon-Spieler möchte die Martell-Mächte in Sonnspeer angreifen. Da er Drachenstein kontrolliert, welches einen Hafen hat und auf derselben Küstenlinie wie Sonnspeer liegt, das ebenfalls einen Hafen hat, kann er seine Armeen von Drachenstein aussenden und eine Invasion auf Sonnspeer verkünden.

Häfen sind an Küstenlinien wichtige strategische Punkte. Jedes Gebiet mit einem Hafen ist mit allen anderen Gebieten verbunden, die ebenfalls einen Hafen an derselben Küstenlinie haben (mit der gleichen Farbe). Dementsprechend können diese Gebiete untereinander angegriffen werden, ebenso lassen sich Einheiten während eines Manövers über diese Gebiete bewegen.

Häfen von Westeros

Manöver

Sobald Sie sich entschieden haben, Ihre Angriffsphase zu beenden, können Sie ein Manöver durchführen, um eine strategisch wichtige Position zu verstärken. Um ein Manöver durchzuführen, können Sie so viele Einheiten wie Sie möchten von einem Gebiet, das Sie kontrollieren, in ein anderes, verbundenes Gebiet bewegen, das von Ihnen kontrolliert wird.

Gebiete sind miteinander verbunden, wenn Sie alle Gebiete zwischen diesen beiden kontrollieren. Sie können sich nicht durch gegnerische oder *neutrale* Gebiete bewegen. Ein Manöver wird nicht als Angriff gesehen, nur als eine Möglichkeit, eine strategische oder gefährdete Position zu verstärken. Denken Sie daran, dass Sie mindestens eine Einheit im ersten Gebiet zurücklassen müssen.

Karte ziehen

Wenn Sie mindestens ein gegnerisches Gebiet erobert haben, können Sie die oberste Karte vom Gebietskartenstapel ziehen. Sie dürfen immer nur eine Karte ziehen, auch wenn Sie mehrere Gebiete erobert haben. Kartensätze können gegen zusätzliche Einheiten eingetauscht werden (S.4).

Gewinnen

- Wenn die **Spielende-Karte** aus dem Gebietskartenstapel gezogen wird, endet das Spiel sofort!
- Jetzt zählen die Spieler ihre Punkte zusammen, um zu sehen, wer gewonnen hat. Jeder Spieler erhält einen Punkt für jedes Gebiet, das er kontrolliert, sowie einen Punkt für jede Burg und jeden Hafen.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Spielende-Karte

Licensed by

HASBRO and its logo and RISK are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2016 Hasbro. All Rights Reserved.
Series title, artwork, photographs and game movers TM & © 2016 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved.
HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc.

Herstellung und Vertrieb über: Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
HERGESTELLT IN IRLAND UND CHINA. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

B88751000