Risiko

The Elder Scrolls V

SKYRIM

ALTER 13+ | 2–5 SPIELER

INHALT

EINLEITUNG 2
ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS 3
SPIELMODI
- Chaos (2-5 Spieler) 6
- Dovahkiin (2-5 Spieler) 12
- Bürgerkrieg (3-5 Spieler) 19

EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 4E 201. Großkönig Torygg wurde ermordet und Himmelsrand in einen Bürgerkrieg gestürzt. Die einen wollen sich vom zerbröckelnden Kaiserreich abspalten, die anderen wollen ein Teil davon bleiben. Doch als es zur Spaltung kommt, tritt die Prophezeiung der Schriftrollen der Alten ein: Die Drachen sind zurückgekehrt! Sie bedrohen das ganze Land und hinterlassen das pure Chaos. Spiele mit deiner Lieblingsfraktion und zeige den anderen, dass du der wahre Dovahkiin bist.

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, RISIKO: The Elder Scrolls V: Skyrim zu spielen:

1. CHAOS

Die Grundvariante von RISIKO: The Elder Scrolls V: Skyrim, um Anfänger an das Spiel heranzuführen. Sobald Sie mit dem Spiel vertraut sind, schauen Sie sich den DOVAHKIIN-Modus an.

2. DOVAHKIIN

Die fortgeschrittene Version von RISIKO: The Elder Scrolls V: Skyrim, die eine strategischere Herangehensweise mit Missionen, Ausrüstung und Zauberspruchkarten erlaubt.

3. BÜRGERKRIEG

Die klassische Version von RISIKO mit der Eroberung von Skyrim:
Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt.

IHHALT:
1 Spielplan, 4 Drachen-Spielfiguren, 5 Helden-Spielfiguren, 375 Einheiten, 5 Spielertafeln, 4 Drachenschreikarten, 28 Missionskarten, 30 Zauberspruchkarten, 48 Gebietskarten, 1 Spielende-Karte, 5 Rüstungskarten, 5 Waffenkarten, 76 Marker, 3 rote Würfel (Angriff) und 2 schwarze Würfel (Verteidigung).

ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS

DER SPIELPLAN

Der Spielplan ist in **48 GEBIETE** und **9 REGIONEN** unterteilt, wobei jede Region eine andere Farbe hat. In jeder Region gibt es ein Gebiet mit einer Festung, für die es einen Zusatzpunkt bei der Invasion gibt. Weiterhin gibt es pro Region ein Gebiet mit einem Portal, wodurch zwei Gebiete direkt miteinander verbunden und angreifbar sind. Auf dem Spielplan sind darüber hinaus eine Lebensanzeige und eine Verstärkungstabelle.

FESTUNG
(Beispiel)

PORTAL
(Beispiel)

VERSTÄRKUNGS-TABELLE

DRACHEN-
LEBENSPUNKTE

DIE SPIELFIGUREN

Jeder Spieler kommandiert die Armee einer Fraktion. Jede Fraktion wird dabei von zwei verschiedenen Spielfiguren repräsentiert, die entweder 1 oder 3 Einheiten darstellen. Nutzen Sie die 3-Einheiten-Spielfigur, um Platz zu sparen, da Sie drei einzelne Einheiten repräsentiert.

1 EINHEIT

3 EINHEITEN

NUR IM DOVAHKIIN-SPIELMODUS:

HELD

DRACHEN

In DOVAHKIIN-Spielmodus gibt es zusätzlich für jede Fraktion einen einzigartigen Helden. Seine besonderen Fähigkeiten werden später erklärt. Dazu kommen auch noch insgesamt 4 Drachen, die in diesem Spielmodus eingesetzt werden.

WÜRFEL

Es gibt 2 Arten von Würfeln: Rot (3) für die Angriffe und Schwarz (2) für die Verteidigung.

KARTEN

Es gibt 6 verschiedene Kartenstapel, erkennbar an ihren Rückseiten.
Die einzelnen Kartenstapel sollten vor dem Spiel separiert und gemischt werden.

GEBIETSKARTEN

Dieser Stapel beinhaltet eine Karte für jedes Gebiet auf dem Spielplan. Gebietskarten werden für den Spielaufbau genutzt und eingesetzt, um zusätzliche Verstärkungseinheiten (oder auch Ausrüstungsgegenstände im DOVAHKIIN-Modus) zu erhalten.

SPIELENDE-KARTE

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

MISSIONSKARTEN

Die Missionskarten geben Aufgaben und Ziele vor, um wichtige Siegpunkte zu erhalten. (DOVAHKIIN-Modus)

ZAUBERSPRUCHKARTEN

Die Zauberspruchkarten können gekauft und für taktische Vorteile für Ihre Fraktion während Aufstellung, Schlachten und Verteidigung genutzt werden. (DOVAHKIIN-Modus)

DRACHENSCHREIKARTEN

Diese Karten erlauben dem Helden, während des Spiels eine mächtige Fähigkeit einzusetzen. (DOVAHKIIN-Modus)

WAFFEN- UND RÜSTUNGSKARTEN

Waffen- und Rüstungskarten können gegen Gebietskarten eingetauscht werden, um wertvolle Ausrüstungsgegenstände für seinen Helden zu erhalten. Dadurch erhält der Held zusätzliche Fähigkeiten und Stärken. (DOVAHKIIN-Modus)

SPIELERTAFELN

Für jede Fraktion gibt es eine Spielertafel, die Ihnen dabei hilft, einen Überblick über Ihren Helden, Magicka und Lebenspunkte sowie Siegpunkte, Gebiete, Festungen und Portale, die Sie kontrollieren, zu behalten.

Verwenden Sie die +10-Marker als Markierer für die Gebiete, um die Gesamtsumme anzuzeigen. Die übrigen Marker können Sie für die anderen Wertebalken benutzen. (DOVAHKIIN-Modus)

SPIELMODUS: CHAOS (2–5 SPIELER)

Spielen Sie zuerst diesen Modus!

Der CHAOS-Modus ist eine Einführung in das RISIKO: The Elder Scrolls: Skyrim Spiel. Er ist einfach zu erlernen, spielt sich schneller und gilt als Empfehlung, um die grundlegenden Regeln und Mechaniken von RISIKO zu verstehen. Sobald Sie Ihre Strategien perfektioniert haben, sollten Sie den fortgeschrittenen Modus DOVAHKIIN ausprobieren (S. 12).

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, Festungen und Portale, die sie kontrollieren.

SPIELAUFBAU:

1.	**Legen Sie folgende Spielmaterialien für den CHAOS-Modus bereit:** Spielplan, Armeen, Gebietskarten (inkl. der Spielende-Karte) und Würfel.	
2.	**Legen Sie alle anderen Spielmaterialien beiseite.**	
3.	**Werfen Sie einen Würfel.** Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.	
4.	**Alle Spieler wählen eine Fraktion** und legen ihre Starteinheiten bereit.	
5.	**Gebietskarten 2 SPIELER**: Mischen Sie die Gebietskarten und verteilen Sie 18 an jeden Spieler. Die verbleibenden 12 Gebiete werden zu Beginn des Spiels von neutralen Einheiten besetzt.	**Gebietskarten 3–5 SPIELER**: Mischen Sie Gebietskarten und verteilen Sie sie gleichmäßig an alle Spieler. Wenn 5 Spieler mitspielen, erhalten der 3., 4. und 5. Spieler eine zusätzliche Karte.
6.	**Einheiten platzieren 2 SPIELER**: Schauen Sie auf Ihre Gebietskarten und stellen Sie jeweils 3 Einheiten auf jedes dieser Gebiete auf den Spielplan. Stellen Sie jeweils 2 Einheiten als neutrale dritte Fraktion (verwenden Sie hierfür Figuren einer unbenutzten Fraktion) auf die 12 verbleibenden Gebiete.	**Einheiten platzieren 3–5 SPIELER**: Schauen Sie auf Ihre Gebietskarten und stellen Sie jeweils 3 Einheiten auf jedes dieser Gebiete auf den Spielplan.
7.	**Nach dem Aufbau legen Sie alle Gebietskarten wieder zusammen** und mischen diese. Dann nehmen Sie die Spielende-Karte und stecken diese in die untere Hälfte des Stapels (an eine zufällige Stelle). Platzieren Sie den Stapel neben dem Spielplan.	
8.	**Spiel beginnen**: Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn fortgefahren.	

SPIELZUGÜBERSICHT/SIE SIND DRAN:

Jeder Spielzug besteht aus 4 Phasen in dieser Reihenfolge:

1. VERSTÄRKEN Sie Ihre Gebiete, indem Sie zusätzliche Einheiten erhalten und aussenden.
2. INVASION: Marschieren Sie in gegnerische und/oder neutrale Gebiete ein und greifen diese an.
3. MANÖVER: Bewegen Sie Ihre Einheiten (wenn Sie möchten).
4. ZIEHEN Sie eine Gebietskarte, sofern Sie ein Gebiet eingenommen haben.

1. VERSTÄRKEN:

Zu Beginn jedes Zugs (auch beim ersten) 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 FESTUNGEN, DIE SIE KONTROLLIEREN UND TEILEN SIE DIE MENGE DURCH 3 (ABRUNDEN).** Das Ergebnis ist die Menge an Einheiten, die Sie zur Verstärkung aus Ihrem Vorrat erhalten. Stellen Sie die neuen Einheiten nach Belieben auf Ihre Gebiete. **HINWEIS**: Sie erhalten immer mindestens 3 Einheiten, auch wenn Ihnen eigentlich weniger zustehen.

2) **ERMITTELN SIE, OB SIE EINEN REGIONS-BONUS ERHALTEN**. Für jede Region, die zu Beginn Ihres Zugs komplett von Ihnen besetzt ist, erhalten Sie einen Bonus. Wie viele Einheiten das sind, zeigt die Bonuszahl neben dem Namen der Region auf dem Spielplan (siehe Abbildung rechts). Auch diese neuen Einheiten verteilen Sie nach Belieben auf Ihren Gebieten.

3) **TAUSCHEN SIE 3 GEBIETSKARTEN GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN**. Auf jeder Gebietskarte befindet sich unten ein Symbol. Während des Spiels können Sie Gebietskarten sammeln und 3 Karten gegen zusätzliche Einheiten eintauschen (siehe Abbildung).

BONUS FÜR BESETZTE GEBIETE: Wenn Sie das Gebiet einer Karte, die Sie eintauschen, kontrollieren, erhalten Sie zur Belohnung noch 2 Einheiten dazu, die Sie allerdings direkt auf das jeweilige Gebiet stellen müssen. **HINWEIS**: Sie dürfen nie mehr als 5 Gebietskarten auf der Hand haben! Wenn Sie zu Beginn Ihres Zugs 5 Karten auf der Hand haben, müssen Sie einen Satz Karten einlösen.

4) **EINHEITEN AUFSTELLEN**. Nachdem Sie Ihre Verstärkungseinheiten erhalten haben, müssen Sie ALLE auf Gebiete stellen, die Sie kontrollieren. Dabei können Sie alle Einheiten in einem Gebiet platzieren oder auf mehrere Gebiete verteilen.

2. INVASION:

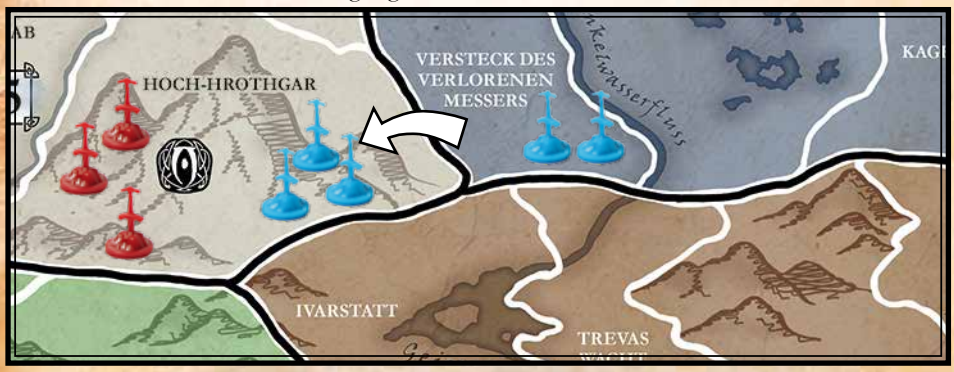
Jetzt beginnt der Hauptteil Ihrer Runde, in dem Sie entscheiden, wen und wo Sie angreifen, um Kontrolle über weitere Gebiete zu erhalten, Ihre Macht zu festigen und das Spiel zu gewinnen! Sie können in Gebiete von Gegnern eindringen, die an Gebiete angrenzen, die Sie kontrollieren. Sie können mehrere Invasionen während Ihrer Runde verkünden, aber jede Invasion kann nur von einem Gebiet gleichzeitig ausgehen. Sie können in Gebiete mit einem Portal von jedem anderen Gebiet mit einem Portal (siehe S. 10) eindringen. Eine Invasion zu starten ist immer optional! Sie können also selbst entscheiden, ob und wie Sie in Ihrer Runde gegnerische Gebiete angreifen.

BEDINGUNGEN FÜR DEN ANGRIFF:

a) Sie dürfen nur Gebiete angreifen, die an Ihre eigenen Gebiete angrenzen oder durch ein Portal (siehe S. 10) mit ihnen verbunden sind.
b) Sie dürfen immer nur jeweils ein fremdes Gebiet von einem Ihrer Gebiete aus angreifen.
c) In dem Gebiet, von dem aus Sie angreifen, müssen mindestens 2 Ihrer Einheiten stehen.
d) Nach Ihrem ersten Angriff dürfen Sie solange fortfahren, bis Sie alle gegnerischen Einheiten in dem Gebiet geschlagen haben, oder aber Sie verlagern Ihre Attacke auf ein anderes Gebiet. Sie dürfen in dieser Phase so oft und so viele verschiedene Gebiete angreifen, wie Sie möchten und können.

ANGREIFEN:

1. Nehmen Sie die Einheiten, mit denen Sie angreifen möchten, und schieben Sie sie über die Grenze in das Zielgebiet. Egal, wie viele Einheiten Sie in einem Gebiet haben, Sie dürfen immer nur mit maximal 3 Einheiten angreifen (also mit 1, 2 oder 3). **HINWEIS**: Denken Sie immer daran, dass kein Gebiet leer bleiben darf! Sie müssen in jedem Gebiet immer mindestens 1 Einheit zur Verteidigung zurücklassen.



Spieler Blau hat 5 Einheiten in *Versteck des Verlorenen Messers*. Er möchte Spieler Rot in *Hoch-Hrothgar* angreifen, also bewegt er 3 seiner Einheiten in dieses Gebiet. Er kann nun mit seinen 3 Einheiten angreifen, während Spieler Rot nur mit maximal 2 seiner Einheiten verteidigen darf (obwohl er 3 Einheiten in *Hoch-Hrothgar* stationiert hat).

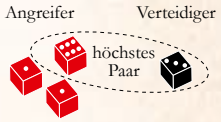
2. Nun entscheidet der angegriffene Spieler, ob er sein Gebiet mit 1 oder 2 Einheiten verteidigt. Unabhängig davon, wie viele Einheiten Sie in einem angegriffenen Gebiet haben: Zur Verteidigung dürfen immer nur 1 oder 2 Einheiten antreten. Anders als der Angreifer kann der Verteidiger seine letzten Einheiten in einem Gebiet verlieren, denn sonst könnte es ja nicht erobert werden. **HINWEIS**: Je mehr Einheiten Sie für einen Angriff oder zur Verteidigung einsetzen, desto besser stehen Ihre Siegchancen! Allerdings erhöht sich damit auch die Menge der Einheiten, die Sie im Kampf verlieren könnten.

3. Jetzt wird gekämpft: Der Angreifer wirft je 1 roten Würfel pro angreifende Einheit, und der Verteidiger wirft je 1 schwarzen Würfel pro verteidigende Einheit. Beide Spieler würfeln gleichzeitig. Wenn Sie zu zweit spielen, werden manche Gebiete von neutralen Mächten kontrolliert. Ihr Gegner rollt den Verteidigungswürfel, wenn Sie neutrale Einheiten 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.

KAMPF AUSWERTEN:
Für die Auswertung werden die höchsten Würfel jeweils in Paaren verglichen: Für jeden höheren Angriffswürfel verliert der Verteidiger eine Einheit aus seinem Gebiet. Für jeden höheren Verteidigungswürfel verliert der Angreifer eine Einheit. Beide Spieler legen ihre geschlagenen Einheiten zu ihrem Vorrat zurück. Wenn ein Spieler einen Würfel mehr geworfen hat als der andere, wird sein niedrigster Wurf nicht gewertet.

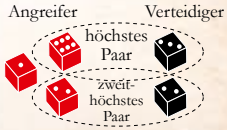
Beachten Sie:
- Bei gleichen Augenpaaren gewinnt immer der Verteidiger.
- Der Angreifer kann pro Angriffsaktion maximal 2 Einheiten verlieren.
- Wenn der Verteidiger immer noch Einheiten im Gebiet hat, das angegriffen wird, kann der Angreifer die laufende Invasion fortführen, indem er mehr Einheiten in die Schlacht schickt, oder aber auch die Invasion nach der ersten Schlacht beenden und eine Invasion an einer anderen Stelle beginnen.

BEISPIEL 1:



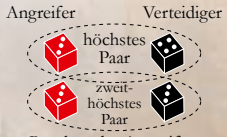
Resultat: der Verteidiger verliert 1 Einheit.

BEISPIEL 2:



Resultat: Angreifer und Verteidiger verlieren je 1 Einheit.

BEISPIEL 3:



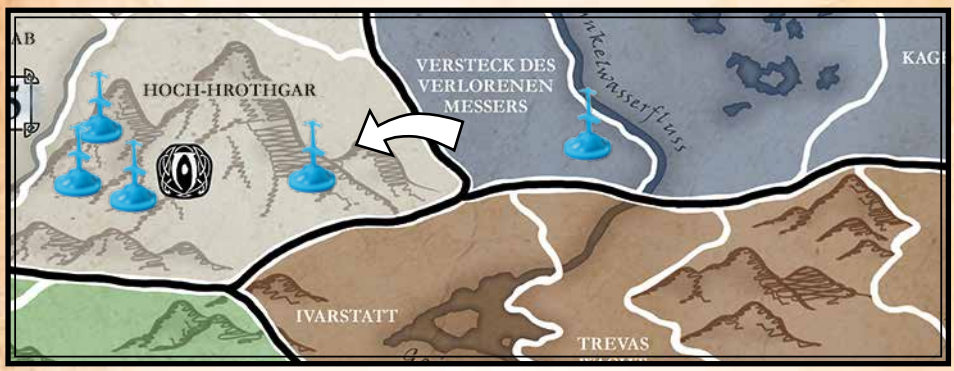
Resultat: der Angreifer verliert 2 Einheiten.

BEISPIEL 4:

Resultat der Verteidiger verliert 1 Einheit.

GEBIETE EROBERN:
Wenn die letzte verteidigende Einheit in einer Invasion besiegt wird, wurde das Gebiet erobert und Sie marschieren mit Ihren überlebenden Einheiten in das Gebiet ein. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt aus dem Ausgangsgebiet noch weitere Einheiten mitnehmen.
HINWEIS: Sie müssen im Ausgangsgebiet immer mindestens 1 Einheit zurücklassen.

Denken Sie daran, dass Sie so viele Invasionen durchführen können, wie Sie möchten, während Sie an der Reihe sind, vorausgesetzt Sie haben die nötigen Einheiten. Sie entscheiden selbst, wie oft und wie viele verschiedene Gebiete Sie in dieser Phase Ihres Zugs angreifen wollen.



Spieler Blau hat *Hoch-Hrothgar* mit 3 Einheiten erfolgreich erobert. Er nimmt 1 weitere Einheit zur Verstärkung in dieses Gebiet mit und lässt eine Einheit in *Versteck des Verlorenen Messers* zur Verteidigung zurück.

GEGNER BESIEGEN:
Wenn Sie es schaffen, alle Einheiten eines anderen Spielers aus dem Spiel zu entfernen, ist dieser Spieler eliminiert. Sie erhalten die Gebietskarten dieses Spielers. Falls Sie danach 5 oder mehr Gebietskarten besitzen, müssen Sie die dadurch entstandenen kompletten Sätze sofort eintauschen, bis Sie nur noch maximal 4 Karten haben (auch außerhalb Ihrer Verstärkungsphase).

GEBIETE MIT PORTALEN:
Portale sind wichtige strategische Punkte. Jedes Gebiet mit einem Portal ist mit allen anderen Gebieten verbunden, die ebenfalls ein Portal haben. Dementsprechend können diese Gebiete untereinander angegriffen werden, ebenso lassen sich Einheiten während eines Manövers über diese Gebiete bewegen.

3. MANÖVER:

Unabhängig von den Ergebnissen Ihres Zugs, dürfen Sie am Ende ein Manöver durchführen, um eine strategisch wichtige Position zu verstärken. Das Manöver darf von jedem Spieler am Ende jedes Zugs durchgeführt werden, auch wenn vorher keine Kampfaktionen oder Eroberungen stattgefunden haben.

Um ein Manöver durchzuführen, ziehen Sie so viele Einheiten wie Sie möchten aus **einem** Ihrer Gebiete in **ein** anderes Ihrer Gebiete, das mit dem Ausgangsgebiet verbunden ist. Gebiete sind miteinander verbunden, wenn Ihnen alle dazwischenliegenden Gebiete ebenfalls gehören und eine durchgehende Kette bilden. 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 Ausgangsgebiet als Verteidigung zurücklassen müssen.

Nach dem Manöver ist Ihr Zug beendet und der links neben Ihnen sitzende Spieler ist dran.

Spieler Rot zieht 2 Einheiten von *Festung Graumoor* zu *Versteck des verlorenen Messers*. Er ist dazu in der Lage, da diese Gebiete miteinader verbunden sind (er kontrolliert alle Gebiete, die dazwischen liegen). Er lässt 1 Einheit zur Verteidigung in *Festung Graumoor* zurück.

4. ZIEHEN SIE EINE GEBIETSKARTE:

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 genutzt werden, um sie gegen zusätzliche Einheiten einzutauschen (S. 7).

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 Festung und jedes Portal. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

SPIELMODUS: DOVAHKIIN (2–5 SPIELER)

Sobald Sie mit dem CHAOS-Modus vertraut sind, können Sie tiefergehende Strategien und Optionen durch die DOVAHKIIN-Regeln einbauen. Indem Sie die Zauberspruch- und Drachenschreikarten sowie die Ausrüstungsgegenstände und Missionen dem Spiel hinzufügen, erschaffen Sie eine reichere, tiefere und strategischere RISIKO: The Elder Scrolls V: Sykrim-Erfahrung.

Sie können auch nur bestimmte DOVAHKIIN-Regeln auswählen und andere auslassen. Zum Beispiel können Sie Helden und Ausrüstungsgegenstände mit ins Spiel nehmen, aber Missionen oder Zauberspruchkarten außen vor lassen und mit CHAOS-Siegbedingungen spielen. Schauen Sie sich die Regeln für den DOVAHKIIN-Modus genau an und verändern Sie das Spiel, wie es Ihnen gefällt.

ZIEL DES SPIELS:

Hier ist es Ihre Aufgabe, Missionsziele zu erreichen, um dafür Siegpunkte zu erhalten und mehr Macht zu gewinnen. Missionen können 1–3 Siegpunkte wert sein, je nach Schwierigkeitsgrad. Der erste Spieler, der 10 Siegpunkte erreicht und noch seinen Helden besitzt, gewinnt das Spiel!

SPIELAUFBAU:

1. **Legen Sie alle Spielmaterialen bereit.**
(Entfernen Sie lediglich die Spielende-Karte aus dem Spiel).

2. **Werfen Sie einen Würfel**. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.

3. **Wählen Sie die Einheiten**, die für Ihre gewählte Fraktion bestimmt sind:

Sturmmäntel **Thalmor** **Orks** **Kaiserliche** **Abgeschworene**

4. **Wählen Sie die Spielertafel, die Ihre Fraktion repräsentiert**. Die Spielertafeln helfen Ihnen, den Überblick über Ihre Gebiete, Festungen, Portale, Siegpunkte, Magicka, Lebenspunkte und Helden zu behalten. (Verwenden Sie die unterschiedlichen Spielmarker zur Markierung)

5. **Missionskarten**: Jeder Spieler erhält 3 Karten und entscheidet sich, 2 zu behalten. Legen Sie die dritte Karte ab und mischen Sie diese zurück in den Stapel. Dann platzieren Sie den Stapel neben dem Spielbrett.

6. **Gebiets-, Zauberspruch-, Waffen-, Rüstungs- und Drachenschreikarten:**
In separate Stapel mischen und neben dem Spielbrett platzieren.

7. **Starteinheiten erhalten:**
Die restlichen Einheiten sind ihre spätere Verstärkung.

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
29	28	24	20

8.	**Drachen aufstellen**: Ziehen Sie 4 Gebietskarten und platzieren Sie einen Drachen auf jedem dieser Gebiete. In diesem Gebiet dürfen keine Einheiten stehen, der Drache besetzt dieses Gebiet alleine.	
9.	**Starteinheiten aufstellen 2 SPIELER**: 1. Ziehen Sie 12 Gebietskarten und platzieren Sie zwei neutrale Einheiten auf jedem dieser Gebiete. 2. In Zugreihenfolge stellen Sie jeweils eine Einheit auf ein leeres Gebiet, bis alle Gebiete belegt sind.* 3. Wenn alle Gebiete belegt sind, gehen Sie reihum und verstärken Ihre besetzten Gebiete mit Ihren restlichen Starteinheiten, bis alle platziert sind.	**Starteinheiten aufstellen 3–5 SPIELER**: 1. In Zugreihenfolge stellen Sie jeweils eine Einheit auf ein leeres Gebiet, bis alle Gebiete besetzt sind.* 2. Wenn alle Gebiete besetzt sind, gehen Sie reihum und verstärken Ihre beanspruchten Gebiete mit Ihren restlichen Starteinheiten, bis alle platziert sind.
	* Eine strategischere Variante als beim CHAOS-Modus, wo Gebietskarten für die zufällige Platzierung der Starteinheiten verteilt werden.	
10.	**Helden platzieren:** Stellen Sie Ihren Helden in ein von Ihnen kontrolliertes Gebiet.	
11.	**Startbonus 5 SPIELER**: Da der letzte Spieler ein Gebiet weniger hat, erhält er zu Beginn einen Bonus von 2 Magicka.	
12.	Nach dem anfänglichen Aufbau legen Sie alle Gebietskarten wieder zusammen und mischen diese. Platzieren Sie den Stapel wieder neben dem Spielplan.	
13.	**Spiel beginnen:** Der Startspieler beginnt, es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.	

SPIELZUGÜBERSICHT/SIE SIND DRAN:

In Ihrem Spielzug werden Sie die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

1. **VERSTÄRKEN** Sie Ihre Fraktion mit zusätzlichen Einheiten sowie Magicka.
2. **KARTEN KAUFEN UND BENUTZEN**. Sie können Zauberspruch-, Waffen-Rüstungs- oder Missionskarten für Magicka kaufen und diese ausspielen. Hier können Sie auch die Drachenschreikarten ausspielen.
3. **INVASION**. Marschieren Sie in gegnerische und/oder neutrale Gebiete ein und greifen diese an (wenn Sie möchten).
4. **MANÖVER**. Bewegen Sie Ihre Einheiten (wenn Sie möchten).
5. **SCHLIESSEN SIE EINE MISSION AB** und überprüfen Sie Ihren Siegstatus.
6. **ZIEHEN** Sie eine Gebietskarte und erhalten Sie Magicka, sofern Sie mindestens ein Gebiet eingenommen haben.

1. VERSTÄRKEN:

Verstärkung in DOVAHKIIN funktioniert genauso wie in CHAOS (S. 7) – mit dem Unterschied, dass Sie zusätzlich Magicka erhalten, das Sie während des Spiels einsetzen können:

1) **ZÄHLEN SIE DIE GEBIETE UND FESTUNGEN, DIE SIE KONTROLLIEREN UND TEILEN SIE DIE MENGE DURCH 3 (ABRUNDEN). SIE ERHALTEN SO VIELE EINHEITEN SOWIE +3 MAGICKA.**
   Zu Beginn jeder Runde erhalten Sie +3 Magicka. Markieren Sie die Anzahl auf Ihrer Spielertafel, um den Überblick zu behalten. Die maximale Anzahl an Magicka ist auf 10 begrenzt.

2) **ERMITTELN SIE, OB SIE EINEN REGIONS-BONUS ERHALTEN.** Für jede Region, die zu Beginn Ihres Zugs komplett von Ihnen besetzt ist, erhalten Sie einen Bonus.

3) **TAUSCHEN SIE 3 GEBIETSKARTEN GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN**. Wie im CHAOS-Modus können Sie auch hier Gebietskarten gegen weitere Einheiten tauschen (S. 7).

4) **TAUSCHEN SIE 2 GEBIETSKARTEN DERSELBEN KATEGORIE GEGEN EINE WAFFE ODER RÜSTUNG**. Sie können außerdem pro Runde zwei Gebietskarten derselben Kategorie gegen eine Waffen- oder Rüstungskarte tauschen und auf Ihrer Spielertafel ablegen. Jeder Held kann nur **eine** Waffe und **eine** Rüstung tragen, aber Sie können neue Waffen- und Rüstungen kaufen, um die alte zu ersetzen. Die alte Karte wird wieder in den Stapel gelegt und dieser wird neu gemischt.

5) **EINHEITEN AUFSTELLEN**. Nachdem Sie Verstärkungseinheiten (aus Ihrem Vorrat) und Magicka in Ihrer Runde gesammelt haben, stellen Sie ALLE Verstärkungseinheiten in Gebiete auf, die Sie kontrollieren. Sie können alle Einheiten in ein Gebiet stellen oder auf mehrere Gebiete verteilen. Magicka wird Ihrem Magickabalken hinzugefügt, damit es für Karten und Fähigkeiten genutzt werden kann. Sie können Magicka ansammeln und müssen es nicht alles auf einmal in jeder Runde ausgeben.

2. KARTEN KAUFEN UND BENUTZEN:

Nachdem Sie Einheiten aufgestellt und Magicka gesammelt haben, können Sie Zauberspruchkarten und Missionskarten kaufen.

ZAUBERSPRUCHKARTEN

Zauberspruchkarten geben Ihnen eine einmalig einsetzbare Spezialfähigkeit, und können für jeweils +2 Magicka gekauft werden. Ziehen Sie Ihren Marker zurück und ziehen Sie die oberste Karte vom Zauberspruch-Kartenstapel. Sie können in jeder Runde nur eine Karte kaufen und eine pro Runde einsetzen, es sei denn, Sie ziehen eine Verteidigungskarte. Diese können Sie auch einsetzen, wenn Sie nicht am Zug sind.

Halten Sie ihre Karten geheim, da sie Ihnen erlauben, Ihre Gegner mit besonderen Fähigkeiten zu überraschen, um Ihnen taktische Vorteile zu ermöglichen.

Auf den Zauberspruchkarten ist angegeben, wann sie benutzt werden können und wieviel Magicka es kostet, sie zu nutzen. Karten können in derselben Runde genutzt werden, in der sie gekauft werden, außer es steht anders auf der Karte beschrieben. Nachdem eine Karte benutzt wurde, legen Sie diese auf den Ablagestapel ab. **WICHTIG**: Ist Ihr Held tot, können Sie keine Zauberspruchkarten benutzen!

MISSIONSKARTEN:

Missionskarten geben Ihnen Aufgaben vor, für deren Erreichen Sie eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten (1 – 3) erhalten. Der erste Spieler, der 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel! Sie beginnen das Spiel mit zwei Missionskarten und erhalten weitere, wenn Sie Missionen erreichen. Halten Sie Ihre Missionen geheim, damit Ihre Gegner nicht wissen, welche Sie verfolgen. Am Ende Ihrer Runde überprüfen Sie, ob Sie eine Ihrer Missionen erreicht haben. Falls Sie eine abgeschlossen haben, zeigen Sie die Karte vor, legen sie auf den Ablagestapel, zählen die erreichten Siegpunkte zu Ihren Gesamtpunkten hinzu und markieren diese auf Ihrer Spielertafel (S. 5). **WICHTIG**: Sie können nur eine Mission pro Runde abschließen.

Um Ihre Strategie zu variieren, können Sie einmal pro Runde +2 Magicka ausgeben und zwei Karten vom Missionskartenstapel ziehen, von denen Sie eine behalten und die andere wieder ablegen.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSKARTEN:

Zu Beginn Ihres Zuges können Sie 2 Gebietskarten derselben Kategorie gegen eine Waffen- oder Rüstungskarte tauschen. Diese Ausrüstungsgegenstände geben Ihrem Helden zusätzliche Fähigkeiten, die Ihnen besondere Vorteile im Spiel bringen. Legen Sie die Karten offen auf Ihre Spielertafel.

Jeder Held kann zu jedem Zeitpunkt nur eine Waffe und eine Rüstung besitzen, aber Sie können neue Waffen und Rüstungen kaufen, um die alten zu ersetzen. Wenn Sie dies tun, entscheiden Sie, ob Sie die neue Karte behalten oder in das Deck zurücklegen möchten.

Wenn ein Held besiegt wird, verliert er seine gesamte Ausrüstung. Wenn ein Held von einem anderen Helden besiegt wird, erhält der gewinnende Spieler die Ausrüstung des besiegten Helden.

3. INVASION:

Invasionen in DOVAHKIIN funktionieren genauso wie in CHAOS (siehe S. 8). Manche Drachenschreie und Zauberspruchkarten erlauben Ihnen, die Würfelergebnisse anzupassen oder Würfel erneut zu würfeln. Schauen Sie sich diese Fähigkeiten genau an, damit Sie wissen, wann sie genutzt werden können. Sie können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Wenn eine Karte oder eine Fähigkeit einer grundlegenden Regel widerspricht, befolgen Sie immer die Regeln für die Karte oder Fähigkeit.

DRACHEN:

RISIKO: The Elder Scrolls V: Skyrim enthält insgesamt 4 Drachen, welche sehr starke Gegner darstellen und nicht leicht zu besiegen sind! Aber wenn Sie es schaffen, einen Drachen zu besiegen, erhalten Sie einen mächtigen und einzigartigen Drachenschrei, welcher Ihnen die Benutzung einer speziellen Fähigkeit erlaubt.

Drachen können sich nicht bewegen und greifen keine Einheiten an. Jeder Drache hat insgesamt 10 Lebenspunkte und kann von Einheiten sowie Helden angegriffen werden. Seine Lebenspunkte können auf dem Spielplan mit einem Marker markiert werden. Wird ein Drache angegriffen, verteidigt er immer mit 2 Würfeln, unabhängig davon, wie viele Lebenspunkte er hat. Für jeden Würfel, der niedriger ist als der Würfel des Angreifers, verliert er 1 Lebenspunkt. Für jeden Würfel, der höher ist, verliert der Angreifer 1 Einheit oder 1 Lebenspunkt, wenn er mit dem Helden angreift. Bei Gleichstand gewinnt immer der Drache.

Schaffen Sie es nicht, den Drachen in einem Zug zu besiegen, erhält der Drache sofort seine 10 Lebenspunkte zurück. Bereiten Sie sich also gut vor! Sollte ein anderer Spieler den gleichen Drachen angreifen, startet der Drache auch mit 10 Lebenspunkten.

Haben Sie den Drachen besiegt, ziehen Sie Ihre Einheiten in das eroberte Gebiet und ziehen eine Drachenschrei- und Gebietskarte.

WICHTIG: Sie können auch mehrere Drachen angreifen und somit auch mehrere Schreie erhalten.

DRACHENSCHREIKARTEN:

Haben Sie einen Drachen besiegt und erhalten eine Drachenschreikarte, können Sie diese nur in Ihrem Zug ausspielen (vor der Invasionsphase). Während ein anderer Spieler an der Reihe ist, können Sie keinen Drachenschrei spielen. Es kann nur **ein** Drachenschrei pro Runde eingesetzt werden (auch wenn Sie mehrere besitzen) und dieser kann nur auf Gebiete angewendet werden, die an das Gebiet mit Ihrem Helden angrenzen. Die ausgespielte Karte bleibt dauerhaft in Ihrem Besitz und kann jede Runde erneut aktiviert werden. **WICHTIG**: Ein Drachenschrei kann nur gespielt werden, wenn Ihr Held lebt!

HELDEN:
Jeder Spieler besitzt einen einzigartigen Helden, angepasst an seine Fraktion. Es sind starke Spezialeinheiten mit 10 Lebenspunkten, die es Ihnen ermöglichen, spezielle Fähigkeiten zu aktivieren sowie Waffen und Rüstungen zu tragen.

Helden bewegen:
Ihr Held kann sich nur ein Mal pro Runde durch bis zu 3 Gebiete bewegen (Invasion- oder Manöverphase). Diese Gebiete müssen in Ihrer Kontrolle sein und aneinander angrenzen. Ihr Held kann mit zusätzlichen Einheiten aus einem Gebiet bewegt werden. Wird der Held während der Manöverphase bewegt, gilt dies nicht als Bewegung der Einheiten und wird somit ignoriert. Sie können zusätzlich noch andere Einheiten bewegen. Ein Held kann alleine in einem Gebiet stehen, aber er kann sich nicht daraus bewegen, wenn dort keine Einheiten sind.

Gebietsbonus:
Alle Einheiten, die in dem gleichen Gebiet wie der Held stehen, erhalten +1 auf alle Würfel (Angriff und Verteidigung). Der Held selbst erhält keinen Bonus, nur die Einheiten in diesem Gebiet.

Kampf:
Ein Held kann nur gegen andere Helden oder Drachen kämpfen, nicht aber gegen gegnerische Einheiten. Einheiten können keinen Helden angreifen! Der Kampf mit einem Helden funktioniert genauso wie ein Kampf mit normalen Einheiten. Er kann mit 3 Würfeln angreifen und mit 2 Würfeln verteidigen, unabhängig wie viele Lebenspunkte er noch hat. Für jeden Würfel, der niedriger ist als der Würfel des Angreifers, verliert er 1 Lebenspunkt. Für jeden Würfel, der höher ist, verliert der Angreifer 1 Lebenspunkt. Ein Held kann nur alleine angreifen, nicht in Kombination mit Einheiten, d.h. sie greifen getrennt voneinander an.

Heilen:
Wenn Sie Lebenspunkte verloren haben, können Sie zu jeder Zeit (auch im Kampf) +2 Magicka für 1 Lebenspunkt einsetzen, um Ihren Helden zu heilen. Außerdem gibt es einige Zauberspruchkarten, die bei Ihrem Helden Lebenspunkte wiederherstellen.

Tod und Wiederbelebung:
Verliert Ihr Held alle seine Lebenspunkte stirbt er und wird außerhalb des Spielplans gestellt. Er verliert zusätzlich all seine Ausrüstung (Waffen und Rüstung) sowie Zaubersprüche, behält aber seine Drachenschreie. Wird Ihr Held von einer neutralen Armee oder einem Drachen besiegt, werden alle Karten wieder unter die jeweiligen Stapel gelegt. Ist es ein Gegenspieler, der Ihren Helden besiegt hat, bekommt er die gesamte Ausrüstung von Ihrem Helden.

Durch den Einsatz von +10 Magicka kann Ihr Held zu jeder Zeit wiederbelebt und auf ein beliebiges, von Ihnen kontrolliertes Gebiet platziert werden. **WICHTIG**: Sie können ohne Ihren Helden nicht gewinnen, es ist also wichtig, die richtige Balance zwischen dem Einsatz Ihres Heldens und Ihrer Einheiten zu finden.

4. MANÖVER:

Sobald Sie, wie im CHAOS-Modus, Ihre Angriffsphase beenden, können Sie ein Manöver durchführen, um eine wichtige strategische Position zu verstärken (S. 11). Manche Fähigkeiten können Ihnen ein zusätzliches Manöver oder ein Manöver durch ein gegnerisches Gebiet gewähren.

5. MISSIONEN:

Nach Ihrer Manöverphase überprüfen Sie Ihre Missionskarten (S. 15), um zu sehen, ob Sie eine Mission abgeschlossen haben. Missionen sind zwischen 1 und 3 Siegpunkte wert, basierend auf der Schwierigkeit. Sie können nur eine Mission in jeder Runde abschließen, egal, ob Sie die Voraussetzungen für mehr als eine Mission erfüllt haben. Also wählen Sie weise.

Um die Punkte zu erhalten, decken Sie eine Mission auf, das Sie erreicht haben und erhöhen Sie den Siegpunktemarker auf Ihrer Spielertafel. Nachdem Sie eine Mission abgeschlossen und Punkte erhalten haben, legen Sie die Karte ab. Dann ziehen Sie zwei neue Karten vom Missionskartenstapel. Wählen Sie eine aus, die Sie behalten möchten und legen Sie die andere wieder ab, um ihre Kampagne fortzuführen und zum Sieg zu marschieren.

6. EINE GEBIETSKARTE ZIEHEN UND MAGICKA ERHALTEN:

Wenn Sie mindestens 1 feindliches Gebiet erfolgreich erobert haben, können Sie eine Karte vom Gebietskartenstapel ziehen. Sie können nur eine Karte ziehen, auch wenn Sie mehrere Gebiete erobert haben. Zusätzlich erhalten Sie +1 Magicka für jedes eroberte Gebiet.

ELIMINIERUNG:

Wenn Sie es schaffen, die Einheiten eines anderen Spielers komplett vom Spielplan zu entfernen, wird der Spieler aus dem Spiel entfernt. Sie erhalten die Gebietskarten dieses Spielers und wenn Sie damit über 5 Karten erhalten, müssen Sie umgehend einen Satz einlösen und zusätzliche Einheiten aufstellen, auch wenn es nicht Ihre Verstärkungsphase ist. Sie erhalten ebenfalls die gesamten Waffen-, Rüstungs- und Zauberspruchkarten des Spielers.

GEWINNEN:

Wenn Sie am Ende Ihrer Runde 10 oder mehr Siegpunkte erreicht haben UND Ihr Held lebt, haben Sie gewonnen! Behalten Sie die Siegpunkte Ihrer Gegner daher immer im Auge. Sie können den Sieg der anderen aufhalten, wenn Sie es schaffen, die Helden Ihrer Gegner zu besiegen.

SPIELMODUS: BÜRGERKRIEG (3–5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS:

Besiegen Sie die gegnerischen Einheiten und besetzen Sie alle Gebiete auf dem Spielplan.

SPIELAUFBAU:

		3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
1.	Zunächst wählt jeder Spieler seine Fraktion und zählt davon seine Starteinheiten ab.	40 Einheiten	35 Einheiten	30 Einheiten
2.	Jeder Spieler wirft einen Würfel: Wer die höchste Zahl hat, stellt eine seiner Einheiten auf ein Gebiet seiner Wahl. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn und stellen je eine Einheit auf ein beliebiges freies Gebiet. Dies geht reihum so lange weiter, bis alle 48 Gebiete besetzt sind.			
3.	Nun stellen die Spieler nacheinander jeweils 1 weitere Einheit auf ihre Gebiete, bis alle Spieler ihre gesamten Starteinheiten platziert haben. Die Verteilung der Einheiten ist Ihre Sache: Sie dürfen viele auf ein einzelnes Gebiet stellen und nur wenige auf andere, oder alle gleichmäßig verteilen. Aber es darf niemals ein Gebiet leer bleiben!			
4.	Mischen Sie die Gebietskarten (ohne die Spielende-Karte) gut durch und legen Sie sie verdeckt als Zugstapel neben den Spielplan.			
5.	Jetzt kann's losgehen: Der Spieler, der die erste Einheit auf den Spielplan gestellt hatte, fängt an.			
6.	Ab hier folgt das Spiel den zuvor erklärten Regeln für das CHAOS-RISIKO. Ihr Ziel ist einfach, alle anderen Spieler zu besiegen.			

GEWINNEN:

Es gewinnt der Spieler, der alle 48 Gebiete des Spielplans besetzt und damit alle anderen Spieler besiegt hat. Herzlichen Glückwunsch: Sie haben Skyrim erobert!

Bethesda®

Winning Moves

Licensed by

Hasbro Gaming

HASBRO and its logo and RISK are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2018 Hasbro. All Rights Reserved.
The Elder Scrolls V: Skyrim® 2011-2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.
Hergestellt von Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.hasbro.com **www.winningmoves.de**

Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.