

# Risk

## Asterix®



COLLECTOR'S EDITION

13+



# INHALT

EINLEITUNG .....	2
ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS .....	3
SPIELMODI	
• KAMPF UM DAS RÖMISCHE REICH (2-5 SPIELER) .....	6
• EROBERUNG (3-5 SPIELER) .....	12

# EINLEITUNG

Die SPINNEN, die RÖMER!

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... Ganz Gallien? Nein! Ein von unbelagerten Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Nimm die Rolle eines großen Anführers ein und führe dein Volk nicht nur durch Gallien, sondern durch das gesamte Römische Reich zum Sieg. Jedes Volk hat eigene Fähigkeiten, die das Spiel maßgeblich beeinflussen und aus denen taktische Strategien entwickelt werden können. Erfülle geheime Missionen, um Siegpunkte zu ergattern und so das Spiel für dich zu entscheiden. Aber pass auf! Auch der magische Zaubertrank wird dich im Spiel überraschen und dir Vorteile bringen oder dich vielleicht deiner Punkte berauben. Mit Sesterzen kannst du dir neue Missionen und Einheiten kaufen, die dich im Spiel verstärken und deinem Ziel näher bringen: Der Herrscher des Römischen Reiches zu werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Risiko Asterix zu spielen:

## 1. KAMPF UM DAS RÖMISCHE REICH

Die angepasste und erweiterte Version von Risiko, die eine strategischere Herangehensweise mit Missionen und Zaubertrankkarten erlaubt.

## 2. EROBERUNG

Die klassische Version von Risiko mit der Eroberung des Römischen Reiches. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt.

### INHALT:

Spielbrett, 5 Anführerkarten, 45 Gebietskarten, 20 Missionskarten, 29 Zaubertrankkarten, 5 Völker-Sets, 5 Aufbewahrungsboxen, 5 Spielertafeln, 52 Schwert- und Schild-Marker, 75 Geldbeutel-Marker, 40 Spielertafel-Punkteähler-Marker und 5 Würfel.

## DER SPIELPLAN

DER SPIELPLAN IST IN 45 GEBIETE UND 6 PROVINZEN UNTERTEILT, WOBEI JEDE PROVINZ EINE ANDERE FARBE HAT. IN JEDER PROVINZ GIBT ES GEBIETE MIT EINEM HAFEN, WODURCH ZWEI GEBIETE DIREKT MITEINANDER VERBUNDEN UND ANGREIFBAR SIND. AUF DEM SPIELBRETT IST DARÜBER HINAUS EINE VERSTÄRKUNGSTABELLE.



GEBIET  
(BEISPIEL)

HAFEN  
(BEISPIEL)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40

VERSTÄRKUNGSTABELLE

## DIE SPIELFIGUREN

JEDER SPIELER KOMMANDIERT DIE ARMEE EINES VOLKES. JEDES VOLK WIRD DABEI VON ZWEI VERSCHIEDENEN SPIELFIGUREN REPRÄSENTIERT, DIE ENTWEDER 1 ODER 3 EINHEITEN DARSTELLEN. NUTZE DIE 3-EINHEITEN-SPIELFIGUR, UM PLATZ ZU SPAREN, DA SIE DREI EINZELNE EINHEITEN REPRÄSENTIERT.



1 EINHEIT



3 EINHEITEN

# ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS

(FORTSETZUNG)

## WÜRFEL

ES GIBT 2 ARTEN VON WÜRFELN: ROT (3) FÜR DIE ANGRIFFE UND SCHWARZ (2) FÜR DIE VERTEIDIGUNG.



## KARTEN

ES GIBT 4 VERSCHIEDENE KARTENSTAPEL, ERKENNBAR AN IHREN RÜCKSEITEN. DIE EINZELNEN KARTENSTAPEL SOLLTEN VOR DEM SPIEL SEPARIERT UND GEMISCHT WERDEN.



### GEBIETSKARTEN

AUF JEDER KARTE IST EIN GEBIET ABGEBILDET. DIESE KÖNNEN ZU BEGINN FÜR DEN SPIELAUFBAU GENUTZT WERDEN.

### ANFÜHRERKARTEN

JEDER SPIELER ZIEHT ZU BEGINN DES SPIELS VERDECKTEINE ANFÜHRERKARTE. DIESE ENTSCHEIDET, WELCHES VOLK DU SPIELST UND WELCHE BESONDERE FÄHIGKEIT DU BESITZT. DIESE FÄHIGKEIT KANN JEDE RUNDE NUR EIN MAL EINGESETZT WERDEN.



### MISSIONSKARTEN

DIE MISSIONSKARTEN GEBEN AUFGABEN UND ZIELE VOR, UM WICHTIGE SIEGEPUNKTE ZU ERHALTEN.

### ZAUBERTRANKKARTEN

DIE ZAUBERTRANKKARTEN KÖNNEN FÜR TAKTISCHE VORTEILE FÜR DEIN VOLK WÄHREND AUFSTELLUNG, SCHLACHTEN UND VERTEIDIGUNG GENUTZT WERDEN.



### VERSTÄRKUNGEN

ES GIBT ZWEI ARTEN VON VERSTÄRKUNGEN, DIE MAN DURCH ZAUBERTRANKKARTEN ERHALTEN ODER DURCH SESTERZEN KAUFEN KANN. DIE MARKER WERDEN MIT DEINEN NORMALEN EINHEITEN EINGESETZT, UM DIR EINEN TAKTISCHEN VORTEIL IN DER SCHLACHT ZU VERSCHAFFEN.

## SPIELERTAFELN

FÜR JEDEN SPIELER GIBT ES EINE SPIELERTAFEL, DIE DIR DABEI HILFT, EINEN ÜBERBLICK ÜBER DEINE GEBIETE, HÄFEN UND SIEGPUNKTE ZU BEHALTEN.

**GEBIETE** + 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SIEGPUNKTE** + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**HÄFEN** + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**SPIELZUG**

- 1) VERSTÄRKUNG
  - A. EINHEITEN ERHALTEN: (GEBIETE + HÄFEN + 5) + (ZIELWERT + 5) + (GEHTERZEH)
- 2) ANFÜHRERKARTEN (5 GEHTERZEH) UND VERSTÄRKUNGEN (2 GEHTERZEH) KAUFEN
- 3) ZAUBERTRANKKARTE ERHALTEN
- 4) EINHEITEN AUFSPIELLEN
- 5) WANDERN
- 6) ANHÖREN
- 7) MISSIONEN ÜBERTRAGEN
- 8) GELDPREIS UND ZAUBERTRANKKARTE ERHEBEN (JEWEILIG)

**MISSIONSKARTEN**  


**ZAUBERTRANKKARTE**  


**ANFÜHRERKARTE**  


**GELDPREIS**  


ART BEK + OEBLAK + DEPIAT / © SULLI (SULLI) UND BUCHER + ALBERT BENE / ANCHOR / JOKKO

VERWENDE DIE +10-MARKER ALS MARKIERER FÜR DIE GEBIETE, UM DIE GESAMTSUMME ANZUZEIGEN. DIE ÜBRIGEN MARKER KANNST DU FÜR DIE ANDEREN WERTEBALKEN BENUTZEN.

# SPIELMODUS: KAMPF UM DAS RÖMISCHE REICH (2-5 SPIELER)

WENN DU MIT RISIKO VERTRAUT BIST, WERDEN DIR VIELE DIESER REGELN BEKANNT VORKOMMEN. DIE ASTERIX- EDITION ENTHÄLT ALLERDINGS EINIGE ABWANDLUNGEN UND ERGÄNZUNGEN. ES LOHNT SICH ALSO, DIE REGELN GENAU DURCHZULESEN.

## SPIELAUFBAU:

<b>1.</b>	<b>LEGE ALLE SPIELMATERIALIEN BEREIT.</b> SPIELPLAN, ARMEEN, GEBIETSKARTEN UND WÜRFEL.										
<b>2.</b>	WIRF EINEN WÜRFEL. DER SPIELER MIT DER HÖCHSTEN AUGENZAHL BEGİNNT.										
<b>3.</b>	<b>ZIEHE EINE ANFÜHRERKARTE UND NIMM DIR DAS DAZU PASSENDE VOLK.</b> PLATZIERE DIE EINHEITEN DER GRÖÖE NACH AUÖERHALB DES SPIELBRETTES. DAS IST DEIN EINHEITEN-STAPEL.										
<b>4.</b>	<b>NIMM EINE SPIELERTAFEL.</b> DIE SPIELERTAFEL HILFT DIR, DEN ÜBERBLICK ÜBER DEINE GEBIETE, HÄFEN UND SIEGUNKTE ZU BEHALTEN (VERWENDE DAZU DIE SPIELMARKER ZUR MARKIERUNG).										
<b>5.</b>	<b>GEBIETS- UND ZAUBERTRANKKARTEN:</b> MISCHE DIE KARTEN IN SEPARATE STAPEL UND PLATZIERE SIE NEBEN DEM SPIELBRETT.										
<b>6.</b>	<b>GELDBEUTEL:</b> LEGE ALLE GELDBEUTEL FÜR ALLE SPIELER GREIFBAR VERDECKT NEBEN DAS SPIELBRETT.										
<b>7.</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e91e63; color: white;">STARTEINHEITEN ERHALTEN: DIE RESTLICHEN EINHEITEN SIND DEINE SPÄTERE VERSTÄRKUNG.</th> <th style="background-color: #e91e63; color: white;">2 SPIELER</th> <th style="background-color: #e91e63; color: white;">3 SPIELER</th> <th style="background-color: #e91e63; color: white;">4 SPIELER</th> <th style="background-color: #e91e63; color: white;">5 SPIELER</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">29</td> <td style="text-align: center;">28</td> <td style="text-align: center;">24</td> <td style="text-align: center;">20</td> </tr> </tbody> </table>	STARTEINHEITEN ERHALTEN: DIE RESTLICHEN EINHEITEN SIND DEINE SPÄTERE VERSTÄRKUNG.	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER	5 SPIELER		29	28	24	20
STARTEINHEITEN ERHALTEN: DIE RESTLICHEN EINHEITEN SIND DEINE SPÄTERE VERSTÄRKUNG.	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER	5 SPIELER							
	29	28	24	20							

<b>8.</b>	<b>STARTEINHEITEN AUFSTELLEN 2 SPIELER:</b>	<b>STARTEINHEITEN AUFSTELLEN 3-5 SPIELER:</b>
	<p>1. ZIEHE 13 GEBIETSKARTEN UND PLATZIERE ZWEI NEUTRALE EINHEITEN AUF JEDEM DIESER GEBIETE.</p> <p>2. IN ZUGREIHENFOLGE STELLST DU JEWEIFS EINE EINHEIT AUF EIN LEERES GEBIET, BIS ALLE GEBIETE BELEGT SIND.</p> <p>3. WENN ALLE GEBIETE BELEGT SIND, GEHST DU REIHUM UND VERSTÄRKST DEINE BESETZTEN GEBIETE MIT DEINEN RESTLICHEN STARTEINHEITEN, BIS ALLE PLATZIERT SIND.</p>	<p>1. IN ZUGREIHENFOLGE STELLST DU JEWEIFS EINE EINHEIT AUF EIN LEERES GEBIET, BIS ALLE GEBIETE BESETZT SIND.</p> <p>2. WENN ALLE GEBIETE BESETZT SIND, GEHST DU REIHUM UND VERSTÄRKST DEINE BEANSPRUCHTEN GEBIETE MIT DEINEN RESTLICHEN STARTEINHEITEN, BIS ALLE PLATZIERT SIND.</p>
<p>ES GIBT AUCH EINE EINFACHERE VARIANTE, UM DIE GEBIETE ZU VERTEILEN. DAFÜR NIMMST DU DIR DIE GEBIETSKARTEN UND VERTEILST SIE GLEICHMÄßIG AN ALLE SPIELER. JEDER SPIELER SETZT AUF SEINE ERHALTENEN GEBIETE EINE EINHEIT UND DIE SPIELER FÜLLEN IHRE GEBIETE MIT DEN RESTLICHEN EINHEITEN REIHUM AUF.</p>		
<b>9.</b>	<p><b>MISSIONSKARTEN:</b> JEDER SPIELER ERHÄLT 2 MISSIONSKARTEN. LEGE DIESE KARTEN VERDECKT AUF DEINE SPIELERTAFEL. PLATZIERE DIE ÜBRIGEN KARTEN NEBEN DEM SPIELBRETT.</p>	
<b>10.</b>	<p><b>STARTBONUS ERHALTEN:</b> <b>2. SPIELER:</b> 1 SESTERZE</p>	<p><b>STARTBONUS ERHALTEN:</b> <b>3. SPIELER:</b> 1 SESTERZE</p>
	<p><b>4. &amp; 5. SPIELER:</b> 2 SESTERZEN UND 1 ZAUBERKARTE</p>	
<b>11.</b>	<p>NACH DEM ANFÄNGLICHEN AUFBAU LEGST DU ALLE GEBIETSKARTEN WIEDER ZUSAMMEN UND LEGST DIESE BEI SEITE. DIESE KARTEN WERDEN NICHT MEHR BENÖTIGT.</p>	
<b>12.</b>	<p><b>SPIEL BEGINNEN:</b> DER STARTSPIELER BEGINNT, ES WIRD IM UHRZEIGERSINN WEITERGESPIELT.</p>	

## SPIELANLEITUNG

SCHRITTE WÄHREND EINES SPIELZUGS:

- 1. VERSTÄRKE** DEIN VOLK MIT ZUSÄTZLICHEN EINHEITEN.
- 2. KARTEN/VERSTÄRKUNGEN KAUFEN UND BENUTZEN.**  
Du kannst MISSIONSKARTEN SOWIE EIN SCHWERT ODER SCHILD FÜR SESTERZEN KAUFEN UND ZAUBERTRANKKARTEN AUSSPIELEN.
- 3. INVASION.** MARSCHIERE IN GEGNERISCHE GEBIETE EIN UND GREIFE DIESE AN (WENN DU MÖCHTEST).
- 4. MANÖVER.** BEWEGE DEINE EINHEITEN (WENN DU MÖCHTEST).
- 5. SCHLIESSE EINE MISSION AB** UND ÜBERPRÜFE DEINEN SIEGSTATUS.
- 6. ZIEHE** EINE ZAUBERTRANKKARTE UND EINEN GELDBEUTEL, SOFERN DU MINDESTENS EIN GEBIET EINGENOMMEN HAST.

### 1. VERSTÄRKEN:

ZU BEGINN JEDES ZUGS (AUCH BEIM ERSTEN) ERHÄLTST DU ZUSÄTZLICHE EINHEITEN AUS DEM VORRAT, UM DEINE GEBIETE ZU VERSTÄRKEN. DIE ANZAHL AN EINHEITEN, DIE DU ERHÄLTST, WIRD DURCH DIE NACHFOLGENDEN SCHRITTE BESTIMMT:

- A) ZÄHLE DIE GEBIETE UND HÄFEN, DIE DU KONTROLLIERST UND TEILE DIE MENGE DURCH 3 (ABRUNDEN).** DAS ERGEBNIS IST DIE MENGE AN EINHEITEN, DIE DU ZUR VERSTÄRKUNG AUS DEINEM VORRAT ERHÄLTST.

STELLE DIE NEUEN EINHEITEN NACH BELIEBEN AUF

DEINE GEBIETE. **HINWEIS:** DU ERHÄLTST IMMER MINDESTENS 3 EINHEITEN, AUCH WENN DIR EIGENTLICH WENIGER ZUSTEHEN.

<b>GEBIETE</b>	+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
<b>HÄFEN</b>	+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- B) ERMITTELE, OB DU EINEN PROVINZBONUS ERHÄLTST.**

FÜR JEDE PROVINZ, DIE ZU BEGINN DEINES ZUGS KOMPLETT VON DIR BESETZT IST, ERHÄLTST DU EINEN BONUS. WIE VIELE EINHEITEN DAS SIND, ZEIGT DIE BONUSZAHL NEBEN DEM NAMEN DER PROVINZ AUF DEM SPIELBRETT (SIEHE ABBILDUNG RECHTS). AUCH DIESE NEUEN EINHEITEN VERTEILST DU NACH BELIEBEN AUF DEINEN GEBIETEN.

<b>PROVINCIA 1</b>	<b>9</b>	<b>PROVINCIA 4</b>	<b>6</b>
<b>PROVINCIA 2</b>	<b>8</b>	<b>PROVINCIA 5</b>	<b>10</b>
<b>PROVINCIA 3</b>	<b>6</b>	<b>PROVINCIA 6</b>	<b>6</b>

	
2	2
3	4
4	7

- C) TAUSCHE SESTERZEN GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN.**

EINHEITEN EINTAUSCHEN. DIE GELDBEUTEL SIND MIT EINER ODER ZWEI SESTERZEN GEKENNZEICHNET, UND DU KANNST INSGESAMT GELDBEUTEL IM WERT VON ZWEI BIS ZEHN SESTERZEN EINTAUSCHEN. ANHAND DER GESAMTZAHL DER SESTERZEN WIRD MIT HILFE EINER TABELLE DIE ANZAHL DER ZUSÄTZLICHEN EINHEITEN ERMITTELT. DIE TABELLE IST HIER IN DER ANLEITUNG UND AUF DEM SPIELBRETT ABGEBILDET. BEISPIEL: WENN DU 4 SESTERZEN HAST, ERHÄLTST DU 7 EINHEITEN ZUSÄTZLICH.

- D) EINHEITEN AUFSTELLEN.** NACHDEM DU DEINE VERSTÄRKUNGSEINHEITEN ERHALTEN HAST, MUSST DU ALLE AUF GEBIETE STELLEN, DIE DU KONTROLLIERST. DABEI KANNST DU ALLE EINHEITEN IN EINEM GEBIET PLATZIEREN ODER AUF MEHRERE GEBIETE VERTEILEN.

## 2. KARTEN/VERSTÄRKUNGEN KAUFEN UND BENUTZEN:

NACHDEM DU EINHEITEN AUFGESTELLT HAST, KANNST DU ZAUBERTRANKKARTEN UND VERSTÄRKUNGEN KAUFEN.

### ZAUBERTRANKKARTEN:

ZAUBERTRANKKARTEN GEBEN DIR EINE EINMALIG EINSETZBARE KRAFT, DIE DU AM ENDE DEINES ZUGES DURCH EINNEHMEN VON GEBIETEN ERHÄLTST. DU KANNST IN JEDER RUNDE NUR EINE KARTE ERHALTEN (UNABHÄNGIG DAVON WIE VIELE GEBIETE DU EROBERT HAST) UND EINE PRO RUNDE EINSETZEN. ES SEI DENN, DU ZIEHST EINE VERTEIDIGUNGSKARTE. DIESE KANNST DU AUCH EINSETZEN, WENN DU NICHT AM ZUG BIST. HALTE DEINE KARTEN GEHEIM, DA SIE DIR ERLAUBEN, DEINE GEGNER MIT BESONDEREN FÄHIGKEITEN ZU ÜBERRASCHEN, UM DIR TAKTISCHE VORTEILE ZU ERMÖGLICHEN. LEGE DIE KARTE WIEDER UNTER DEN STAPEL ZURÜCK, NACHDEM SIE BENÜTZT WURDE.

### MISSIONSKARTEN:

JEDER SPIELER ERHÄLT ZU BEGINN DES SPIELS 2 MISSIONSKARTEN. DIESE GEBEN DIR AUFGABEN VOR, FÜR DEREN ERREICHEN DU EINE BESTIMMTE ANZAHL AN SIEGPUNKTEN (1-3) ERHÄLTST. DER ERSTE SPIELER, DER 10 SIEGPUNKTE ERREICHT, GEWINNT DAS SPIEL! DU BEGINNST DAS SPIEL MIT ZWEI MISSIONSKARTEN UND ERHÄLTST WEITERE, WENN DU MISSIONEN ERREICHT. HALTE DEINE MISSIONEN GEHEIM, DAMIT DEINE GEGNER NICHT WISSEN, WELCHE DU VERFOLGST. AM ENDE DEINER RUNDE ÜBERPRÜFST DU, OB DU EINE DEINER MISSIONEN ERREICHT HAST. FALLS DU EINE ABGESCHLOSSEN HAST, ZEIGST DU DIE KARTE VOR, LEGST SIE AUF DEN ABLAGESTAPEL, ZÄHLST DIE ERREICHTEN SIEGPUNKTE ZU DEINEN GESAMTPUNKTEN HINZU UND MARKIERST DIESE AUF DEINER SPIELERTAFEL (S. 5).

**WICHTIG:** DU KANNST NUR EINE MISSION PRO RUNDE ABSCHLIEßEN.

UM DEINE STRATEGIE ZU VARIIEREN, KANNST DU EINMAL PRO RUNDE 1 SESTERZE AUSGEBEN UND EINE BESTEHENDE MISSION GEGEN EINE NEUE KARTE VOM MISSIONSKARTENSTAPEL EINTAUSCHEN. DIE ZURÜCKGELEGTE KARTE WIRD WIEDER UNTER DEN STAPEL GELEGT.

### VERSTÄRKUNGEN:

ES GIBT 2 ARTEN VON VERSTÄRKUNGEN, WELCHE AUFGESTELLT WERDEN KÖNNEN, INDEM DU 2 SESTERZEN EINLÖST. VERSTÄRKUNGEN GEBEN FÜR EINHEITEN, DIE SIE BEGLEITEN, EINEN BONUS IM KAMPF, ABER ZÄHLEN SELBER NICHT ALS EINHEIT. WENN VERSTÄRKUNGEN EINGESETZT WERDEN, UM EIN GEBIET ZU EROBERN, MÜSSEN SIE ZUSAMMEN MIT DER ANGREIFENDEN ARMEE IN DAS EROBERTE GEBIET BEWEGT WERDEN. VERSTÄRKUNGEN WERDEN VOM SPIELBRETT MIT DER VERTEIDIGENDEN ARMEE ENTFERNT, WENN DAS GEBIET EROBERT WURDE.

**SCHWERT:** JEDES SCHWERT IN EINEM GEBIET ERLAUBT DIR, 1 AUF DEINEN HÖCHSTEN ANGRIFFSWÜRFEL ZU ADDIEREN, WENN DIE EINHEITEN IN DIESEM GEBIET IN EINE SCHLACHT VERWICKELT SIND. DAS HEIßT, DASS DU EFFEKTIV „HÖHER“ ALS DIE HÖCHSTE ZAHL AUF DEM WÜRFEL WÜRFELN KANNST. IN JEDEM GEBIET DARF SICH NUR EIN SCHWERT BEFINDEN.

**SCHILD:** JEDES SCHILD IN EINEM GEBIET ERLAUBT DIR, 1 AUF DEINEN HÖCHSTEN VERTEIDIGUNGSWÜRFEL ZU ADDIEREN, WENN DIE EINHEITEN IN DIESEM GEBIET IN EINE SCHLACHT VERWICKELT SIND. DAS HEIßT, DASS DU EFFEKTIV „HÖHER“ ALS DIE HÖCHSTE ZAHL AUF DEM WÜRFEL WÜRFELN KANNST. IN JEDEM GEBIET DARF SICH NUR EIN SCHILD BEFINDEN.

### 3. INVASION:

**JETZT BEGINNT DER HAUPTTEIL DEINER RUNDE, IN DEM DU ENTSCHEIDEST, WEN UND WO DU ANGREIFST, UM KONTROLLE ÜBER WEITERE GEBIETE ZU ERHALTEN, DEINE MACHT ZU FESTIGEN UND DAS SPIEL ZU GEWINNEN!** Du kannst in Gebiete von Gegnern eindringen, die an Gebiete angrenzen, die du kontrollierst. Du kannst mehrere Invasionen während deiner Runde verkünden, aber jede Invasion kann nur von einem Gebiet gleichzeitig ausgehen. Du kannst in Gebiete mit einem Hafen von jedem anderen Gebiet mit einem Hafen (siehe S. 12) eindringen. Eine Invasion zu starten ist immer optional! Du kannst also selbst entscheiden, ob und wie du in deiner Runde gegnerische Gebiete angreifst.

#### BEDINGUNGEN FÜR DEN ANGRIFF:

- Du darfst nur Gebiete angreifen, die an deine eigenen Gebiete angrenzen, mit einer Leiter verbunden oder durch einen Hafen (siehe S. 13) mit deinen Verbunden sind.
- Du darfst immer nur jeweils ein fremdes Gebiet von einem deiner Gebiete aus angreifen.
- In dem Gebiet, von dem aus du angreifst, müssen mindestens 2 deiner Einheiten stehen.
- Nach deinem ersten Angriff darfst du solange fortfahren, bis du alle gegnerischen Einheiten in dem Gebiet geschlagen hast, oder aber du verlagerst deine Attacke auf ein anderes Gebiet. Du darfst in dieser Phase so oft und so viele verschiedene Gebiete angreifen, wie du möchtest und kannst.

#### ANGREIFEN:

1. Nimm die Einheiten, mit denen du angreifen möchtest, und schiebe sie über die Grenze in das Zielgebiet. Egal, wie viele Einheiten du in einem Gebiet hast, du darfst immer nur mit maximal 3 Einheiten angreifen (also mit 1, 2 oder 3).

**HINWEIS:** Denke immer daran, dass kein Gebiet leer bleiben darf! Du musst in jedem Gebiet immer mindestens 1 Einheit zur Verteidigung zurücklassen.



SPIELER BLAU HAT 5 EINHEITEN IN GALLIA CISALPINA. ER MÖCHTE SPIELER GRÜN IN NARBO-SENSIS ANGREIFEN, ALSO BEWEGT ER 3 SEINER EINHEITEN IN DIESES GEBIET. ER KANN NUN MIT SEINEN 3 EINHEITEN ANGREIFEN, WÄHREND SPIELER GRÜN NUR MIT MAXIMAL 2 SEINER EINHEITEN VERTEIDIGEN DARF (OBWOHL ER 3 EINHEITEN IN NARBO-SENSIS STATIONIERT HAT).

2. NUN ENTSCHEIDET DER ANGEGRIFFENE SPIELER, OB ER SEIN GEBIET MIT 1 ODER 2 EINHEITEN VERTEIDIGT. UNABHÄNGIG DAVON, WIE VIELE EINHEITEN DU IN EINEM ANGEGRIFFENEN GEBIET HAST: 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 DU FÜR EINEN ANGRIFF ODER ZUR VERTEIDIGUNG EINSETZT, DESTO BESSER STEHEN DEINE SIEGCHANCEN! ALLERDINGS ERHÖHT SICH DAMIT AUCH DIE MENGE DER EINHEITEN, DIE DU IM KAMPF VERLIEREN KÖNNTEST.

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 DU ZU ZWEIT SPIELST, WERDEN MANCHE GEBIETE VON NEUTRALEN MÄCHTEN KONTROLLIERT. DEIN GEGNER ROLLT DEN VERTEIDIGUNGSWÜRFEL, WENN DU NEUTRALE EINHEITEN ANGREIFST 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.

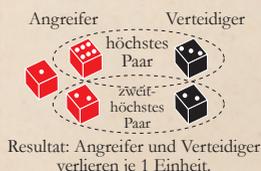
### BEACHTEN SIE:

- 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.

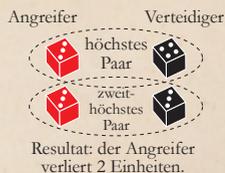
#### BEISPIEL 1:



#### BEISPIEL 2:



#### BEISPIEL 3:



#### BEISPIEL 4:



### GEBIETE EROBERN:

WENN DIE LETZTE VERTEIDIGENDE EINHEIT IN EINER INVASION BESIEGT WIRD, WURDE DAS GEBIET EROBERT UND DU MARSCHIERST MIT DEINEN ÜBERLEBENDEN EINHEITEN IN DAS GEBIET EIN. WENN DU MÖCHTEST, KANNST DU JETZT AUS DEM AUSGANGSGEBIET NOCH WEITERE EINHEITEN MITNEHMEN.

**HINWEIS:** DU MUSST IM AUSGANGSGEBIET IMMER MINDESTENS 1 EINHEIT ZURÜCKLASSEN.

DENKE DARAN, DASS DU SO VIELE INVASIONEN DURCHFÜHREN KANNST, WIE DU MÖCHTEST, WÄHREND DU AN DER REIHE BIST, VORAUSGESETZT DU HAST DIE NÖTIGEN EINHEITEN. DU ENTSCHEIDEST SELBST, WIE OFT UND WIE VIELE VERSCHIEDENE GEBIETE DU IN DIESER PHASE DEINES ZUGS ANGREIFEN WILLST.



SPIELER BLAU HAT NUMIDIA MIT 3 EINHEITEN ERFOLGREICH EROBERT. ER NIMMT 1 WEITERE EINHEIT ZUR VERSTÄRKUNG IN DIESES GEBIET MIT UND LÄSST EINE EINHEIT IN AFRICA PROCONSULARIS ZUR VERTEIDIGUNG ZURÜCK.

### GEGNER BESIEGEN:

WENN DU ES SCHAFFST, ALLE EINHEITEN EINES ANDEREN SPIELERS AUS DEM SPIEL ZU ENTFERNEN, IST DIESER SPIELER ELIMINIERT. DU ERHÄLTST ALLE ÜBRIG GEBLIEBENEN KARTEN UND GELDBEITEL DIESES SPIELERS.

### GEBIETE MIT HÄFEN:

HÄFEN SIND WICHTIGE STRATEGISCHE PUNKTE. JEDES GEBIET MIT EINEM HAFEN IST MIT ALLEN ANDEREN GEBIETEN VERBUNDEN, DIE EBENFALLS EINEN HAFEN HABEN. DEMENTSPRECHEND KÖNNEN DIESE GEBIETE UNTEREINANDER ANGEGRIFFEN WERDEN, EBENSO LASSEN SICH EINHEITEN WÄHREND EINES MANÖVERS ÜBER DIESE GEBIETE BEWEGEN.



#### 4. MANÖVER:

UNABHÄNGIG VON DEN ERGEBNISSEN DEINES ZUGS, DARFST DU AM ENDE EIN MANÖVER DURCHFÜHREN, UM EINE STRATEGISCH WICHTIGE POSITION ZU VERSTÄRKEN. DAS MANÖVER DARF VON JEDEM SPIELER AM ENDE JEDES ZUGS DURCHFÜHRT WERDEN, AUCH WENN VORHER KEINE KAMPFSAKTIONEN ODER EROBERUNGEN STATTGEFUNDEN HABEN.

UM EIN MANÖVER DURCHFÜHREN, ZIEHE SO VIELE EINHEITEN WIE DU MÖCHTEST AUS EINEM DEINER GEBIETE IN EIN ANDERES DEINER GEBIETE, DAS MIT DEM AUSGANGSGEBIET VERBUNDEN IST. GEBIETE SIND MITEINANDER VERBUNDEN, WENN DIR ALLE DAZWISCHENLIEGENDEN GEBIETE EBENFALLS GEHÖREN UND EINE DURCHGEHENDE KETTE BILDEN. DU KANNST DICH NICHT DURCH GEGNERISCHE ODER NEUTRALE GEBIETE BEWEGEN. EIN MANÖVER WIRD NICHT ALS ANGRIFF GEGEHEN, NUR ALS EINE MÖGLICHKEIT, EINE STRATEGISCHE ODER GEFÄHRDETE POSITION ZU VERSTÄRKEN. DENKE DARAN, DASS DU MINDESTENS EINE EINHEIT IM AUSGANGSGEBIET ALS VERTEIDIGUNG ZURÜCKLASSEN MUSST.

NACH DEM MANÖVER IST DEIN ZUG BEENDET UND DER LINKS NEBEN DIR SITZENDE SPIELER IST DRAN.



SPIELER BLAU ZIEHT 2 EINHEITEN VON AQUITANIA ZU GALLIA CISALPINA. ER IST DAZU IN DER LAGE, DA DIESE GEBIETE MITEINANDER VERBUNDEN SIND (ER KONTROLLIERT ALLE GEBIETE, DIE DAZWISCHEN LIEGEN). ER LÄSST 1 EINHEIT ZUR VERTEIDIGUNG IN AQUITANIA ZURÜCK.

#### 5. MISSIONEN:

NACH DEINER MANÖVERPHASE ÜBERPRÜFST DU DEINE MISSIONSKARTEN, UM ZU SEHEN, OB DU EINE MISSION ABGESCHLOSSEN HAST. MISSIONEN SIND ZWISCHEN 1 UND 3 SIEGPUNKTE WERT, BASIEREND AUF DER SCHWIERIGKEIT. DU KANNST NUR EINE MISSION IN JEDER RUNDE ABSCHLIESSEN, EGAL, OB DU DIE VORAUSSETZUNGEN FÜR MEHR ALS EINE MISSION ERFÜLLT HAST. ALSO WÄHLE WEISE.

UM DIE PUNKTE ZU ERHALTEN, DECKE EINE MISSION AUF, DIE DU ERREICHT HAST UND ERHÖHE DEN SIEGPUNKTEMARKER AUF DEINER SPIELERTAFEL. NACHDEM DU EINE MISSION ABGESCHLOSSEN UND PUNKTE ERHALTEN HAST, LEGST DU DIE KARTE AB. DANN ZIEHST DU EINE NEUE KARTE VOM MISSIONSKARTENSTAPEL.

## **6. ZIEHE EINE ZAUBERTRANKKARTE UND EINEN GELDBEUTEL:**

WENN DU MINDESTENS EIN GEGNERISCHES GEBIET EROBERT HAST, KANNST DU DIE OBERSTE KARTE VOM ZAUBERTRANKKARTENSTAPEL UND EINEN GELDBEUTEL ZIEHEN. DU DARFST IMMER NUR EINE KARTE UND EINEN GELDBEUTEL ZIEHEN, AUCH WENN DU MEHRERE GEBIETE EROBERT HAST. GELDBEUTEL KÖNNEN GENUTZT WERDEN, UM SIE GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN EINZUTAUSCHEN (S. 8).

### **ELIMINIERUNG:**

WENN DU ES SCHAFFST, DIE EINHEITEN EINES ANDEREN SPIELERS KOMPLETT VOM SPIELPLAN ZU ENTFERNEN, WIRD DER SPIELER AUS DEM SPIEL ENTFERNT. DU ERHÄLTST DIE ZAUBERTRANKKARTEN UND DIE GELDBEUTEL DIESES SPIELERS.

### **GEWINNEN:**

WENN DU AM ENDE DEINER RUNDE 10 ODER MEHR SIEGPUNKTE ERREICHT HAST, HAST DU GEWONNEN! BEHALTE DIE SIEGPUNKTE DEINER GEGNER DAHER IMMER IM AUGE.

# SPIELMODUS: EROBERUNG (3-5 SPIELER)

## ZIEL DES SPIELS:

BESIEGE DIE GEGNERISCHEN EINHEITEN UND BESETZE ALLE GEBIETE AUF DEM SPIELBRETT.

## SPIELAUFBAU:

1.	ZUNÄCHST WÄHLT JEDER SPIELER SEINE FRAKTION UND ZÄHLT DAVON SEINE STARTEINHEITEN AB.	2 SPIELER	3 SPIELER	4 SPIELER	5 SPIELER
		29	28	24	20
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 REIHMUM SO LANGE WEITER, BIS ALLE 45 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 DEINE SACHE: DU DARFST VIELE AUF EIN EINZELNES GEBIET STELLEN UND NUR WENIGE AUF ANDERE, ODER ALLE GLEICHMÄßIG VERTEILEN. ABER ES DARF NIEMALS EIN GEBIET LEER BLEIBEN!				
4.	JETZT KANN'S LOSGEHEN: DER SPIELER, DER DIE ERSTE EINHEIT AUF DEN SPIELPLAN GESTELLT HATTE, FÄNGT AN.				
5.	AB HIER FOLGT DAS SPIEL DEN ZUVOR ERKLÄRTEN REGELN FÜR RISIKO. IHR ZIEL IST EINFACH, ALLE ANDEREN SPIELER ZU BESIEGEN.				

## GEWÄNNEN:

ES GEWINNT DER SPIELER, DER ALLE 45 GEBIETE DES SPIELPLANS BESETZT UND DAMIT ALLE ANDEREN SPIELER BESIEGT HAT. HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH: DU HAST DAS RÖMISCHE REICH EROBERT!



Winning Moves

Licensed by:



RISK is a trademark of HASBRO and is used with permission. © 2020 HASBRO. All Rights Reserved.  
Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.  
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com) [www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)

ASTERIX®-OBELIX®-IDEFIX® / © 2020 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY - UDERZO

WM00411-GER