

AB 10 JAHREN | 2-6 SPIELER

Risiko

DAS GROSSE STRATEGIESPIEL

STARCRRAFT[®]
COLLECTOR'S EDITION

MISSIONSBESPRECHUNG

Terranischer
Adjutant



WILKOMMEN

Der Koprulu-Sektor wird vom Krieg verwüstet. Behaupte Dich als eine von drei mächtigen Spezies gegen Deine Feinde. Entscheidest Du Dich dafür, die gewaltigen Psi-Kräfte und erstaunlich fortgeschrittenen Technologien der geheimnisvollen Protoss zu nutzen? Oder willst Du die Zerg anführen, deren sich ständig weiterentwickelnde Armee ganze Welten heimsucht und überrennt auf ihrem unersättlichen Weg, alles auszulöschen, was ihnen im Wege steht? Unterschätze auch die Terraner nicht, robuste und beharrliche Menschen von unbezwingbarem Willen, die sich seit Jahrhunderten trotz schier unmöglicher Bedingungen ein Leben am Rande der Galaxie erkämpft haben.

Unabhängig davon, für wen Du Dich entscheidest – Du kämpfst um Dein schieres Überleben. Der Krieg um die galaktische Vorherrschaft beginnt JETZT!

KRIEG FÜHREN

Es gibt 4 Arten, RISIKO: StarCraft Collector's Edition zu spielen.

1

GRUNDAUSBILDUNG

Eine Einführungsversion des
RISIKO: StarCraft-Spiels.

3-6 SPIELER

[Siehe GRUNDAUSBILDUNG S. 3]

2

KOMMANDOZENTRALE

Eine fortgeschrittene Version
der Grundausbildung.

3-6 SPIELER

[Siehe KOMMANDOZENTRALE S. 11]

3

TOTALE EROBERUNG

Eine aktualisierte Version des
klassischen RISIKO-Spiels.

2-6 SPIELER

[Siehe TOTALE EROBERUNG S. 12]

4

TEAMSPIEL

Verbündet Euch für Schlachten
2-gegen-2 oder 3-gegen-3.

4 oder 6 SPIELER

[Siehe TEAMSPIEL S. 13]

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Nicht bei jeder Spielvariante wird das gesamte Material verwendet.

[Unter GRUNDAUSBILDUNG, KOMMANDOZENTRALE und TOTALE EROBERUNG wird aufgeführt, was Du für die jeweilige Spielvariante benötigst.]

INHALT

- > Spielplan
- > 42 Karten
- > 2 Terraner-Fraktionen
- > 2 Protoss-Fraktionen
- > 2 Zerg-Fraktionen
- > 6 Basen
- > 7 Würfel
- > 15 Mineralienfelder
- > Erfolge und Belohnungen
- > Spielregeln

SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 42 Gebiete aufgeteilt, die in farbige Planeten-Gruppen gruppiert sind: Aiur [Grün], Zerus [Türkis], Korhal [Violett], Mar Sara [Gelb], Char [Rot] und Shakuras [Blau]. Einige Gebiete sind miteinander verbunden; das bedeutet, sie haben eine gemeinsame Grenze oder sind durch eine Weltraumlinie verbunden.



WÜRFEL

Die Würfel werden zum Angriff und zur Verteidigung von Gebieten benutzt.



ANGRIFFSWÜRFEL



VERTEIDIGUNGSWÜRFEL



BONUS-ANGRIFFSWÜRFEL



BONUS-VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

Terranischer
Adjutant



ZUR ERINNERUNG

In diesem Spiel der "strategischen Eroberungen" kämpfst Du um die galaktische Vorherrschaft. Um zu gewinnen, musst Du kühne Angriffe wagen, Dich an allen Fronten verteidigen und verwegen über ganze Planeten hinwegfegen.

Doch bedenke:

Die Gefahren – genau wie die Belohnungen – sind groß. Selbst wenn der Sieg zum Greifen nahe ist, kann noch ein Gegner kommen und Dir alles wegnehmen!

- > Tischgespräche – einschließlich Bündnissen, Drohungen, Zwang, Absprachen und Intrigen – sind nicht nur erlaubt, sondern sogar erwünscht. Psionische Gedankenkontrolle ist ebenfalls gestattet.
- > Ein guter Weg, mit RISIKO: StarCraft Collector's Edition zu beginnen, ist die GRUNDAUSBILDUNG.
- > Bei der GRUNDAUSBILDUNG kannst Du auch eine Spezies/Farbe, die bei der Abbildung für den Spielaufbau angegeben ist, durch eine unbenutzte Spezies/Farbe Deiner Wahl ersetzen.
- > Das Gebiet Char Aleph ist auf dem Spielplan durch eine Weltraumlinie mit den verwilderten Schwarmstücken verbunden. Einheiten können sich ganz normal zwischen diesen beiden Gebieten bewegen und angreifen.
- > Teile die Fraktionskarten in 3 Stapel auf, wenn Du GRUNDAUSBILDUNG, KOMMANDOZENTRALE und TEAMSPIEL spielst.
- > Hat jemand eine Fraktionskarte benutzt, wird sie auf einen von 3 getrennten Ablagestapeln neben den Spielplan gelegt.
- > Wenn die letzte Karte eines Fraktionskartenstapels gezogen wurde, wird der Ablagestapel dieser Spezies gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet.
- > Die Anzahl an Fraktionskarten jedes Spielers ist bekannt, ihr Inhalt jedoch nicht.
- > Eine Invasion ist der Angriff von einem Gebiet auf ein anderes. Ein Zug kann aus mehreren Invasionen bestehen.
- > Verteidigungswürfel gewinnen bei Gleichstand.
- > Jedes Gebiet muss ständig von mindestens einer Einheit besetzt sein.
- > Wenn ein Spieler einen anderen ausschaltet, erhält er dessen Fraktionskarten. Er darf jedoch nicht deren Fähigkeiten nutzen, sondern nur deren Sterne zum Erhalt von Verstärkungen.
- > Am Ende Deines Zuges darfst Du nicht einen Erfolg UND eine Fraktionskarte nehmen, es sei denn Du besitzt die Belohnung „Garantierte Karte“.
- > Während des Spielaufbaus werden die Belohnungen per Zufall verdeckt auf die Erfolge verteilt. Belohnungen werden nur aufgedeckt, wenn ein Erfolg erreicht wurde.
- > Helden erhalten einen plus-1-Bonus auf den höchsten Würfelwurf [sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung], wenn sie an einem Kampf beteiligt sind.
- > Ein Held zählt selbst nicht als Einheit; Helden bewegen sich nur zusammen mit Einheiten. Helden können sich nicht selbstständig von einem Gebiet in ein anderes bewegen.
- > Helden müssen sich mit den Invasionseinheiten in ein erobertes Gebiet bewegen, wenn sie vor dem Würfelwurf „dazugerufen“ wurden.
- > Dein Held ist besiegt, wenn die letzte Einheit in dem Gebiet, in dem er sich befindet, ausgeschaltet wurde. Nachdem er besiegt wurde, kann ein Held zu Beginn Deines nächsten Zuges wieder ins Spiel gebracht werden [in einem von Dir kontrollierten Gebiet].
- > Schütze Deine Basis, denn Du kannst nicht gewinnen, solange Du sie nicht mit Deinen Einheiten besetzt.
- > Manchmal ist der beste Weg zum Ziel, einen Gegner auszuschalten, um dessen Erfolge zu erhalten.
- > Für den zweiten Platz gibt es keine Punkte.

◀ VIEL GLÜCK UND VIEL SPASS! ▶

RISIKO®

STARCRRAFT

COLLECTOR'S EDITION

TEAMSPIEL

WIE MAN 2-GEGEN-2 UND 3-GEGEN-3 SPIELT

Mit 4 oder 6 Spielern kann RISIKO: StarCraft Collector's Edition als Teamspiel gespielt werden. Die Spieler gewinnen oder verlieren als Verbündete, indem sie ihre Erfolge kombinieren. [Die Spieler können die Variante KOMMANDOZENTRALE für Spielaufbau und -ablauf nutzen.]

AUFBAU

Das **TEAMSPIEL** folgt den Regeln der Variante **KOMMANDOZENTRALE**.

- > Erfolge und Belohnungen werden zufällig und verdeckt platziert.
- > Mineralienfelder werden mit Hilfe von Fraktionskarten platziert.
- > Fraktionskarten werden in 3 Stapel aufgeteilt.
- > Die Gebiete auf dem Spielplan werden nach und nach durch die Spieler besetzt. Siehe unten: ZUGREIHENFOLGE.

[Für eine genauere Beschreibung des Spielaufbaus siehe **KOMMANDOZENTRALE**, S. 11]

ZUGREIHENFOLGE

Lege fest, welche Spieler ein gemeinsames Team bilden. Die Spieler sollten sich so hinsetzen, dass sich die zwei Teams bei jedem Zug abwechseln. Jeder Spieler würfelt. Derjenige, der am höchsten würfelt, sichert sich den ersten Zug [würfelt weiter, falls es ein Unentschieden gibt]. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Verbündete dürfen NICHT in der Zugreihenfolge aufeinander folgen, es sei denn, ein Spieler scheidet später im Spiel aus.

BEGINN

BEI 4 SPIELERN:

- > **2 gegen 2:** Jeder Spieler startet mit 25 Einheiten.
- > **Karten:** Der vierte Spieler startet mit einer Fraktionskarte.

BEI 6 SPIELERN:

- > **3 gegen 3:** Jeder Spieler startet mit 15 Einheiten.
- > **Karten:** Der vierte und der fünfte Spieler starten jeweils mit einer und der sechste Spieler mit zwei Fraktionskarten.

BASEN

Wird ein Partner im **TEAMSPIEL** ausgeschaltet, ist es nicht nötig, dass die verbleibenden Verbündeten (bzw. der verbleibende Verbündete) für den Sieg alle Basen kontrollieren. Sie müssen nur im Besitz der eigenen Start-Basen sein.

GEWINNEN

- > Das Team, das als erstes 4 Erfolge erreicht und deren Basen in Team-Besitz sind, gewinnt.
 - > Die Erfolge können auf das Team verteilt sein, solange es insgesamt 4 sind.
 - > Wenn ein Spieler ausgeschaltet wird, übergibt er seine Erfolge an einen Verbündeten. Die Belohnungen gehen aus dem Spiel.
 - > Wenn ein Verbündeter ausgeschaltet wird, müssen sich nur die Basen der verbleibenden Spieler in Team-Besitz befinden, um zu gewinnen.
- [Um 2-gegen-2 und 3-gegen-3 in der Variante **TOTALE EROBERUNG** zu spielen, greift weiter an, bis ein Team jedes Gebiet kontrolliert.]

UNTERSCHIEDE

BESITZ VON GEBIETEN

Obwohl Verbündete zusammenarbeiten, besetzen sie ihre eigenen Gebiete und dürfen sich keine Gebiete teilen. Du darfst Deine(n) Verbündeten NICHT angreifen. Du kannst jedoch während des Spiels das Kommando über Gebiete übernehmen, die Deine Verbündeten kontrollieren. [Siehe **DAS KOMMANDO ÜBERGEBEN**]

MANÖVER AM ENDE DES ZUGES

Beim Bewegen der Einheiten gelten alle Gebiete, die von Deinem Team kontrolliert werden, als verbunden. Wenn Du jedoch Einheiten durch Gebiete Deiner Verbündeten bewegst, muss die Bewegung in einem Gebiet enden, das Du kontrollierst.

PLANETENBONI

Wenn die gesamte Planeten-Gruppe einer Farbe von einem Team kontrolliert wird, hat dieses Team Anspruch auf den entsprechenden Erfolg. Allerdings muss die betreffende Planeten-Gruppe komplett von einem einzelnen Spieler kontrolliert werden, um den Einheiten-Planetenbonus zu bekommen. Dieser Spieler erhält als einziger den Einheitenbonus.

DAS KOMMANDO ÜBERGEBEN

Nachdem Du zu Beginn Deines Zuges Deine Verstärkungen eingesetzt hast, kannst Du einen Verbündeten fragen, ob Du das Kommando über eines seiner Gebiete übernehmen darfst. Dies kann z.B. nützlich sein, wenn Dein Weg blockiert ist. Hierfür gibt es jedoch bestimmte Einschränkungen:

- > Der Verbündete muss der Kommandoübergabe zustimmen.
- > Du darfst nur das Kommando über ein Gebiet pro Zug übernehmen.
- > Das Gebiet darf nur genau eine Einheit enthalten.
- > Du darfst diese Einheit nicht durch mehr als eine eigene ersetzen.

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

FRAKTIONEN

Jeder Spieler kontrolliert die Fraktion einer Farbe.



TERRANER



PROTOSS



ZERG



BASEN

Jeder Spieler beginnt in einem seiner Gebiete mit einer Basis, die der Farbe seiner Fraktion entspricht. Um das Spiel zu gewinnen, muss man seine Start-Basis unter seiner Kontrolle haben.



MINERALIENFELDER

Mineralienfelder werden auf dem Spielplan in verschiedenen Gebieten platziert. Wenn Du ein Gebiet kontrollierst, das ein Mineralienfeld enthält, dann kontrollierst Du auch dieses Mineralienfeld. Beim Rekrutieren von Einheiten wird die Anzahl an Mineralienfeldern, die Du kontrollierst, zu der Anzahl an Gebieten, die Du kontrollierst, hinzugezählt. Mineralienfelder sind außerdem zum Erreichen mancher Erfolge wichtig.

[Siehe VERSTÄRKUNGEN EINSETZEN, S. 6]



FRAKTIONS-KARTEN

Es gibt 3 Stapel mit Fraktionskarten. Sie sollten nach Spezies [Terraner, Protoss und Zerg] getrennt werden, doch sie funktionieren alle auf die gleiche Weise. Die Karten werden benutzt, um Verstärkungseinheiten zu erhalten und um Spezialfähigkeiten auszuführen.

[Siehe FRAKTIONS-KARTEN, S. 8, für genauere Erläuterungen]



TERRANER



PROTOSS



ZERG

ERFOLGE

Erfolge sind militärische Ziele, die die Spieler zu erreichen versuchen, um sich den Sieg zu sichern.



BELOHNUNGEN

Belohnungen sind mit Erfolgen verbunden. Sobald Du Belohnungen erhältst, bringen sie Deinen Einheiten einen Bonus.



[Siehe die Abschnitte ERFOLGE und BELOHNUNGEN, S. 9-10]

HELDEN

Helden besitzen besondere Fähigkeiten – sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung – die für den Ausgang eines Kampfes entscheidend sein können.

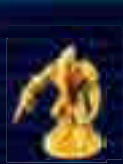
[Siehe ANGRIFF, S. 7, für genauere Erläuterungen]



JIM RAYNOR
[TERRANER]



VALERIAN MENGSK
[TERRANER]



ZERATUL
[PROTOSS]



ARTANIS
[PROTOSS]



KÖNIGIN DER KLINGEN
[ZERG]



ZAGARA
[ZERG]

GRUNDAUSBILDUNG

SPIELE DIESE VARIANTE ZUERST!

Die **GRUNDAUSBILDUNG** wurde als Einführungsversion zur RISIKO: StarCraft Collector's Edition entwickelt. Es empfiehlt sich sehr, zunächst diese Version zu spielen, bis Du mit den Mechanismen vertraut bist. Dann kannst Du Dich den fortgeschritteneren Versionen des RISIKO-Spiels zuwenden: den Varianten **KOMMANDOZENTRALE**, **TOTALE EROBERUNG** und **TEAMSPIEL**.

WAS BENÖTIGT WIRD:

- > **EINHEITEN:** Je nach Spieleranzahl, wie beim Spielaufbau angegeben.
- > **FRAKTIONSKARTEN:** 42 Karten, in 3 Stapel nach Spezies aufgeteilt.
- > **HELDEN:** Je nach Spieleranzahl, wie beim Spielaufbau angegeben.
- > **BASEN:** Werden wie beim Spielaufbau angegeben platziert.
- > **ERFOLGE:** Werden wie beim Spielaufbau angegeben platziert.
- > **MINERALIENFELDER:** Werden wie beim Spielaufbau angegeben platziert.
- > **ANGRIFFSWÜRFEL:** [x3]
- > **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** [x2]

DAS SPIEL BEGINNEN

- > Baue das Spielfeld mit dem benötigten Spielmaterial so auf, wie im Abschnitt **SPIELAUFBAU GRUNDAUSBILDUNG [S. 4-5]** beschrieben.
- > Jeder Spieler würfelt. Wer das höchste Ergebnis erzielt, wählt eine Farbe, die sowohl seine Fraktion als auch die Zugreihenfolge bestimmt. Dann wählen die anderen Spieler – mit absteigendem Würfelergebnis – die übrigen Farben. Die Angaben für den Spielaufbau geben Auskunft über die Zugreihenfolge in den verschiedenen Farben.
- > Nun platzieren die Spieler der Reihe nach ihren Helden in einem von ihnen kontrollierten Gebiet.
- > Nachdem alle Helden platziert worden sind, kann die Schlacht beginnen!

GEWINNEN

- > Der Spieler, der als erster 3 Erfolge erreicht und seine Basis kontrolliert, gewinnt das Spiel.
- > Bei dieser Variante geht es nicht darum, alle Gebiete zu übernehmen.
- > Schau Dir die Erfolge an, bevor Du mit dem Spiel beginnst.

ABLAUF EINES ZUGES



Zu Beginn jedes Zuges erhältst Du Verstärkungen und setzt diese ein.

[Siehe **VERSTÄRKUNGEN EINSETZEN**, S. 6]



Dann greifst Du Deine Feinde an.

[Siehe **ANGRIFF**, S. 7]



Nachdem Du Deine Angriffsphase beendet hast, kannst Du einen Erfolg erhalten, sofern Du die Bedingungen erfüllst.

[Siehe **ERFOLGE** und **BELOHNUNGEN**, S. 9-10]



Manövriere Deine Einheiten und ziehe eine Fraktionskarte, wenn Du dazu berechtigt bist.

[Siehe **DEN ZUG BEENDEN**, S. 10]

TOTALE EROBERUNG

In einer aktualisierten Version des klassischen RISIKO-Spiels der Welteroberung endet die Partie nicht, sobald ein Spieler 3 Erfolge erreicht hat. Stattdessen wird weitergespielt, bis ein Spieler alle Gebiete kontrolliert. Dieser Spieler ist dann der Sieger.

[Das Ziel ist einfach: Sei der letzte Spieler, der übrig bleibt.]

WAS BENÖTIGT WIRD

- > **FRAKTIONS-KARTEN:** Teile die Karten nicht in 3 Stapel auf. Die Spieler ziehen von einem gemeinsamen Stapel und können die Karten nur für ihren Verstärkungs-Sternenwert benutzen. Fähigkeiten dürfen nicht genutzt werden.
- > **HELDEN:** Bei der Totalen Eroberung werden keine Helden verwendet.
- > **BASEN:** So viele, wie Spieler teilnehmen.
- > **ERFOLGE und BELOHNUNGEN:** 4 zufällige silberne; 4 zufällige goldene
- > **MINERALIENFELDER:** Lege die 15 Mineralienfelder beiseite.
- > **ANGRIFFSWÜRFEL:** {x3}
- > **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** {x2}
- > **BONUS-ANGRIFFSWÜRFEL:** {x1}
- > **BONUS-VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** {x1}

SPIELAUFBAU UND SPIEL FÜR 3 - 6 SPIELER

Wenn 3 bis 6 Spieler teilnehmen, wird **TOTALE EROBERUNG** genauso aufgebaut und gespielt wie **KOMMANDOZENTRALE**, bis auf folgende Ausnahmen:

1

Es werden keine Helden verwendet.

2

Die Fraktionskarten werden in ein gemeinsames Deck gemischt und können nur für ihren Verstärkungs-Sternenwert genutzt werden.

3

Das Spiel geht so lange weiter, bis ein einzelner Spieler den ganzen Spielplan besetzt hat.

[Siehe **KOMMANDOZENTRALE**, S. 11, für genauere Beschreibungen von Spiel Aufbau und Spielbeginn.]

1-GEGEN-1 VARIANTE

In dieser Spielvariante gibt es neutrale Farben („Neutrale“ genannt), die den Spielplan zusammen mit den 2 Spielern besetzen. Diese Neutrals sind passive Einheiten, die aus den 4 Farben zusammengesetzt werden, die die zwei Spieler nicht nutzen. Neutrale können sich weder bewegen noch angreifen. Sie stellen lediglich ein Hindernis für beide Spieler dar.

ERFOLGE PLATZIEREN:

Mische alle Erfolge und platziere zufällig 4 silberne und 4 goldene offen auf dem Spielplan. Lege die übrigen 4 wieder in die Schachtel zurück.

BELOHNUNGEN PLATZIEREN:

Mische alle Belohnungsmarken. Platziere eine Silber-Belohnung verdeckt auf jedem Silber-Erfolg. Platziere eine Gold-Belohnung verdeckt auf jedem Gold-Erfolg. Selbst wenn die Spieler alle Belohnungen erhalten haben, wird weitergespielt, bis ein Spieler besiegt worden ist.

EINHEITEN ERMITTELN:

Die beiden Spieler starten mit jeweils 36 Einheiten.

Jeder der vier Neutrals startet mit jeweils 24 Einheiten.

[Neutrale sind die 4 Einheitenfarben, die nicht von den Spielern verwendet werden.]

GEBIETSAUFBAU:

Verteile an jeden Spieler 9 und an jeden Neutrals 6 Fraktionskarten.

Platziere jeweils eine Einheit der entsprechenden Farbe in den Gebieten, die auf den Karten angegeben werden. Nachdem jedes Gebiet besetzt ist, mische die Fraktionskarten zurück in einen verdeckten Stapel.

BASEN PLATZIEREN:

Beide Spieler würfeln. Derjenige mit dem höheren Ergebnis platziert seine Basis in einem Gebiet, das er kontrolliert. Der andere Spieler macht dasselbe. Neutrale platzieren keine Basen.

VERSTÄRKUNGEN EINSETZEN:

In der gleichen abwechselnden Reihenfolge nehmen die Spieler nun jeweils 3 ihrer Start-Einheiten und eine für jede neutrale Farbe und platzieren diese auf dem Spielplan. Die Spieler können ihre Verstärkungen alle in einem ihrer Gebiete platzieren oder sie aufteilen. Genauso müssen auch die neutralen Verstärkungen nicht gleichmäßig verteilt werden.

MINERALIENFELDER PLATZIEREN:

Nimm alle Fraktionskarten und mische sie zusammen in einen Stapel. Ziehe 15 zufällige Karten und platziere ein Mineralienfeld in jedem angegebenen Gebiet. Mische nun die Karten wieder in den Stapel.

PASSIVE NEUTRALE ANGREIFEN:

Wenn Du einen Neutrals angreifst, würfelt Dein Gegner für ihn zur Verteidigung. Die neutralen Farben bleiben auf dem Spielplan, bis sie ausgeschaltet sind. Weder bewegen sich Neutrale noch erhalten sie Verstärkungen oder greifen an.

BEGINN



Die Spieler würfeln, um zu bestimmen, wer anfängt. Das höhere Ergebnis gewinnt. Nun hast Du alle Regeln gelesen, die Du benötigst – also beginne mit dem Spiel!

GEWINNEN



> Du erlangst den Sieg, indem Du jedes Gebiet kontrollierst und damit alle Deine Gegner ausschaltest.

[Zum Spielen einer erweiterten Version von **TOTALE EROBERUNG** verwende die Helden und Fraktionskarten, so wie für die Variante **KOMMANDOZENTRALE** beschrieben.]

KOMMANDOZENTRALE

Bei dieser Spielvariante entsteht in jeder Partie ein einzigartiges Schlachtfeld. Mache Dich mit dem Spielmaterial vertraut, indem Du den Abschnitt **ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS** in dieser Regel liest. Eine Partie **GRUNDAUSBILDUNG** macht es leichter, **KOMMANDOZENTRALE** zu spielen. [Baue das Spiel nicht nach den Abbildungen für die **GRUNDAUSBILDUNG** auf.]



WAS BENÖTIGT WIRD

- > **EINHEITEN:** [Siehe den Abschnitt **EINHEITEN ERMITTELN** weiter unten]
- > **FRAKTIONS-KARTEN:** 42 Karten
- > **HELDEN:** So viele, wie Spieler teilnehmen [siehe **HELDEN PLATZIEREN**]
- > **BASEN:** So viele, wie Spieler teilnehmen [siehe **BASEN PLATZIEREN**]
- > **ERFOLGE** und **BELOHNUNGEN:** 4 zufällige silberne; 4 zufällige goldene
- > **MINERALIENFELDER:** 15 [siehe **MINERALIENFELDER PLATZIEREN**]
- > **ANGRIFFSWÜRFEL:** {x3}
- > **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** {x2}
- > **BONUS-ANGRIFFSWÜRFEL:** {x1}
- > **BONUS-VERTEIDIGUNGSWÜRFEL:** {x1}

SPIELAUFBAU



MINERALIENFELDER PLATZIEREN:

Nimm alle Fraktionskarten und mische sie zusammen in einen Stapel. Ziehe 15 zufällige Karten und platziere ein Mineralienfeld in jedes angegebene Gebiet. Teile nun die Karten je nach Spezies in 3 Stapel auf und mische diese einzeln.

ERFOLGE PLATZIEREN:

Mische alle Erfolge und platziere zufällig 4 silberne und 4 goldene offen auf dem Spielplan. Lege die übrigen 4 wieder in die Schachtel zurück.

BELOHNUNGEN PLATZIEREN:

Mische alle Belohnungsmarken. Platziere eine Silber-Belohnung verdeckt auf jedem Silber-Erfolg. Platziere eine Gold-Belohnung verdeckt auf jedem Gold-Erfolg.

EINHEITEN ERMITTELN:

Ermittle die Start-Einheiten anhand der Spieleranzahl.

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 3 SPIELER: 30 Einheiten pro Spieler. | 4 SPIELER: 25 Einheiten pro Spieler. |
| 5 SPIELER: 20 Einheiten pro Spieler. | 6 SPIELER: 15 Einheiten pro Spieler. |

BASEN PLATZIEREN:

Jeder Spieler würfelt. Derjenige, der das höchste Ergebnis erzielt, übernimmt die Kontrolle über sein erstes Gebiet, indem er seine Basis und eine seiner Start-Einheiten nimmt und sie in einem freien Gebiet platziert. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der nächste Spieler platziert seine Basis und eine Einheit in einem freien Gebiet und beansprucht es für sich und so weiter.

DIE ÜBRIGEN GEBIETE BESETZEN:

Wenn der Startspieler wieder an der Reihe ist, platziert er eine seiner Start-Einheiten in einem freien Gebiet. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Schließlich sind alle 42 Gebiete besetzt. Manche Spieler können unter Umständen ein Gebiet mehr als andere kontrollieren.

DIE GEBIETE VERSTÄRKEN:

Der nächste Spieler verstärkt ein Gebiet, indem er eine Start-Einheit in ein von ihm kontrolliertes Gebiet setzt. Die Verstärkung geht im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Start-Einheiten platziert worden sind.

HELDEN PLATZIEREN:

Der Startspieler platziert nun seinen Helden in einem Gebiet, das er kontrolliert. Die übrigen Spieler platziere ihre Helden der Reihe nach, bis alle Helden platziert worden sind.

BEGINN



Der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis (derjenige, der seine Einheiten als Erster platzieren durfte), macht als erster einen Zug. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

- > **Bei 3 Spielern:** Keine Start-Fraktionskarten.
- > **Bei 4 Spielern:** Der vierte Spieler erhält eine Start-Fraktionskarte.
- > **Bei 5 Spielern:** Der vierte und der fünfte Spieler erhalten je eine Start-Fraktionskarte.
- > **Bei 6 Spielern:** Der vierte und der fünfte Spieler erhalten je eine Start-Fraktionskarte, und der sechste Spieler erhält zwei Start-Fraktionskarten.

ZUGABLAUF

1

Zu Beginn jedes Zuges erhältst Du Verstärkungen und setzt diese ein, ebenso Deine Helden, falls dieser seit Deinem letzten Zug besiegt worden ist. [Siehe **VERSTÄRKUNGEN EINSETZEN**, S. 6]

2

Dann greifst Du Deine Feinde an. [Siehe **ANGRIFF**, S. 7]

3

Nachdem Du Deine Angriffsphase beendet hast, kannst Du einen Erfolg und die damit verbundene Belohnung erhalten, sofern Du die Bedingungen erfüllst. [Siehe **ERFOLGE** und **BELOHNUNGEN**, S. 9-10]

4

Manövriere Deine Einheiten und ziehe eine Fraktionskarte, wenn Du dazu berechtigt bist. [Siehe **DEN ZUG BEENDEN**, S. 10]

GEWINNEN



- > Der Spieler, der als erster 3 Erfolge erreicht hat und seine Basis kontrolliert, gewinnt das Spiel.
 - > Bei dieser Variante geht es nicht darum, alle Gebiete zu übernehmen.
- [Schau Dir die Erfolge an, bevor Du mit dem Spiel beginnst.]

SPIELAUFBAU GRUNDAUSBILDUNG

Baue das Spielfeld so auf wie bei der entsprechenden Abbildung beschrieben: [3 Spieler, 4 Spieler, 5 Spieler oder 6 Spieler]

- 1 Platziere alle Einheiten entsprechend ihrer Farbe, wie auf der Abbildung für die entsprechende Spieleranzahl angegeben.
- 2 Platziere alle 15 Mineralienfelder wie auf der Abbildung angegeben.
- 3 Platziere die entsprechenden Silber- und Gold-Erfolge auf dem Spielplan gemäß der Abbildung. Die restlichen Erfolge werden nicht verwendet.
- 4 Teile die Fraktionskarten in 3 Stapel auf. Wenn 4 - 6 Spieler teilnehmen, verteile Start-Fraktionskarten gemäß der Abbildung.
- 5 Die Spieler wählen eine Farbe je nach Würfelwurf. Derjenige mit dem höchsten Ergebnis wählt zuerst. Dies bestimmt die Fraktion des Spielers und die Zugreihenfolge. Die Abbildung gibt Auskunft über die korrekte Zugreihenfolge.
- 6 Der Spieler, der in der Zugreihenfolge Erster ist, platziert seinen Helden in einem von ihm kontrollierten Gebiet. Dann folgen die anderen Spieler in absteigender Zugreihenfolge.
- 7 Die Schlacht beginnt!

3 SPIELER

ZUGREIHENFOLGE

1 Zerg >>> 2 Protoss >>> 3 Terraner

◀ Anz. # an EINHEITEN  MINERALIENFELD  BASEN ▶

SILBER-ERFOLGE

- > Kontrolliere 8 Mineralienfelder
- > Kontrolliere Korhal
- > Kontrolliere Char
- > Kontrolliere Aiur

GOLD-ERFOLGE

- > Übernimm 10 Gebiete in 1 Zug
- > Kontrolliere 2 feindliche Basen
- > Kontrolliere 18 Gebiete
- > Kontrolliere 2 komplette Planeten

PLATZIERUNG DER MINERALIENFELDER

- | | | |
|-------------------|-----------------------|-------------------|
| > Säuresümpfe | > Backwater Station | > Augustgrad |
| > Nydusnetzwerk | > Jacobs-Installation | > Provinz Scion |
| > Provinz Velari | > Ruinen von Styrling | > Das Große Forum |
| > Brüchige Klufft | > Verstrahlte Ödlande | > Provinz Katuul |
| > Ursa | > Höllentor | > Provinz Keresh |



◀ Beim Aufbau für 3 Spieler werden keine Start-Fraktionskarten vergeben ▶

4 SPIELER

ZUGREIHENFOLGE

1 Terraner >> 2 Protoss >> 3 Zerg >> 4 Terraner

◀ Anz. # an EINHEITEN  MINERALIENFELD  BASEN ▶

SILBER-ERFOLGE

- > Übernimm 4 Mineralienfelder in 1 Zug
- > Kontrolliere Korhal
- > Kontrolliere Char
- > Kontrolliere Aiur

GOLD-ERFOLGE

- > Übernimm 10 Gebiete in 1 Zug
- > Kontrolliere 2 feindliche Basen
- > Kontrolliere 18 Gebiete
- > Kontrolliere 2 komplette Planeten

PLATZIERUNG DER MINERALIENFELDER

- | | | |
|-----------------------|-----------------------|-------------------|
| > Säuresümpfe | > Höllentor | > Augustgrad |
| > Nydusnetzwerk | > Jacobs-Installation | > Provinz Scion |
| > Verstrahlte Ödlande | > Ruinen von Styrling | > Das Große Forum |
| > Brüchige Klufft | > Backwater Station | > Provinz Katuul |
| > Ursa | > Provinz Velari | > Provinz Keresh |



◀ Der vierte Spieler (Terraner) startet mit einer Fraktionskarte. ▶

SPIELAUFBAU GRUNDAUSBILDUNG

5 SPIELER

ZUGREIHENFOLGE

1 Zerg >>> 2 Terraner >>> 3 Protoss >>>
4 Terraner >>> 5 Protoss





SILBER-ERFOLGE

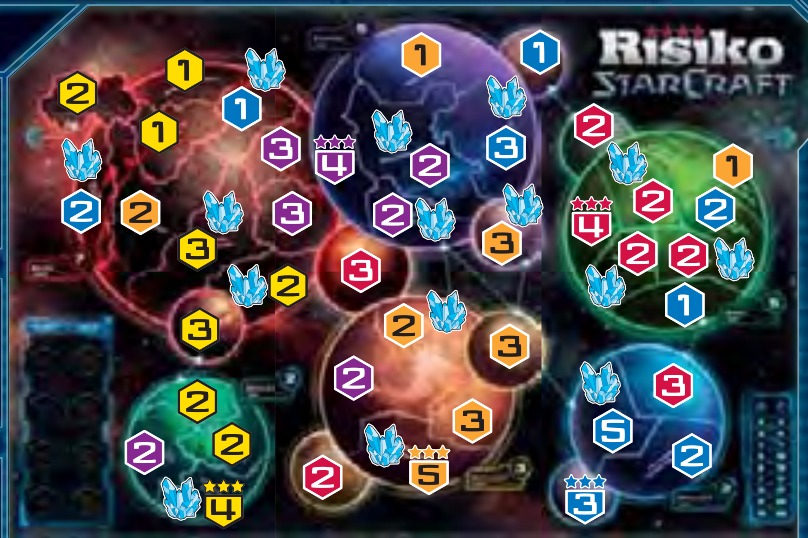
- > Kontrolliere 8 Mineralienfelder
- > Kontrolliere Korhal
- > Kontrolliere Char
- > Kontrolliere Aiur

GOLD-ERFOLGE

- > Übernimm 10 Gebiete in 1 Zug
- > Kontrolliere 2 feindliche Basen
- > Kontrolliere 18 Gebiete
- > Kontrolliere 2 komplette Planeten

PLATZIERUNG DER MINERALIENFELDER

- | | | |
|-------------------|-----------------------|-------------------|
| > Säuresümpfe | > Höllentor | > Augustgrad |
| > Nydusnetzwerk | > Jacobs-Installation | > Provinz Scion |
| > Provinz Keresh | > Ruinen von Styrling | > Das Große Forum |
| > Brüchige Klufft | > Backwater Station | > Provinz Katuul |
| > Ursa | > Provinz Velari | > Tal des Todes |



Der vierte Spieler (Terraner) startet mit einer Fraktionskarte.
Der fünfte Spieler (Protoss) startet mit einer Fraktionskarte.

6 SPIELER

ZUGREIHENFOLGE

1 Protoss >>> 2 Terraner >>> 3 Zerg >>>
4 Protoss >>> 5 Zerg >>> 6 Terraner





SILBER-ERFOLGE

- > Kontrolliere 8 Mineralienfelder
- > Kontrolliere Korhal
- > Kontrolliere Char
- > Kontrolliere Aiur

GOLD-ERFOLGE

- > Übernimm 10 Gebiete in 1 Zug
- > Kontrolliere 2 feindliche Basen
- > Kontrolliere 18 Gebiete
- > Kontrolliere 2 komplette Planeten

PLATZIERUNG DER MINERALIENFELDER

- | | | |
|---------------------|---------------------------|-------------------|
| > Brennender Graben | > Plateau der Verwegenen | > Pyramus |
| > Säuresümpfe | > Primärer Schwarmcluster | > Provinz Scion |
| > Canis | > Ruinen von Styrling | > Das Große Forum |
| > Riksville | > Tempel der Bewahrer | > Provinz Katuul |
| > Spiegelplateau | > Verstrahlte Ödlande | > Brüchige Klufft |



Der vierte und der fünfte Spieler starten mit einer Fraktionskarte.
Der sechste Spieler (Terraner) startet mit zwei Fraktionskarten.

BEREIT FÜR WEITERGEHENDE AUSEINANDERSETZUNGEN?

DU KANNST RISIKO: STARCRAFT IN VERSCHIEDENEN VARIANTEN SPIELN, INKLUSIVE DER TEAM-VARIANTE!

Risiko: StarCraft bietet 3 zusätzliche Spielvarianten.

1 KOMMANDOZENTRALE

2 TOTALE EROBERUNG

3 TEAMSPIEL

Bevor Du weitermachst, wäre es gut, sich mit dem Spielmaterial vertraut zu machen, indem Du den Abschnitt **ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS** liest. Nach einer Partie **GRUNDAUSBILDUNG** sind außerdem die Varianten **KOMMANDOZENTRALE**, **TOTALE EROBERUNG** und **TEAMSPIEL** leichter zu spielen. [Siehe **KOMMANDOZENTRALE**, S. 11, **TOTALE EROBERUNG**, S. 12, und **TEAMSPIEL**, S. 13]

BELOHNUNGEN

BELOHNUNGEN ERHALTEN

- > Belohnungen sind Boni während des Spiels, die mit dem Erreichen von Erfolgen in Zusammenhang stehen.
[In der GRUNDAUSBILDUNG werden keine Belohnungen verwendet.]
- > Beim Spielaufbau werden die Belohnungen zufällig verdeckt auf die Erfolge gelegt.
- > Wenn Du einen Erfolg erreichst, erhältst Du auch die Belohnung, die sich darauf befindet.
- > Die Belohnungen werden aktiv, sobald ein Spieler den entsprechenden Erfolg erreicht.
- > Wenn Du einen Spieler ausschaltest, erhältst Du nicht die Belohnungen dieses Spielers. Diese scheiden mit dem Spieler aus dem Spiel aus.

SILBER-BELOHNUNGEN



Du kannst am Ende jedes Zuges ein zusätzliches Einheitenmanöver durchführen, beginnend mit dem Zug, in dem du diese Belohnung erhalten hast.

Nachdem Du zu Beginn Deines Zuges Deine Verstärkungen eingesetzt hast, darfst Du ein Startmanöver durchführen.
[Siehe EINHEITEN MANÖVRIEREN, S. 10]

Selbst wenn Du einen Erfolg erreicht hast, ein Angriff fehlgeschlagen ist oder Du überhaupt keinen Angriff durchgeführt hast, darfst Du am Ende jedes Zuges eine Fraktionskarte ziehen, beginnend mit dem Zug, in dem Du diese Belohnung erhalten hast.
[Du darfst trotzdem nur eine Karte pro Zug ziehen.]

Platziere diese Belohnung sofort auf einem von Dir kontrollierten Gebiet. Solange Du Deine Xel'Naga-Feldwarte hast, erhöht sich Dein höchster Würfelwurf um 1 [ANGRIFF und VERTEIDIGUNG] bei jeder Invasion, die in diesem Gebiet durchgeführt wird, und beim Angriff auf alle angrenzenden Gebiete. Wenn das Gebiet, in dem sich die Xel'Naga-Feldwarte befindet, verloren geht, wird auch die Xel'Naga-Feldwarte zerstört. Den Erfolg behältst Du. Es dürfen nicht 2 Xel'Naga-Feldwarten in einem Gebiet kombiniert werden.
[Wenn sich ein Held in einem Gebiet befindet, das von einer Xel'Naga-Feldwarte betroffen ist, dann erhöhe Deinen höchsten Würfelwurf um 2.]

GOLD-BELOHNUNGEN



Diese Xel'Naga-Feldwarte funktioniert genauso wie die Xel'Naga-Feldwarte bei den Silber-Belohnungen.
[Wenn ein Gebiet von 2 angrenzenden Xel'Naga-Feldwarten betroffen ist, dann erhöhe Deinen höchsten Wurf um 2.]

Nimm den Bonus-Angriffswürfel [DURCHSICHTIG ROT]. Nun kannst Du beim Angriff den Bonus-Angriffswürfel zusätzlich zu den normalen roten Würfeln werfen. Tausche nach dem Wurf den niedrigsten roten Würfel gegen den Bonus-Angriffswürfel aus [falls der Bonus-Angriffswürfel nicht der niedrigste ist] und sortiere die Würfel gegebenenfalls neu.

Nimm den Bonus-Verteidigungswürfel [DURCHSICHTIG SCHWARZ]. Nun kannst Du bei der Verteidigung den Bonus-Verteidigungswürfel zusätzlich zu den normalen schwarzen Würfeln werfen. Tausche nach dem Wurf den niedrigsten schwarzen Würfel gegen den Bonus-Verteidigungswürfel aus [falls der Bonus-Verteidigungswürfel nicht der niedrigste ist] und sortiere die Würfel gegebenenfalls neu.

Du erhältst in jedem Zug beim Einsetzen der Verstärkungen zwei zusätzliche Einheiten.

DEN ZUG BEENDEN

EINE FRAKTIONSKARTE ZIEHEN

Wenn Du während Deines Zuges mindestens 1 feindliches Gebiet erobert hast, erhältst Du 1 Fraktionskarte. Ziehe die oberste Karte des Stapels, der Deiner Spezies entspricht, und nimm sie auf die Hand. Es spielt keine Rolle, ob Du 1 oder mehrere Gebiete erobert hast; Du erhältst immer nur 1 Fraktionskarte.
[Wenn Du einen Erfolg erreichst, darfst Du in diesem Zug keine Fraktionskarte ziehen, es sei denn Du besitzt die Belohnung „Garantierte Karte“.]



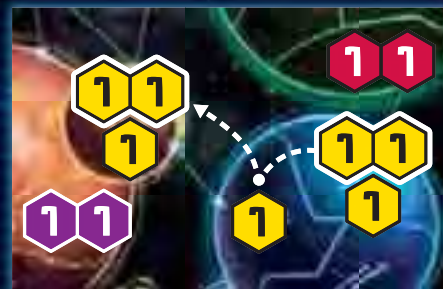
EINHEITEN MANÖVRIEREN

Nachdem Du einen Erfolg oder eine Fraktionskarte erhalten hast [je nachdem, was zutrifft], darfst Du ein Manöver durchführen.

> Nimm beliebig viele Einheiten von EINEM Deiner Gebiete und bewege sie in EIN anderes Gebiet, das damit verbunden ist. Bedenke, dass Du mindestens eine Einheit zurücklassen musst – Du darfst ein Gebiet niemals vollständig verlassen.

> Gebiete gelten als verbunden, wenn alle Gebiete, die zwischen ihnen liegen, auch von Dir kontrolliert werden. Du darfst nicht durch feindliche Gebiete ziehen.

> Dies ist kein Angriff; es ist eine Bewegung von einem Deiner Gebiete in ein anderes, um Deine Frontlinie zu schützen oder um Dich für Deinen nächsten Zug zu positionieren. [Einheiten zu manövrieren ist optional.]



Am Ende des Zuges kann Gelb 2 Einheiten von Talemattros durch die Provinz Katuul nach Pyramus bewegen, da dieser Spieler alle betreffenden Gebiete kontrolliert. Gelb ist nur durch seine eigenen Gebiete gezogen, da Talemattros, die Provinz Katuul und Pyramus verbunden sind.
[Eine Einheit muss immer zurückgelassen werden.]

ERFOLGE

ERFOLGE

- > Erfolge sind militärische Ziele, die die Spieler erreichen wollen, um den Sieg zu erlangen.
- > In der **GRUNDAUSBILDUNG** werden die Erfolge gemäß den Angaben des entsprechenden Spielaufbaus platziert.
- > Bei **KOMMANDOZENTRALE** und **TOTALE EROBERUNG** werden die Erfolge zufällig platziert; sie bleiben verdeckt, bis das Spiel beginnt.
- > Beim **TEAMSPIEL** braucht man eine variable Anzahl an Erfolgen für den Sieg. [Siehe **TEAMSPIEL**, S. 13]

SILBER-ERFOLGE



RÜCKSEITE



Kontrolliere alle 9 Gebiete auf AIUR.



Kontrolliere alle 12 Gebiete auf CHAR.



Kontrolliere alle 7 Gebiete auf KORHAL.



Kontrolliere mindestens 1 feindliche Basis. Hierfür ist es nicht nötig, Deine eigene Basis zu kontrollieren.



Übernimm 4 Mineralienfelder in einem Zug, die Du zu Beginn des Zuges noch nicht kontrolliert hast.



Kontrolliere mindestens 8 Mineralienfelder.

GOLD-ERFOLGE



RÜCKSEITE



Übernimm mindestens 10 Gebiete, die Du zu Beginn des Zuges noch nicht kontrolliert hast.



Kontrolliere mindestens 11 Mineralienfelder.



Kontrolliere 2 feindliche Basen. Hierfür ist es nicht nötig, Deine eigene Basis zu kontrollieren.



Übernimm die Kontrolle einer Planeten-Gruppe, von der Du zu Beginn des Zuges kein einziges Gebiet kontrolliert hast.



Kontrolliere jedes Gebiet in 2 verschiedenfarbigen Planeten-Gruppen.



Kontrolliere mindestens 18 Gebiete.

WIE MAN ERFOLGE ERREICHT

- > Nachdem Du Deine Angriffsphase beendet hast, schaue Dir die offen auf dem Spielplan ausliegenden Erfolge an. Wenn Du einen dieser Erfolge während Deines Zuges erfüllt hast, kannst Du Dir diesen Erfolg nehmen und vor Dir ablegen. Platziere keine neuen Erfolge auf dem Spielplan. Im Laufe des Spiels sind also immer weniger Erfolge verfügbar.
- > Wenn Du die Bedingungen für mehrere Erfolge erfüllst, wähle nur einen davon aus. Ein Spieler darf während eines Zuges nur einen einzigen Erfolg an sich nehmen.
- > Wenn ein Erfolg erst einmal genommen wurde, wechselt er nicht mehr den Besitzer, es sei denn ein Spieler wird ausgeschaltet. Wenn Du einen Mitspieler ausschaltest, erhältst Du die Erfolge dieses Spielers, zusätzlich zu allen Karten, die dieser Spieler hat. Die Belohnungen werden vernichtet.
- > Ist beim **TEAMSPIEL** ein ausgeschalteter Spieler im Besitz eines Erfolges, so geht dieser auf einen seiner Verbündeten über. Wenn der ausgeschaltete Spieler der einzige Überlebende seines Teams war, geht der Erfolg an den Spieler, der als letzter ein Gebiet übernommen hat. Die Belohnungen werden vernichtet.

VERSTÄRKUNGEN EINSETZEN

Führe die Schritte 1-4 durch, um zu Beginn Deines Zuges die Anzahl Deiner Verstärkungen zu ermitteln.

Die Anzahl an Verstärkungen, die Du zu Beginn Deines Zuges einsetzen kannst, setzt sich folgendermaßen zusammen:

- 1 die Anzahl der von Dir kontrollierten Gebiete und Mineralienfelder, geteilt durch 3
- 2 Planetenboni
- 3 die Anzahl an Basen, die Du kontrollierst
- 4 Einheiten, die Du durch das Eintauschen von Fraktionskarten erhältst

GEBIETE / MINERALIENFELDER

- > **Rot** kontrolliert zu Beginn seines Zuges insgesamt 13 Gebiete und Mineralienfelder. 13 geteilt durch 3 ergibt 4 . Zusätzlich noch 1 für die Basis von Rot. Rot kann 5 Einheiten einsetzen.
- > **Blau** kontrolliert zu Beginn seines Zuges 5 Gebiete und keine Mineralienfelder. 5 geteilt durch 3 ist 1 . Man beginnt jedoch nie mit weniger als 3 Einheiten. Blau kontrolliert seine Basis, also kann Blau insgesamt 4 Einheiten einsetzen.



PLANETENBONI

- > **Gelb** kontrolliert Shakuras. Zusätzlich zu den Einheiten, die er durch Gebiete und Mineralienfelder erhält, erhält Gelb außerdem 2 Extra-Einheiten, weil er alle Gebiete auf Shakuras kontrolliert. Daher erhält Gelb insgesamt 7 Einheiten.

1

GEBIETE UND MINERALIENFELDER

Zähle die Gebiete und Mineralienfelder, die Du kontrollierst, und teile sie durch 3 (**ignoriere den Rest**). Ist das Ergebnis kleiner als 3 , runde auf 3 auf. Nimm die betreffende Zahl an Einheiten und lege sie beiseite. Dies sind Deine Verstärkungen.

2

PLANETENBONI

Wenn Du jedes Gebiet einer Planeten-Gruppe in einer Farbe kontrollierst, dann kontrollierst Du diese Farbgruppe. Der Wert neben dem Planeten zeigt an, wie viele Einheiten Du erhältst. Füge diese Einheiten zu den Verstärkungen aus Schritt 1 hinzu.

3

BASEN

Nimm Dir 1 Einheit für jede Basis, die Du kontrollierst, einschließlich Deiner eigenen. Füge diese Einheiten zu den Verstärkungen aus Schritt 1 und 2 hinzu. Jede Basis bringt 1 Einheit.

4

DER STERNENWERT AUF FRAKTIONSKARTEN

Wie man Fraktionskarten erhält, ist im Abschnitt **FRAKTIONSKARTEN** [S. 8] beschrieben.

Anstatt die Fähigkeit der Karte zu nutzen, kannst Du Dich auch dafür entscheiden, einige oder alle Deiner Karten einzutauschen, um mehr Einheiten einsetzen zu können. Auf den Karten sind entweder ein oder zwei Sterne abgebildet. Die Anzahl der Sterne gibt an, wie viele Einheiten Du erhältst. Du kannst Karten mit einem Gesamtwert von $2 - 10$ Sternen eintauschen. Die Tabelle auf dem Spielplan gibt Auskunft darüber, wie viele Einheiten Du für Dein Kartenset erhältst. Füge diese Einheiten zu den Verstärkungen aus Schritt 1, 2 und 3 hinzu.

Ein Spieler hat zu Beginn seines Zuges 3 Karten mit einem Gesamtwert von 4 Sternen.



KARTE MIT EINEM STERN KARTE MIT EINEM STERN KARTE MIT ZWEI STERNEN

Für 3 eingetauschte Karten [4 Sterne] erhält man 7 zusätzliche Einheiten.

2	2
3	4
4	7
5	10
6	13
7	17
8	21
9	25
10	30

EINSETZEN

Nachdem Du Deine Verstärkungseinheiten zusammengestellt hast, musst Du sie **ALLE** in eigenen Gebieten einsetzen.

- > Du kannst alle Einheiten in einem Gebiet einsetzen oder sie unter Deinen Gebieten aufteilen.
- > Wenn Dein Held seit Deinem letzten Zug besiegt wurde, kannst Du ihn in dieser Phase wieder einsetzen.

ANGRIFF

Während Deines Zuges kannst Du Invasionen in angrenzende feindliche Gebiete vornehmen und versuchen, diese zu übernehmen.

WIE MAN ANGREIFT

- 1 Wähle ein von Dir kontrolliertes Gebiet, das mindestens 2 Einheiten enthält. Du musst 1 Einheit auswählen, die zurückbleibt und das Gebiet bewacht. Die übrige(n) Einheit(en) können ein feindliches Gebiet angreifen.
- 2 Sobald eine Invasion deklariert worden ist, muss der Angreifer mindestens 1 Einheit für die Invasion einsetzen, es sei denn, die Fähigkeit einer Fraktionskarte des Verteidigers verhindert dies. [Der Angreifer darf maximal drei Einheiten pro Invasion einsetzen.]
- 3 Der Verteidiger entscheidet, wie viele Einheiten verteidigen sollen – 1 oder 2.
- 4 Beide Seiten werfen 1 Würfel für jede eigene Einheit im Kampf. Das bedeutet, der Angreifer wirft entweder 1, 2 oder 3 Würfel und der Verteidiger 1 oder 2 Würfel.
- 5 Beide Seiten sortieren ihre Würfel vom höchsten zum niedrigsten Ergebnis. Vergleiche Dein höchstes Ergebnis mit dem höchsten Ergebnis Deines Gegners. Die höhere Zahl gewinnt; bei Gleichstand gewinnt immer der Verteidiger.
- 6 Der Verlierer entfernt sofort eine Einheit aus dem Gebiet.
- 7 Vergleiche das zweithöchste Ergebnis. Der Verlierer entfernt eine Einheit.
- 8 Wenn es keine Würfel zum Vergleichen gibt, da Du 1 oder 2 Würfel mehr geworfen hast als Dein Gegner, dann ignoriere diese(n) Würfel.

> Orange hat 3 Einheiten in Augustgrad und möchte die Provinz Keresch angreifen. Er schickt 2 Einheiten in die Provinz Keresch. Er kann nicht alle 3 senden, da eine Einheit zurückbleiben muss.

> Blau verteidigt die Provinz Keresch. Er hat 3 Einheiten, kann aber nur 2 Einheiten auf einmal in den Kampf schicken.



> Rot hat 10 Einheiten in der Provinz Wolfrec und sendet 3 Einheiten aus, um Orange anzugreifen. Da man nur mit maximal 3 Einheiten auf einmal angreifen kann, kann Rot nicht mit mehr angreifen. Orange verteidigt mit 2 Einheiten.

> Rot wirft drei Würfel, einen für jede angreifende Einheit, und Orange verteidigt mit 2. Das höchste Ergebnis von Rot, eine 6, ist höher als das höchste Ergebnis von Orange, eine 5. Orange entfernt eine verteidigende Einheit. Beim zweithöchsten Ergebnis von Orange und Rot gibt es einen Gleichstand. Da der Verteidiger bei einem Gleichstand gewinnt, entfernt nun Rot eine angreifende Einheit. Der letzte Wurf von Rot, eine 3, wird nicht verwendet, da es keinen Verteidigungswürfel zum Vergleichen gibt.

ZÜGE UND INVASIONEN

Eine Invasion wird als Angriff eines einzelnen Gebietes auf ein anderes definiert. Du kannst mehrere Invasionen pro Zug durchführen. Wenn Du über genug Einheiten verfügst, kannst Du sogar mehrere Male vom selben Gebiet aus angreifen.

[Angreifen ist optional.]

WENN DER VERTEIDIGER NOCH EINHEITEN IN DEM GEBIET HAT:

Du darfst noch einmal angreifen, wenn Du willst und kannst – entweder zwischen denselben Gebieten oder zwischen zwei neuen.

WENN DER VERTEIDIGER KEINE EINHEITEN MEHR IN DEM GEBIET HAT:

Ziehe mit den angreifenden Einheiten in das Gebiet. Du kannst auch mit weiteren Einheiten aus dem angreifenden Gebiet einrücken.

Obwohl Du nur mit 3 Einheiten angreifen kannst, kannst Du also mehr Einheiten in ein erobertes Gebiet ziehen. Bedenke jedoch, dass Du mindestens eine Einheit zurücklassen musst – kein Gebiet darf jemals vollständig verlassen werden.

EINEN SPIELER AUSSCHALTEN:

Du kannst einen Mitspieler ausschalten, wenn Du seine letzte Einheit auf dem Brett besiegst. Dieser Spieler ist nun aus dem Spiel.

Als Belohnung erhältst Du alle Fraktionskarten dieses Spielers [falls er welche besitzt]. Halte diese getrennt von Deinen eigenen Fraktionskarten. Diese neu erworbenen Karten kannst Du nur für ihren Verstärkungs-Sternenwert eintauschen [selbst wenn der besiegte Spieler die gleiche Spezies hatte]. Die Basis des besiegten Spielers bleibt auf dem Spielplan.

HELDEN

> Helden besitzen besondere Fähigkeiten – sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung – die für den Ausgang eines Kampfes entscheidend sein können. Dennoch zählen sie selbst nicht als Einheit. Helden müssen immer zusammen mit einer Einheit bewegt werden.

> Deine Helden erhöhen Deinen höchsten Würfelwurf um 1, sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung.

> Wenn Dein Held verteidigt und Deine letzte verteidigende Einheit in einem Gebiet besiegt wird, wird auch Dein Held zusammen mit dieser Einheit vom Spielplan genommen. Wenn Helden besiegt wurden, kannst Du sie zu Beginn Deines nächsten Zuges wieder einsetzen, und zwar in ein beliebiges von Dir kontrolliertes Gebiet.



Platziere Deinen Helden wohlüberlegt, um den größtmöglichen Nutzen im Kampf zu erzielen.

FRAKTIONSKARTEN

Fraktionskarten sind ein wichtiger und spielentscheidender Bestandteil der Strategie in RISIKO: StarCraft Collector's Edition. Bei einer Partie **GRUNDAUSBILDUNG** oder **KOMMANDOZENTRALE** muss sich der Spieler für **EINE** der zwei möglichen Funktionen einer Fraktionskarte entscheiden:

1 VERSTÄRKUNGSSTERNE

Sammle mehrere Fraktionskarten, um sie zu Beginn Deines Zuges gegen Verstärkungseinheiten einzulösen.

2 FRAKTIONSFÄHIGKEIT

Benutze die spezielle Fähigkeit der Karte. Einige können offensiv und andere defensiv genutzt werden.

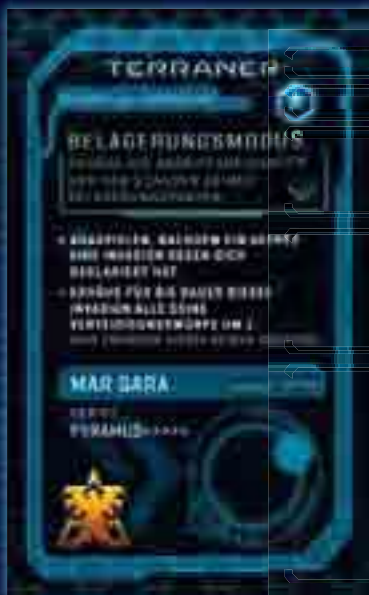
ZIEHEN UND ABWERFEN EINER FRAKTIONSKARTE

ZIEHEN

Wenn Du während Deines Zuges mindestens 1 feindliches Gebiet erobert hast, erhältst Du 1 Fraktionskarte. Ziehe die oberste Karte des Stapels, der Deiner Spezies entspricht, und nimm sie auf die Hand. Es spielt keine Rolle, ob Du 1 oder mehrere Gebiete erobert hast; Du erhältst immer nur 1 Fraktionskarte.

ABWERFEN

Nachdem Du eine Fraktionskarte benutzt hast, lege sie auf einen entsprechenden Ablagestapel neben dem Spielplan. Ablagestapel werden nur neu gemischt und wieder ins Spiel gebracht, wenn der Fraktionskartenstapel der entsprechenden Spezies aufgebraucht ist.



Zugehörigkeit zur Spezies

[Terraner, Protoss oder Zerg]



Verstärkungssterne

[Die Karten haben entweder einen Sternenwert von 1 oder 2]



Name und Beschreibung der Fähigkeit

[Einheiten- und Gebädefähigkeiten]



Anweisungen für die Fähigkeit

[Die Fähigkeit der Fraktionskarte und wann und wie sie gespielt werden kann]



Gebietsangabe

[Wird für den Aufbau bei **KOMMANDOZENTRALE** und **TOTALE EROBERUNG** verwendet]

EINE FRAKTIONSKARTE BENUTZEN



- > Du kannst mehrere Karten pro Zug spielen.
- > Du musst Dich bei jeder Karte entscheiden, ob Du die Fähigkeit nutzen oder lieber mehrere Karten sammeln möchtest, um dann die Sterne einzulösen und Verstärkungseinheiten zu erhalten. Du darfst nicht beides tun.
- > Folge den Anweisungen auf der Karte, um herauszufinden, wie Du jede einzelne Karte nutzen kannst.
- > Nach der Nutzung einer Karte – ob nun zum Erhalten von Verstärkungseinheiten durch Sterne oder für die spezielle Fähigkeit – wird sie auf den entsprechenden Ablagestapel gelegt.
- > Ist ein Fraktionskartenstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel dieser Spezies gemischt und bildet den neuen Nachziehstapel.
- > Wenn ein Spieler nach dem Deklarieren einer Invasion die defensive Fähigkeit einer Karte nutzt, muss der Angreifer die maximal mögliche Truppenanzahl in den Wurf einbeziehen. Möchte der Angreifer danach abbrechen, so kann er dies tun.
- > Wenn Du einen Erfolg erreichst, darfst Du in diesem Zug keine Karte ziehen, es sei denn, Du besitzt die Belohnung „Garantierte Karte“.

EINEN SPIELER AUSSCHALTEN

Wenn Du einen Mitspieler ausschaltest, erhältst Du seine Fraktionskarten. Du kannst jedoch nicht die Fähigkeiten dieser Karten, sondern nur ihre Sterne für Verstärkungen nutzen, **selbst wenn der Spieler die gleiche Spezies hatte**. Halte diese neu erhaltenen Karten getrennt von den Karten, die Du bereits besitzt.



Es ist wichtig, den richtigen Zeitpunkt für das Ausspielen einer Karte zu wählen.

MIND-SARA



Hasbro und das Risiko Logo sind eingetragene Warenzeichen von Hasbro. © 2012 Hasbro.
© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved.
StarCraft ist eingetragenes oder registriertes Warenzeichen von Blizzard Entertainment, Inc.
Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Deutsche Übersetzung: Benjamin Aminzadah, im Auftrag von "Word for Wort"

Licensed By:



www.blizzard.com