Für 2–5 Spieler

Ab 10 Jahren

Risiko

DAS GROSSE STRATEGIESPIEL

STAR WARS™

DIE ORIGINAL TRILOGIE

INHALT

Spielbrett • 5 Armeen (in verschiedenen Farben) • 18 Imperium-Raumschiffe-Marker • 18 Rebellen-Raumschiffe-Marker • 9 Hutten-Raumschiffe-Marker • 2 Todessterne • 27 Imperium-Fraktions-Karten • 27 Rebellen-Fraktions-Karten • 27 Hutten-Fraktions-Karten • 5 6-seitige Würfel • 4 8-seitige Würfel • 6 Imperiale-Basis-Marker • 3 Asteroidenfeld-Marker

SPIELVORBEREITUNG

Nehmen Sie alle Teile aus den Plastiktüten heraus und trennen Sie die Kartonmarker vorsichtig aus dem Kartonbogen.

EINFÜHRUNG

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... Es herrscht Bürgerkrieg. Die Rebellen, deren Raumschiffe von einem geheimen Stützpunkt aus angreifen, haben ihren ersten Sieg gegen das böse galaktische Imperium errungen. Ungeachtet dessen strebt der niederträchtige Gangster Jabba der Hutte, zusammen mit Kopfgeldjägern und dem Abschaum der Galaxis danach, finanziell aus dem laufenden galaktischen Konflikt zu profitieren.

SPIELVARIANTEN

RISIKO Star Wars - Die Original Trilogie kann auf verschiedene Arten gespielt werden. Bevor Sie die Spielregeln lesen, beantworten Sie zunächst folgende Fragen:

Kennen Sie RISIKO?
Wenn Sie bereits mit den Standardregeln von RISIKO vertraut sind und sofort ein *Star Wars - Die Original Trilogie* Spiel beginnen wollen, dann können Sie Kapitel 1: Standard-RISIKO überspringen und sofort bei den erweiterten Spielregeln beginnen. Wenn Sie noch nie vorher RISIKO gespielt haben, empfehlen wir Ihnen, zunächst Kapitel 1: Standard-RISIKO zu lesen und sich mit den Standardspielregeln vertraut zu machen. Sie können das *Star Wars - Die Original Trilogie* Spielbrett auch für ein Standardspiel verwenden, indem Sie die zusätzlichen Spielelemente einfach weglassen. Anschließend können Sie sich mit den erweiterten Spielregeln für *RISIKO Star Wars - Die Original Trilogie* befassen.

Wie viele Spieler wollen mitspielen?
In *RISIKO Star Wars - Die Original Trilogie* befinden sich 3 Fraktionen im Krieg: das Imperium, die Rebellen-Allianz und die Hutten. Alle 3 Fraktionen nehmen immer am Spiel teil, können aber, je nach Anzahl der Spieler, unterschiedlich gespielt werden. Manchmal sind die Hutten *aktiv* (gespielt von einem der Spieler) und manchmal *neutral* (die Spielfiguren befinden sich auf dem Spielbrett, werden aber von keinem Spieler gesteuert und können auch nicht angreifen). Außerdem können die Rebellen-Allianz und das Imperium sowohl von einem *einzelnen Spieler (solo)* als auch von *Teams* gesteuert werden.

Die unten stehende Tabelle zeigt Ihnen, welche Kapitel Sie überspringen können, um schnell Ihr erstes Spiel zu starten.

Anzahl Spieler	Hutten	Imperium & Rebellen-Allianz	Kapitel, die Sie überspringen können
2	Neutral	Solo	Überspringen: Kapitel 4: Teamspiel
3	Aktiv	Solo	Überspringen: Kapitel 3: Neutrale Hutten und Kapitel 4: Teamspiel
4	Neutral	Teams	Lesen Sie alle Kapitel
5	Aktiv	Teams	Überspringen: Kapitel 3: Neutrale Hutten

KAPITEL 1: STANDARD-RISIKO® 3–4 SPIELER

ZIEL DES SPIELS

Sie gewinnen ein Standard-RISIKO-Spiel, wenn Sie alle Streitkräfte Ihrer Gegner besiegt haben und alle Planeten auf dem Spielbrett kontrollieren.

DIE SPIELINHALTE

Nehmen Sie sich zuerst alle Spielinhalte raus und legen Sie sie so, dass Sie sie sehen können. Wenn Sie die Spielregeln lesen, schauen Sie sich die Spielinhalte an, damit Sie wissen, wie sie funktionieren.

DAS SPIELBRETT

Hierbei handelt es sich nicht um eine Karte der gesamten *Star Wars*-Galaxis, denn diese besteht aus unzähligen Planeten. Aber sie beinhaltet die wichtigsten Planeten der Original Trilogie.

Das Spielbrett besteht aus insgesamt 42 Planeten. Diese sind in 6 Regionen unterteilt, die sich farblich voneinander unterscheiden.

Region	Farbe	Anzahl Planeten
Mittlerer Rand	Grau	11
Kernwelten	Blau	9
Äußerer Rand	Orange	8
Elrood-Sektor	Grün	6
Ison-Korridor	Rot	4
Wilder Raum	Gelb	4

Ihre Streitkräfte können sich von einem Planeten zu einem anderen bewegen, wenn diese benachbart oder mit einer Hyperraum-Linie verbunden sind.

▲ *Beispiel: Der Planet Gamorr ist benachbart mit Rodia, Kothlis, Bothawui und Nar Shaddaa. Gamorr ist aber auch benachbart mit Excarga, da beide Planeten mit einer Hyperraum-Linie verbunden sind. Streitkräfte auf Gamorr können also alle diese benachbarten Planeten angreifen. Aber Vorsicht! Die Streitkräfte auf Gamorr können ebenfalls selbst von einem dieser benachbarten Planeten aus angegriffen werden.*
Falleen ist nicht benachbart mit Gamorr, weil diese Planeten nicht direkt nebeneinander liegen und auch nicht mit einer Hyperraum-Linie verbunden sind.

DIE ARMEEN

Das Spiel beinhaltet 3 unterschiedliche Armeen-Sets in 5 verschiedenen Farben. Beim Standard-RISIKO wählt jeder Spieler eine Farbe, die seine Armee von den anderen unterscheidet. Für ein Standard-RISIKO-Spiel sind Armeen für 3–4 Spieler enthalten.

Jede Armee beinhaltet 2 Figuren-Typen, die eine unterschiedliche Anzahl von Streitkräften repräsentieren. Sie brauchen Ihre Streitkräfte, um Planeten anzugreifen, zu kontrollieren/besetzen und zu verteidigen. ▼

Die Rebellen-Allianz (gelb und orange)

Rebellen-Soldat // repräsentiert 1 Streitkraft

Schneegleiter // repräsentiert 3 Streitkräfte

Das Imperium (weiß und grau)

Sturmtruppe // repräsentiert 1 Streitkraft

AT-ST // repräsentiert 3 Streitkräfte

Die Hutten (grün)

Gamorreaner // repräsentiert 1 Streitkraft

Rancor // repräsentiert 3 Streitkräfte

Während des Spiels können viele Spielfiguren auf dem Spielbrett sein, auch auf einem einzelnen Planeten. Nutzen Sie in diesem Fall 3-Streitkräfte-Figuren, um Platz zu sparen.

Beispiel: Auf dem Planeten Hoth hat Spieler Orange 1 Schneegleiter und 2 Rebellen-Soldaten stationiert. Da ein Schneegleiter 3 Streitkräfte und ein Rebellen-Soldat 1 Streitkraft repräsentiert, hat Spieler Orange insgesamt 5 Streitkräfte auf Hoth (3+1+1). Spieler Grau hat 2 AT-STs und 1 Sturmtruppe auf Bespin stationiert, diese repräsentieren zusammen 7 Streitkräfte (3+3+1). ▶

DIE WÜRFEL

Werfen Sie die 6-seitigen Würfel, um Planeten anzugreifen und zu verteidigen.

DIE FRAKTIONS-KARTEN

Es gibt 3 Arten von Fraktions-Karten. Für das Standard-RISIKO mischen Sie alle zusammen. Die Karten werden genutzt, um zusätzliche Streitkräfte zu erhalten.

WEITERE SPIELMATERIALIEN

Legen Sie die 8-seitigen Würfel, Raumschiffe-Marker, Imperiale-Basis-Marker, Asteroidenfeld-Marker und Todessterne zurück in die Schachtel. Sie benötigen diese nicht, um ein Standard-RISIKO-Spiel zu spielen.

SPIELVORBEREITUNGEN

Platzieren Sie das Spielbrett für jeden Spieler gut erreichbar, mischen Sie alle Fraktions-Karten zusammen und legen Sie die 6-seitigen Würfel bereit.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechende Menge an Start-Streitkräften. Beim Standard-RISIKO bestimmt die Spieleranzahl die Menge der Start-Streitkräfte.

Alle Start-Streitkräfte werden vor Spielbeginn auf dem Spielbrett platziert.

Anzahl Spieler	Start-Streitkräfte
3 Spieler	35 (je Spieler)
4 Spieler	30 (je Spieler)

PLANETEN BESETZEN

(PLANEN SIE IHRE STRATEGIE.)

Die Spieler besetzen nun abwechselnd je einen Planeten, so lange, bis alle Planeten besetzt sind. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Um einen Planeten zu besetzen, platzieren Sie eine Ihrer Streitkräfte auf einem freien Planeten. Dieser Planet wird nun von Ihnen kontrolliert. Nun darf der nächste Spieler einen freien Planeten besetzen usw., bis alle 42 Planeten besetzt sind! Einige Spieler werden am Ende mehr Planeten besetzen als andere.

WICHTIG: Von nun an werden alle Planeten immer besetzt sein! Die kontrollierende Armee kann sich ändern (Spieler, der dort Streitkräfte platziert hat), aber ein Planet wird nie mehr unbesetzt sein!

PLANETEN VERSTÄRKEN

(VORBEREITUNG FÜR DIE SCHLACHT.)

Da nun alle Planeten besetzt sind, beginnen Sie mit der Verstärkung Ihrer Planeten. Je mehr Streitkräfte Sie auf einem Planeten haben, desto effektiver können Sie von dort aus angreifen oder verteidigen. Platzieren Sie hierzu eine verbliebene Start-Streitkraft auf einem von Ihnen kontrollierten Planeten (Sie können keinen Planeten verstärken, der nicht von Ihnen besetzt ist).

Der Spieler, der schon mit der Besetzung beginnen durfte, darf auch jetzt mit der Verstärkung seiner Planeten beginnen.

Nachdem der erste Spieler seine erste Verstärkung platziert hat, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit seiner

Verstärkung beginnen. Danach der nächste Spieler usw., so lange, bis jeder Spieler abwechselnd seine restlichen Start-Streitkräfte auf dem Spielbrett platziert hat.

Sie können so viele Streitkräfte auf einem Planeten platzieren, wie sie möchten, da gibt es kein Limit. Sie können also einen Planeten mit vielen Streitkräften verstärken oder Ihre Streitkräfte auf viele Ihrer Planeten verteilen.

ALLGEMEINE HINWEISE

ÜBERBLICK

In jeder Runde werden Sie zusätzliche Streitkräfte erhalten, mit denen Sie Ihre Armee verstärken können. Sie werden Karten ausspielen können, um mehr Streitkräfte zu erhalten. Sie werden wahrscheinlich einen oder mehrere Planeten angreifen und erobern. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie dafür eine Karte am Ende Ihrer Runde. Ob Sie sich nun an Kämpfen beteiligen oder nicht, Sie werden auf jeden Fall Ihre Streitkräfte in Bewegung halten.

STARTSPIELER ERMITTELN

(Der Startspieler wird ausgewürfelt.)

Werfen Sie den 6-seitigen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

IHRE SPIELRUNDE

(6 einfache Schritte.)

SCHRITT 1: PLANETEN/REGIONEN ZÄHLEN

Zu Beginn Ihrer Runde erhalten Sie weitere Streitkräfte, um Ihre Armee zu vergrößern. Wie viele Streitkräfte Sie erhalten, hängt von folgenden Faktoren ab:

- Anzahl der von Ihnen besetzten Planeten
- Anzahl der von Ihnen kontrollieren Regionen (falls zutreffend)

ZÄHLEN SIE IHRE PLANETEN

Zählen Sie alle Planeten, die von Ihren Streitkräften besetzt werden.

Teilen Sie die Anzahl Ihrer Planeten durch 3 (Ergebnis wird abgerundet). Dies ist die Menge Ihrer Verstärkung (zusätzliche Streitkräfte), die Sie erhalten.

In jedem Fall erhalten Sie IMMER mindestens 3 Streitkräfte als Verstärkung, selbst wenn Sie nur wenige Planeten besetzen und laut der Berechnung eigentlich weniger erhalten würden.

Entnehmen Sie die entsprechende Anzahl an Streitkräften aus Ihrem Spielfiguren-Vorrat und legen Sie sie vor sich ab. Dies ist der erste Teil Ihrer Verstärkung.

Die Tabelle hilft Ihnen, die Anzahl Ihrer Streitkräfte zur errechnen, die Sie als Verstärkung erhalten.

Besetzte Planeten	Verstärkung (Anzahl Streitkräfte)
1 – 11	3
12 – 14	4
15 – 17	5
18 – 20	6
21 – 23	7
24 – 26	8
27 – 29	9
30 – 32	10
33 – 35	11
36 – 38	12
39 – 41	13

KONTROLLIEREN SIE GANZE REGIONEN?

Verstärkungen erhalten Sie auch für jede Region, die Sie kontrollieren. Eine Region besteht aus einer Gruppe Planeten derselben Farbe. Wenn Sie alle Planeten innerhalb einer Region besetzen, dann kontrollieren Sie diese Region.

Die Größe der Verstärkung hängt von der kontrollierten Region ab. Die Zahl hinter jedem Regionsnamen zeigt die Menge an zusätzlichen Streitkräften, die Sie als Verstärkung erhalten. Kontrollieren Sie z.B. den *Mittleren Rand*, erhalten Sie 5 zusätzliche Streitkräfte. Entnehmen Sie die Anzahl Ihrer Verstärkung aus Ihrem Spielfiguren-Vorrat und legen Sie sie zu denen, die Sie schon für Ihre besetzten Planeten erhalten haben.

SCHRITT 2: KARTEN AUSSPIELEN
(Set aus 3 Karten.)

Während des Spiels erhalten Sie Karten (weitere Infos dazu in Schritt 6), die Sie nun ausspielen können. Für ein Set aus 3 Karten erhalten Sie unterschiedlich viele Streitkräfte als Verstärkung, je nach Klasse der Karten. Nehmen Sie das Karten-Set aus dem Spiel und entsprechend viele Streitkräfte aus Ihrem Vorrat:

Karten-Set	Anzahl Streitkräfte
3 x Jäger-Klasse	4
3 x Bomber-Klasse	5
3 x Zerstörer-Klasse	6
1 x Jäger-Klasse, 1 x Bomber-Klasse, 1 x Zerstörer-Klasse	7

Fügen Sie die erhaltenen Streitkräfte Ihrer Gesamtverstärkung für diese Runde hinzu.

Beim Standard-RISIKO müssen Sie ein Kartenset ausspielen, wenn Sie 5 Karten oder mehr auf der Hand halten.

SCHRITT 3: STREITKRÄFTE VERTEILEN
(Auf Planeten, die Sie besetzen.)

Nun ist es an der Zeit, Ihre neue Verstärkung auf Planeten zu verteilen, die bereits von Ihnen besetzt sind. Sie können alle Streitkräfte auf einem Planeten platzieren oder auf verschiedenen Planeten verteilen. WICHTIG: Sie müssen Ihre GESAMTE Verstärkung platzieren.

SCHRITT 4: INVASION
(Werfen Sie die Würfel.)

Invasionen bestimmen den Hauptteil Ihrer Spielrunde. Sie greifen die Armeen Ihrer Gegenspieler an und versuchen, deren Planeten zu erobern. Sie können entscheiden, wie oft Sie angreifen, in welcher Reihenfolge und wann Sie den Angriff beenden. Sie können auch entscheiden, gar nicht anzugreifen (fahren Sie fort bei Schritt 5) oder so lange anzugreifen, bis keine Ihrer Streitkräfte mehr übrig ist. Sie können auch mehr als einen Planeten pro Runde angreifen.

EINIGE HINWEISE ZUM KAMPF

- Der *Angreifer* ist immer der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft.
- Der *Verteidiger* ist immer der Spieler, der angegriffen wird.
- Eine *Invasion* findet statt, sobald ein Planet angegriffen wird. Sie dauert so lange, bis der Planet erobert wurde oder der Angreifer seine Invasion beendet. Möglicherweise kann er in dieser Runde aber auch noch weitere Planeten angreifen.
- Bei einer *Schlacht* würfeln der Angreifer und Verteidiger einmal mit den Würfeln. Eine Invasion kann aus einer oder mehreren Schlachten bestehen.

WO KANN ICH EINE INVASION STARTEN?

Sie können von jedem Planeten, auf dem Sie Streitkräfte platziert haben, eine Invasion auf einen benachbarten gegnerischen Planeten starten (siehe Seite 3). Wählen Sie einen Ihrer Planeten und geben Sie bekannt, welchen gegnerischen Planeten Sie angreifen wollen.

DIE SCHLACHT

<u>Angriff</u>

Es müssen mindestens 2 Streitkräfte auf dem Planeten platziert sein, von dem Sie den Angriff starten wollen, da immer eine Streitkraft zum Schutz auf dem angreifenden Planeten zurückbleiben muss. Diese Streitkraft nimmt nicht am Kampf teil.

Wählen Sie nun, wie viele Streitkräfte Sie von Ihrem angreifenden Planeten in die Schlacht schicken wollen (1, 2 oder 3). Auch wenn Ihre dort stationierte Streitkraft wesentlich größer ist, können nicht mehr als 3 Streitkräfte gleichzeitig in eine Schlacht geschickt werden.

<u>Verteidigung</u>

Nun bestimmt der Verteidiger, wie viele seiner Streitkräfte auf dem angegriffenen Planeten den Angriff verteidigen sollen. Es können 1 oder maximal 2 Streitkräfte als Verteidigung in die Schlacht geschickt werden. Der Verteidiger muss den angegriffenen Planeten so lange verteidigen, bis seine letzte Streitkraft besiegt wurde oder der Angreifer die Invasion beendet.

<u>Lasset die Schlacht beginnen …</u>

1. Der Angreifer erhält 1, 2 oder 3 6-seitige Würfel (1 Würfel für jede angreifende Streitkraft).
   Der Verteidiger erhält 1 oder 2 6-seitige Würfel (1 Würfel für jede verteidigende Streitkraft)

2. Der Angreifer würfelt mit seinen Würfeln, danach der Verteidiger.

AUSGANG DER SCHLACHT

Sortieren Sie die Würfel nun jeweils nach Augenzahl, von der höchsten zur niedrigsten. Dann vergleichen Sie die höchste Augenzahl des Angreifers mit der höchsten Augenzahl des Verteidigers.

Der höhere Wert gewinnt. Der Verlierer entfernt eine Streitkraft vom betroffenen Planeten und legt sie zu seinem Streitkräfte-Vorrat. WICHTIG: Bei gleicher Augenzahl gewinnt der VERTEIDIGER.

Nachdem Sie und Ihr Gegner ihre jeweils höchste Augenzahl verglichen haben, wird nun die zweithöchsten Augenzahl verglichen.

Übrige Würfel, z.B. wenn der Angreifer 1 oder 2 Würfel mehr geworfen hat, werden nicht gewertet.

Danach kann die nächste Schlacht der Invasion beginnen.

EINE INVASION BEENDEN

Nach jeder Schlacht können Sie (der Angreifer) die Invasion beenden. Sie können eine neue Invasion auf einem anderen Planeten starten oder die Kampfphase in dieser Runde beenden.

DEN ANGREIFENDEN PLANETEN WÄHREND EINER INVASION WECHSELN

Zwischen den Schlachten (während einer Invasion) können Sie den Planeten, von dem aus Sie angreifen, wechseln, und die Invasion von einem anderen, aber benachbarten Planeten fortsetzen. Sie können jedoch nicht mit Streitkräften von verschiedenen Planeten zur gleichen Zeit angreifen. Während einer Schlacht müssen alle Streitkräfte vom gleichen Planeten sein.

INVASION GEWINNEN UND PLANET EROBERN

Sie gewinnen die Invasion, wenn Sie alle verteidigenden Streitkräfte besiegt haben.

Bewegen Sie nun die Streitkräfte, mit denen Sie die Invasion gewonnen haben, auf den eroberten Planeten. Sie können nun auch (wenn möglich) weitere Streitkräfte vom Planeten, der angegriffen hat, auf den neuen Planeten bewegen. Tun Sie dies jedoch, bevor Sie eine neue Invasion starten.

EINEN ANDEREN SPIELER AUSSCHALTEN

Sie schalten einen anderen Spieler aus, wenn Sie seine letzte Streitkraft auf dem Spielbrett besiegt haben. Dieser Spieler scheidet aus dem Spiel aus.

Sie erhalten dann alle Karten des ausscheidenden Spielers. Wenn Sie dadurch plötzlich 5 oder mehr Karten auf der Hand haben, erhalten Sie sofort eine Bonus-Verstärkungsphase! Tauschen Sie Kartensets gegen Streitkräfte (bis Sie weniger als 5 Karten auf der Hand haben) und verteilen Sie diese sofort auf die von Ihnen besetzten Planeten.

SCHRITT 5: PLANETEN BEFESTIGEN (Sichern Sie Ihre Grenzen.)

Wenn Sie Ihre Kampfphase beendet haben, erhalten Sie EINE Befestigungsmöglichkeit („freie Bewegung“) durch Ihre Streitkräfte.

Um einen Ihrer Planeten zu befestigen, dürfen Sie so viele Streitkräfte, wie Sie möchten, von einem Ihrer Planeten zu einem anderen „verbundenen“ Planeten bewegen. (Nicht vergessen: Es muss mindestens EINE Streitkraft auf dem Planeten verbleiben, von dem Sie Ihre Streitkräfte wegbewegen.)

Planeten gelten als „verbunden“, wenn alle Planeten dazwischen VON IHNEN besetzt sind. Sie können keine Planeten passieren, die von fremden Streitkräften besetzt sind.

Die Befestigung Ihrer Planeten ist kein Angriff. Sie bewegen lediglich Ihre Streitkräfte, um Fronten zu stärken oder sich auf die nächste Schlacht vorzubereiten.

SCHRITT 6: KARTE ZIEHEN
(Wenn Ihre Invasion erfolgreich war.)

Ziehen Sie am Ende Ihrer Spielrunde eine Karte, wenn Sie einen Planeten erobert haben (auch wenn sie mehrere Planeten in dieser Runde erobert haben dürfen Sie nur eine Karte ziehen).

SPIELENDE

(Sie benötigen mehr Spielfiguren?)

Wenn sich das Spiel dem Ende nähert kann es passieren, dass Sie keine Spielfiguren (Streitkräfte) mehr haben, um ihre Planeten auf dem Spielbrett zu verstärken. Nutzen Sie in diesem Fall ungenutzte Spielfiguren, die dann Ihre Streitkräfte repräsentieren sollen.

SIEG

Sie gewinnen das Standard-RISIKO, wenn Sie der letzte Spieler auf dem Spielbrett sind und alle 42 Planeten besetzt haben.

KAPITEL 2: RISIKO® *STAR WARS* – DIE ORIGINAL TRILOGIE 2–5 SPIELER

ZIEL DES SPIELS

Es gibt 3 Fraktionen, jede mit ihren eigenen Sieg-Bedingungen.

- Die **Rebellen-Allianz** muss den Imperator, der sich in einer Imperialen Basis versteckt hält, finden und zur Strecke bringen.
- Das **Imperium** muss alle Rebellen-Streitkräfte vernichten ... ohne Ausnahmen, ohne Gnade.
- Die **Hutten** müssen 10 von 13 Rohstoff-Planeten unter ihre Kontrolle bringen. In diesem Fall gewinnen sie sofort das Spiel.

SPEZIELLE SPIELINHALTE

RISIKO Star Wars - Die Original Trilogie besitzt viele neue Spielinhalte sowie erweiterte Inhalte aus dem Standardspiel.

DIE FRAKTIONS-KARTEN

Es gibt 3 verschiedene Sets an Fraktions-Karten im Spiel – ein Set für jede Fraktion. Sie unterscheiden sich farblich voneinander (Imperium: grau; Rebellen-Allianz: rot; Hutten: grün), sind aber in ihrer Funktion identisch. Die Karten werden eingesetzt, um weitere Streitkräfte zu erhalten, Raumschiffe zu bauen oder spezielle Ereignisse auszulösen.

MACHT-LEVEL
(AUF DEM SPIELBRETT.)

Auf dem Spielbrett finden Sie eine Anzeige für den „Macht-Level“. Dieser zeigt während des Spiels an, ob die Macht auf der dunklen Seite (das Imperium) oder der hellen Seite (die Rebellen-Allianz) stärker ist. Die Hutten werden vom Macht-Level nicht beeinflusst. Weitere Informationen dazu erhalten Sie etwas später in dieser Spielregel.

ROHSTOFF-PLANETEN-ZÄHLER
(AUF DEM SPIELBRETT.)

Auf dem Spielbrett finden Sie eine Anzeige „Rohstoff-Planeten“. Diese zeigt im Spiel an, wie viele Rohstoff-Planeten (grün umrandet) von den Hutten kon-trolliert werden. Dieser Zähler wird nicht bei einem 2- oder 4-Spieler-Spiel genutzt.

TODESSTERNE

Im Spiel sind 2 Todessterne enthalten. Einer dient zur Anzeige des Macht-Levels auf dem Spielbrett, der andere wird vom Imperium im Spiel eingesetzt, um die Galaxis zu terrorisieren.

DIE RAUMSCHIFFE

Jede Fraktion besitzt außerdem Marker (aus Pappe), welche die 3 unterschiedlichen Raumschiffklassen repräsentieren: Jäger-Klasse, Bomber-Klasse und Zerstörer-Klasse. Mit Raumschiffen können Sie jedoch keine Planeten erobern. Sie werden dazu eingesetzt, um Ihre Boden-Streitkräfte während einer Schlacht im Angriff oder bei der Verteidigung zu unterstützen. Anders als bei den Boden-Streitkräften können Raumschiff-Klassen nicht untereinander im Wert ausgetauscht werden.▼

Die Rebellen-Schiffe

X-Wing-Raumjäger
repräsentiert ein
Jäger-Klasse-Geschwader

Y-Wing-Raumjäger
repräsentiert ein
Bomber-Klasse-Geschwader

Rebellen-Fregatte
repräsentiert ein
Zerstörer-Klasse-Geschwader

Die Imperialen Schiffe

TIE-Fighter
repräsentiert ein
Jäger-Klasse-Geschwader

TIE-Bomber
repräsentiert ein
Bomber-Klasse-Geschwader

Sternzerstörer
repräsentiert ein
Zerstörer-Klasse-Geschwader

Die Hutten-Schiffe

IG-2000
repräsentiert ein
Jäger-Klasse-Geschwader

Slave I
repräsentiert ein
Bomber-Klasse-Geschwader

Jabbas Raumkreuzer
repräsentiert ein
Zerstörer-Klasse-Geschwader

8-SEITIGE WÜRFEL

Einige Karten und Raumschiffe erlauben Ihnen, die 8-seitigen Würfel einzusetzen.

IMPERIALE-BASIS-MARKER

Zu Beginn jeder Runde für das Imperium wird ein „Imperiale-Basis-Marker“ mit der Rückseite nach oben auf dem Spielbrett platziert. Die Basen erhöhen den Verteidigungswert des Planeten, auf dem sie platziert sind, und in einer von ihnen hält sich der Imperator versteckt.

ASTEROIDENFELD-MARKER

Diese Marker werden auf Planeten platziert, die vom Todesstern vernichtet wurden. Das nun vorhandene Asteroidenfeld ersetzt den Planeten und kann nicht durchflogen werden.

SPIELVORBEREITUNG

(Sind Sie gut, böse oder eher neutral?)

- Trennen Sie die Fraktions-Karten in 3 Stapel: Imperium, Rebellen-Allianz und Hutten (nach Rückseitenfarbe), mischen Sie die einzelnen Stapel und legen Sie sie neben das Spielbrett.

- Stellen Sie einen Todesstern auf das Startfeld der Macht-Level-Anzeige (Spielbrett). Den anderen Todesstern erhält das Imperium. Wenn 2 Spieler das Imperium spielen, entscheiden sie als Team über den genauen Einsatz. Mehr dazu später …

- Legen Sie die 8-seitigen Würfel bereit, als Ergänzung zu den 6-seitigen Würfeln.

- Mischen Sie die Imperiale-Basis-Marker mit der Rückseite (Seite mit Logo) nach oben und stapeln Sie sie neben das Spielbrett auf.

- Bestimmen Sie die Spieleranzahl und wählen Sie eine Fraktion, die Sie spielen möchten. Hierdurch wird festgelegt, mit welcher Farbe Sie spielen, wo Sie am Spielbrett sitzen, welche Rundenreihenfolge im Spiel besteht, mit wie vielen Streitkräften Sie starten und ob es irgendwelche Einschränkungen gibt. Alle Information hierzu finden Sie im Diagramm Spielaufbau auf Seite 13. Die Spieler sollten im Uhrzeigersinn sitzen, von Spieler 1 bis 5. Wenn eine Armee als neutral angegeben ist, wird sie von keinem Spieler gespielt, aber dennoch für den Spielaufbau benötigt.

ANMERKUNG: Für ein Spiel mit 2 Spielern können Sie die gelben und orangen Rebellen-Spielfiguren und die weißen und grauen Imperium-Spielfiguren mischen, so dass ausreichend Spielfiguren für das gesamte Spiel vorhanden sind.

- Jeder Spieler nimmt sich alle Spielfiguren und Raumschiffe seiner Farbe/Fraktion und zählt sich die Menge seiner Start-Streitkräfte ab. Ebenso werden (falls nötig) die Start-Streitkräfte für die neutrale Hutten-Armee herausgezählt. Im Diagramm Spielaufbau sehen Sie, wie viele Start-Streitkräfte Sie für den Spielbeginn erhalten.

Runden-reihenfolge	Anzahl der Spieler			
	2	3	4	5
Spieler 1	Orange und gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 40 „Planeten besetzen“ Limit: 15	Orange und gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 30 „Planeten besetzen“ Limit: 15	Orange Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8	Orange Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8
Spieler 2	Graues und weißes Imperium Start-Streitkräfte: 45	Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 7	Graues Imperium Start-Streitkräfte: 31	Graues Imperium Start-Streitkräfte: 31
Spieler 3		Graues und weißes Imperium Start-Streitkräfte: 35	Gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8	Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 8
Spieler 4			Weißes Imperium Start-Streitkräfte: 31	Gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8
Spieler 5				Weißes Imperium Start-Streitkräfte: 31
Neutral	Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 7		Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 8	

PLANETEN BESETZEN

(Limitierung für Rebellen und Hutten.)

Wenn keine neutrale Fraktion am Spiel teilnimmt, gelten die gleichen Regeln für „Planeten besetzen“ wie beim Standard-RISIKO (siehe Seite 5). Wenn die Hutten als neutrale Fraktion am Spiel teilnehmen, siehe Kapitel 3: Neutrale Hutten.

Es gibt einige Limitierungen (siehe Diagramm) bei der Anzahl der Start-Planeten für die Rebellen-Allianz und die Hutten.

Beispiel bei 3 Spielern: Nachdem die Hutten ihren 7. Planeten besetzt haben, können sie keine weiteren Planeten besetzen und verwenden ihre restlichen Streitkräfte für die spätere Verstärkung. Die Rebellen können nur 15 Planeten besetzen. Alle übrigen Planeten können somit vom Imperium besetzt werden. Nachdem alle Planeten besetzt worden sind und der Todesstern platziert worden ist (siehe Seite 14), startet die Runde wieder von vorne und die Spieler beginnen mit der Verstärkung ihrer Planeten (siehe Seite 5).

DER TODESSTERN

(Nur vom Imperium spielbar.)

Nachdem der letzte Planet besetzt worden ist, muss das Imperium seinen Todesstern platzieren. Obwohl Sie den Todesstern während des Spiels zu jedem Planeten bewegen können, muss er zu Beginn auf einem vom Imperium besetzten Planeten platziert werden.

Bedenken Sie dabei, dass der Todesstern 2 Funktionen hat:

- Defensive Funktion: Ein vom Imperium besetzter Planet, der vom Todesstern kontrolliert wird, kann **nicht** angegriffen werden, so lange, bis der Todesstern sich wegbewegt oder zerstört wird.
- Offensive Funktion: Der Todesstern kann sich grundsätzlich zu jeden gegnerischen Planeten bewegen und ihn zerstören (mit allen auf ihn stationierten Streitkräften und Raumschiffen!) Dies setzt jedoch den Einsatz spezieller Karten aus dem Kartendeck des Imperiums voraus – aber einmal eingesetzt sind sie vernichtend (siehe Schritt 8).

Nachdem der Todesstern platziert worden ist, startet die Verstärkung der Streitkräfte, der erste Spieler beginnt. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie beim Standard-RISIKO (siehe Planeten verstärken auf Seite 5.)

ALLGEMEINE HINWEISE

ÜBERBLICK

In jeder Runde erhalten Sie zusätzliche Streitkräfte zur Verstärkung Ihrer Armee. Sie werden Karten ausspielen können, um mehr Streitkräfte zu erhalten, Raumschiffe zu bauen oder besondere Ereignisse auszulösen. Wenn Sie erfolgreich neue Planeten erobert haben, können Sie am Ende Ihrer Runde Karten sammeln, um damit Ihre Streitkräfte zu verstärken.

Wenn Sie das Imperium spielen, werden Sie außerdem Imperiale-Basis-Marker platzieren und den Todesstern bewegen (und möglicherweise sogar einsetzen).

FRAKTIONS-KARTEN

(Karten haben 3 Funktionen.)

Sie erhalten Karten, wenn Sie erfolgreich Planeten von gegnerischen Fraktionen erobert haben. Sie können Karten auf 3 verschiedene Weisen einsetzen: um weitere Streitkräfte zu erhalten, um Raumschiffe zu bauen oder um spezielle Ereignisse auszulösen. Entscheiden Sie, welcher Zweck sich für Ihre Strategie am besten dazu eignet, das Spiel zu gewinnen.

Möchten Sie mit einer Karte ein spezielles Ereignis auslösen, dann kann dies zu unterschiedlichen Zeitpunkten stattfinden – jede Karte gibt Auskunft darüber. Lesen Sie die Karten also aufmerksam durch, um herauszufinden, wann und wie das Ereignis stattfinden kann. Sie können in einer Runde auch mehrere Ereignisse auslösen, wenn Sie möchten. Dies könnte sich als nützlich erweisen, wenn Sie größere Manöver durchführen wollen, z.B. als Rebellen-Allianz den Todesstern angreifen, als Hutten Ihren 10. Rohstoff-Planeten erobern oder als Imperium die letzten Rebellen für immer auslöschen.

WICHTIG: Wenn Angaben für ein Ereignis zu den allgemein gültigen Spielregeln im Widerspruch stehen, dann haben die Angaben auf den Karten Vorrang.

MACHT-LEVEL

(Die helle Seite der Macht hilft den Rebellen – die dunkle Seite dem Imperium.)

Zu Beginn des Spiels startet der Macht-Level immer auf dem rot umrandeten Startfeld auf der dunklen Seite der Macht. Wenn die dunkle Seite der Macht stärker ist, zeigt der Macht-Level an, ob das Imperium am Ende der Runde 1 oder 2 Karten zusätzlich zu den Karten für eroberte Planeten erhält. Wenn die helle Seite der Macht stärker ist, können die Rebellen am Ende ihrer Runde 1 oder 2 zusätzliche Karten ziehen. Ist die Macht im Gleichgewicht, dann gibt es keine speziellen Regeln.

Der Macht-Level kann es der Rebellen-Allianz auch einfacher oder schwieriger machen, den Todesstern zu zerstören, indem 1, 2 oder 3 Würfel hinzu- oder abgezogen werden, wenn sie ihn angreifen. Dies wird noch genauer beschrieben im Abschnitt: Den Todesstern angreifen.

Die Rebellen-Allianz und das Imperium können den Macht-Level folgendermaßen beeinflussen:

- Jede Fraktion kann ein entsprechendes Ereignis auf einer Karte auslösen, um den Macht-Level zu einem bestimmten Zeitpunkt zu verschieben.

- Wenn die Rebellen einen Planeten mit Imperialer Basis erobern (und die Basis dadurch zerstört wird), verschiebt sich der Macht-Level um einen Schritt zur hellen Seite.

- Wenn der Todesstern zerstört wurde, verschiebt sich der Macht-Level um einen Schritt zur hellen Seite.

- Wenn das Imperium mit dem Todesstern einen Planeten zerstört, verschiebt sich der Macht-Level um einen Schritt zur dunklen Seite.

- Wenn das Imperium einen neuen Todesstern gebaut hat, verschiebt sich der Macht-Level um einen Schritt zur dunklen Seite.

ROHSTOFF-PLANETEN-ZÄHLER

(Wenn die Hutten „aktiv“ spielen, erhalten sie Karten für jeden Rohstoff-Planeten.)

Platzieren Sie eine der übrigen Hutten-Spielfiguren (Streitkraft) auf dem Rohstoff-Planeten-Zähler auf dem Spielbrett um anzuzeigen, wie viele Rohstoff-Planeten (grün umrandet) von den Hutten kontrolliert werden. Verschieben Sie während des Spiels den Zähler, sobald die Hutten einen weiteren Rohstoff-Planeten erobern oder wieder verlieren. Der Zähler zeigt auch an, ob die Hutten nach jeder Runde noch zusätzliche Karten erhalten.

RUNDEN-REIHENFOLGE

Im Diagramm Spielaufbau auf Seite 13 erhalten Sie alle Infos zu Spiel-Reihenfolge, Besetzung usw.

SPIELAUFBAU UND RUNDENABLAUF

Nachdem Sie sich mit allen Spielregeln vertraut gemacht haben, finden Sie auf der Rückseite dieser Spielregeln alle Informationen zu Spielaufbau und Rundenablauf nochmal auf einen Blick.

IHRE SPIELRUNDE

SCHRITT 1: MARKER PLATZIEREN (NUR IMPERIUM)

Der Spieler des Imperiums nimmt den obersten Marker von dem Imperiale-Basis-Marker-Stapel, schaut ihn sich heimlich an und platziert ihn auf einem vom Imperium besetzten Planeten.

Er kann nicht auf einem Planeten platziert werden, der bereits eine Basis hat, es sei denn, es ist die einzige Möglichkeit. Bedenken Sie, dass die Imperialen Basen helfen, Ihre Planeten zu verteidigen, aber eine von ihnen hält den Imperator versteckt. **Wenn der Imperator von der Rebellen-Allianz gefunden wurde, ist alles verloren!**

SCHRITT 2: PLANETEN/REGIONEN ZÄHLEN (Teilen Sie die Anzahl der Planeten durch 3.)

Dieser Schritt ist identisch mit Schritt 1 beim Standard-RISIKO (siehe Seite 6). Errechnen Sie, wie viele Streitkräfte Sie als Verstärkung erhalten, auch für kontrollierte Regionen (falls zutreffend).

SCHRITT 3: KARTEN AUSSPIELEN FÜR STREITKRÄFTE/RAUMSCHIFFE (1 Kartenset für Streitkräfte oder 1 Karte für Raumschiffe.)

Wie im Standard-RISIKO können Sie ein Set aus 3 Karten gegen zusätzliche Streitkräfte eintauschen. Die Tabelle auf dem Spielbrett (unten rechts) zeigt an, wie viele zusätzliche Streitkräfte Sie als Verstärkung für jedes Kartenset erhalten.

Sie haben auch die Möglichkeit, eine Karte auszuspielen (aber nur eine pro Runde), um ein Raumschiff zu bauen, das auf der Karte abgebildet ist (z.B. ein Jäger für eine Jäger-Klasse-Karte). Nehmen Sie sich dann einen Raumschiff-Marker dieser Klasse Ihrer Fraktion und legen Sie ihn zu Ihrer Verstärkung.

Jede Armee darf nur max. 3 Raumschiffe aus jeder Klasse besitzen. Wenn sich 3 Schiffe eines Typs bereits auf dem Spielbrett befinden (z.B. das graue Imperium hat 3 TIE-Fighter im Spiel), dann dürfen keine weiteren Raumschiffe dieser Klasse gebaut werden, so lange, bis eines davon zerstört wurde.

WICHTIG: Sie dürfen nur ein Raumschiff pro Runde bauen.

SCHRITT 4: STREITKRÄFTE VERTEILEN (Streitkräfte und Raumschiffe.)

Verteilen Sie alle Boden-Streitkräfte auf den Planeten, die von Ihnen besetzt werden. Dann platzieren Sie Ihr Raumschiff auf einem Ihrer besetzten Planeten. Es können auch mehrere Raumschiffe auf einem Planeten stationiert sein.

SCHRITT 5: INVASION

Die Regeln einer Invasion sind die gleichen wie beim Standard-RISIKO, mit einigen Ausnahmen …

EINSATZ VON RAUMSCHIFFEN
(Sie beeinflussen das Würfelergebnis.)

Raumschiffe sind eine große Unterstützung für Ihre Boden-Streitkräfte, da sie die Würfelergebnisse beim Angriff und bei der Verteidigung positiv beeinflussen. Sie können aber nur als begleitende Unterstützung Ihrer Boden-Streitkräfte eingesetzt werden.

RAUMSCHIFFE-VORTEIL

Jedes Raumschiff bringt Ihren Streitkräften einen besonderen Vorteil:

Jäger-Klasse: Jäger verhindern, dass ein oder mehrere Würfel die Augenzahl „1“ haben. Ein Jäger verhindert, dass ein Würfel eine „1“ würfelt, zwei Jäger verhindern, dass 2 Würfel eine „1“ würfeln, und 3 Jäger (nur beim Angreifer) verhindert, dass alle 3 Würfel eine „1“ würfeln. Jede gewürfelte „1“ wird neu gewürfelt, bis eine höhere Augenzahl erreicht wird.

Bomber-Klasse: Bomber erhöhen ein Wurfergebnis um 1, beginnend bei der höchsten Augenzahl. 1 Bomber erhöht die höchste gewürfelte Augenzahl um 1, 2 Bomber erhöhen die beiden höchsten Augenzahlen um 1, und 3 Bomber (nur beim Angreifer) erhöhen alle gewürfelten Augenzahlen um 1. HINWEIS: Jede gewürfelte Augenzahl kann nur um 1 erhöht werden.

Zerstörer-Klasse: Zerstörer ersetzen 6-seitige Würfel durch 8-seitige Würfel. 1 Zerstörer ersetzt einen 6-seitigen durch einen 8-seitigen Würfel, 2 Zerstörer ersetzen 2 Würfel und 3 Zerstörer ersetzen drei 6-seitige durch drei 8-seitige Würfel (nur beim Angreifer).

INVASION GEWINNEN UND PLANET EROBERN
(Bewegen Sie Ihre Raumschiffe.)

Haben Sie die Invasion gewonnen und die gegnerischen Streitkräfte besiegt, sind auch die gegnerischen Raumschiffe, die der Verteidiger zur Unterstützung hatte, zerstört. Wurden Sie bei Ihrer Invasion von eigenen Raumschiffen unterstützt, so werden nun auch diese auf den eroberten Planeten bewegt.

EROBERUNG EINER IMPERIALEN BASIS
(Verteidigt sich mit 8-seitigen Würfeln.)

Die Imperialen Basen sind regelrechte Festungen des Imperiums, und eine von ihnen dient als Versteck des Imperators.

Wenn die Rebellen-Allianz oder die Hutten sich dazu entscheiden, eine Invasion auf einen Planeten mit Imperialer Basis zu starten, dann kann das verteidigende Imperium 8-seitige Würfel während der gesamten Invasion zur Verteidigung einsetzen.

Wenn alle Streitkräfte zerstört wurden, ist auch die Imperiale Basis erobert und wird vom Spielfeld genommen. Vorher schaut der Sieger noch nach, ob sich der Imperator in der Basis versteckt hält.

Wenn die Hutten eine Imperiale Basis erobern (auch wenn diese den Imperator versteckt hält), wird der Marker für alle aufgedeckt, danach aber vom Spieler des Imperiums auf einen anderen besetzten Planeten verschoben, auf dem noch keine Imperiale Basis stationiert ist (es sei denn, es ist die einzige Möglichkeit).

Wenn die Rebellen-Allianz eine Imperiale Basis erobert und den Imperator aufdeckt, ist das Spiel zu Ende und die Rebellen haben gewonnen! Ansonsten geht das Spiel weiter. Der Rebellen-Spieler nimmt den Imperiale-Basis-Marker zu seinem Vorrat und der Macht-Level verschiebt sich einen Schritt zur hellen Seite.

DEN TODESSTERN ANGREIFEN
(Würfeln Sie eine 18, um ihn zu zerstören.)
Neben der ständigen Bedrohung, ganze Planeten zu zerstören, kann der Todesstern vom Imperium auch dazu eingesetzt werden, Planeten vor Angriffen zu schützen. Jedoch kann der Todesstern auch selbst von anderen benachbarten Planeten aus angegriffen werden, sogar von dem, auf dem er sich gerade befindet (wenn dieser Planet nicht vom Imperium besetzt wird).

Wie üblich entscheidet der Angreifer, mit wie vielen Streitkräften er angreifen will und ob er Raumschiffe zur Unterstützung einsetzt. Jedoch wird das Imperium keine Würfel zur Verteidigung benötigen.

▲ *Der Todesstern kann von den Hutten auf Byss angegriffen werden, aber auch von den Rebellen auf Duro oder von den Rebellen auf Bakura, wenn sie die Hyperraum-Verbindung nutzen.*

Wenn die Summe aller Würfel des Angreifers (zuzüglich der Boni von Raumschiffen, Karten und Macht-Level) **nicht** 18 oder höher ist, werden alle angreifenden Streitkräfte sofort zerstört. Der angreifende Spieler kann dann entscheiden, nochmal anzugreifen oder die Invasion zu beenden.

Wenn die Summe aller Würfel (zuzüglich der Boni von Raumschiffen, Karten und Macht-Level) aber 18 oder höher ist, ist der Todesstern zerstört und wird vom Spielbrett genommen. Der Planet, auf dem der Todesstern zerstört wurde, kann nun wieder angegriffen und erobert werden.

Wenn die Rebellen den Todesstern zerstört haben, bewegen Sie den Macht-Level um einen Schritt Richtung helle Seite.

Die Hutten könnten auch versuchen, den Todesstern zu zerstören (weil er den Weg blockiert oder um den Spielverlauf

ein wenig zu beeinflussen), der Macht-Level wird dadurch aber nicht beeinflusst.

EINEN SPIELER AUSSCHALTEN (Alle seine Karten werden abgelegt.)

Jeder Spieler, der aus dem Spiel ausscheidet, legt alle seine Karten auf den Ablagestapel.

SCHRITT 6: BEFESTIGUNG MIT STREITKRÄFTEN

Wenn Sie Ihre Kampfphase beendet haben, erhalten Sie eine Befestigungsmöglichkeit („freie Bewegung“) durch Ihre Streitkräfte. Siehe Schritt 5 der Standard-RISIKO-Spielregel auf Seite 9.

SCHRITT 7: BEFESTIGUNG MIT RAUMSCHIFFEN

Sie erhalten auch eine Befestigungsmöglichkeit durch Ihre Raumschiffe. Hierbei gelten dieselben Regeln wie bei den Streitkräften.

SCHRITT 8: TODESSTERN BEWEGEN (NUR IMPERIUM – 6-seitiger Würfel.)

Wenn Sie den Todesstern bewegen wollen, werfen Sie den 6-seitigen Würfel. Augenzahl = Reichweite der Planeten.

▲ *Der Spieler des weißen Imperiums wirft mit dem 6-seitigen Würfel eine 4. Er bewegt den Todesstern 4 Planeten weit von Byss nach Dagobah, über Bakura, Bespin und Hoth (indem er die Hyperraum-Verbindungen nutzt).*

Nachdem Sie den Todesstern bewegt haben, können Sie den Planeten, auf dem er sich befindet, zerstören (wenn Sie die Karte „Todesstern abfeuern“ besitzen). Vergewissern Sie sich, dass Sie sich auch in der Region befinden, die auf der Karte beschrieben steht.

Wenn Sie einen Planeten zerstören, werden auch alle auf ihm platzierten Streitkräfte und Raumschiffe zerstört. Legen Sie nun einen Asteroidenfeld-Marker auf diesen Planeten. Dieser Planet ist ab sofort unpassierbar! Er kann weder angegriffen noch besetzt noch passiert werden. Dies kann möglicherweise zur Folge haben, dass ein Asteroidenfeld eine Hyperraum-Verbindung blockiert.

▲ *Der Spieler des weißen Imperiums hat den Todesstern nach Dagobah bewegt und dann die Karte „Todesstern abfeuern“ ausgespielt. Dies hat zur Folge, dass Dagobah mit all seinen Streitkräften zerstört wird.*

▲ *Nachdem alle Streitkräfte von Dagobah entfernt worden sind, wird ein Asteroidenfeld-Marker auf dem Planeten platziert. Die Hyperraum-Verbindung von Dagobah in den Ison-Korridor kann nun nicht mehr genutzt werden.*

SCHRITT 9: KARTE(N) ZIEHEN
(Eine pro eingenommene Fraktion.)

Am Ende Ihrer Runde ziehen Sie 1 Karte, wenn Sie mindestens 1 Planeten einer gegnerischen Fraktion (nicht Spieler) eingenommen haben. 2 Karten erhalten Sie, wenn Sie mindestens 1 Planeten von 2 gegnerischen Fraktionen eingenommen haben. Wenn Sie die Rebellen oder das Imperium spielen, überprüfen Sie den Macht-Level, ob Sie noch weitere Karten erhalten!

Beispiel: Am Ende seiner Runde erhält der Spieler des weißen Imperiums 3 Karten. Eine Karte erhält er, da er in seiner Runde die Hutten angegriffen und einen ihrer Planeten erobert hat, eine weitere Karte für die Invasion und Eroberung eines Planeten der gelben Rebellen. Eine dritte Karte erhält er, weil der Macht-Level der dunklen Seite zugewendet war. Er hatte zwar auch noch einen Planeten der orangen Rebellen eingenommen, erhält aber nur 1 Karte pro Fraktion.

KAPITEL 3: NEUTRALE HUTTEN

ÜBERSICHT

Bei einem *RISIKO Star Wars - Die Original Trilogie* Spiel mit 2 oder 4 Spielern ist die Hutten-Fraktion neutral. Sie nimmt am Spiel teil (ihre Streitkräfte werden gleichermaßen platziert wie die der Rebellen-Fraktion und des Imperiums) und ist auch in der Lage, Angriffe abzuwehren. Allerdings agiert sie neutral, das heißt, sie kann selbst nicht angreifen und führt auch keine eigenen Spielzüge durch. Die Rebellen und das Imperium können die Hutten angreifen, um Extrakarten zu erhalten oder strategische Planeten zu übernehmen.

PLANETEN BESETZEN

(Jeder Spieler besetzt abwechselnd.)

Zählen Sie die Menge der Start-Streitkräfte für die Hutten ab und befolgen Sie die Rundenreihenfolge wie im Spielaufbau (Seite 13) beschrieben. Nachdem jeder Spieler einen Planeten besetzt hat, wählen die Spieler rundenweise abwechselnd einen Planeten für die Hutten aus. So lange, bis das Planeten-Limit der Hutten von 7 bzw. 8 erreicht ist. Danach fahren die Spieler wie gewohnt fort.

PLANETEN VERSTÄRKEN

Wenn alle Planeten besetzt worden sind, startet die Verstärkungsphase, beginnend mit dem ersten Spieler. Nachdem jeder Spieler seinen ersten Planeten verstärkt hat, verstärken sie abwechselnd die Planeten der Hutten.

DIE HUTTEN ANGREIFEN

(Um eine Extrakarte zu erhalten.)

Sie können die neutralen Hutten wie jeden anderen Gegner angreifen. Einer

der anderen Spieler übernimmt dann die Verteidigung der Hutten, indem er ihre Verteidigungswürfel wirft.

Die neutralen Hutten erhalten keine Boni, Raumschiffe oder Karten. Ihre besiegten Streitkräfte werden vom Spielbrett genommen und können nicht verstärkt oder befestigt werden.

Die Eroberung eines Planeten der neutralen Hutten-Fraktion zählt wie die Eroberung eines Planeten einer anderen Fraktion. Auch hierfür erhält man am Ende der Runde eine Karte.

KAPITEL 4: TEAMSPIEL

ÜBERBLICK

Mit 4 oder 5 Spielern wird aus *RISIKO Star Wars - Die Original Trilogie* ein Teamspiel. Die Rebellen- und Imperium-Spieler gewinnen oder verlieren als Team, nicht als Einzelspieler. Die Hutten spielen weiterhin für sich allein.

EIGENTUM VON PLANETEN

(Greifen Sie Ihren Teamkollegen nicht an.)

Obwohl die Armeen zusammenarbeiten, besetzt jeder seine eigenen Planeten und teilt diese auch nicht mit seinem Teamkollegen. Sie können ihren Teamkollegen NICHT angreifen. Jedoch können Sie im Spiel ggf. das Kommando über die Planeten Ihres Teamkollegen erhalten.

BEFESTIGUNG DER STREITKRÄFTE KOMMANDOWECHSEL

(Hilft beim Regionen-Bonus.)

Bei einer Befestigung können Sie alle von Ihrer Fraktion kontrollierten Planeten als „verbunden“ zählen. Wenn Sie jedoch Ihre Streitkräfte und Raumschiffe über die Planeten Ihres Teamkollegen bewegen wollen, müssen Sie zunächst die Befestigungs-Bewegungen auf einem Planeten, der von Ihnen besetzt wird, beenden. Danach können Sie Ihren Teamkollegen fragen, ob Sie das Kommando über einen seiner Planeten übernehmen können. Hierbei gibt es folgende Einschränkungen:

- Ihr Teamkollege muss damit einverstanden sein, Ihnen das Kommando zu überlassen. Sie können ihn nicht dazu zwingen.
- Sie können pro Runde nur einen seiner Planeten übernehmen.
- Sie können das Kommando über einen Planeten nur übernehmen, wenn dieser über genau 1 Streitkraft verfügt.
- Sie können das Kommando eines Planeten *nicht* übernehmen, wenn dieser über Raumschiffe oder Imperiale Basen verfügt.

Wenn es einen Planeten mit einer Streitkraft gibt und Ihr Teamkollege damit einverstanden ist, Ihnen das Kommando zu überlassen, ersetzen Sie seine Streitkraft mit einer Streitkraft aus Ihrem eigenen Vorrat. Nun haben Sie das Kommando über diesen Planeten.

IMPERIALE BASEN PLATZIEREN

(Auch auf einem Planeten Ihres Teamkollegen.)

Am Anfang jeder Spielrunde des Imperiums wird eine Imperiale Basis auf dem Spielbrett platziert. Zeigen Sie sie vorher Ihrem Teamkollegen und sprechen Sie sich gemeinsam ab, wo sie platziert werden soll.

Sie können eine Imperiale Basis auf einem von Ihnen oder von Ihrem Teamkollegen besetzten Planeten platzieren.

PLATZIEREN, BEWEGEN UND ABFEUERN DES TODESSTERNS

(Entscheiden Sie als Team.)

Es wird immer nur 1 Todesstern im Spiel geben, auch wenn 2 Imperiale Spieler am Spiel teilnehmen. Sie sollten also gemeinsam entscheiden, wo er zu Beginn des Spiels platziert wird.

Jeder Imperiale Spieler kann in seiner Runde den Todesstern bewegen. Besprechen Sie aber jede Bewegung mit Ihrem Teamkollegen, falls dieser gerade eine andere Strategie verfolgt.

FRAKTIONS-KARTEN

(Teilen Sie sich ein Kartendeck.)

Spieler der gleichen Fraktion ziehen ihre Fraktions-Karten vom selben Kartendeck. Sie können darin enthaltene Informationen miteinander teilen, aber sie können keine Karten untereinander tauschen.

KAPITEL 5: SIEG

- Das Imperium gewinnt, wenn es die gesamte Rebellen-Allianz vernichtet hat.
- Die Rebellen-Allianz gewinnt das Spiel, wenn sie das gesamte Imperium ausgelöscht ODER den Planeten mit der Imperialen Basis erobert hat, in der sich der Imperator versteckt hält.
- Die Hutten gewinnen, wenn sie ihren 10. grünen Rohstoff-Planeten erobert haben.

Licensed by:

©2013 Lucasfilm Ltd. & TM oder ®. Alle Rechte vorbehalten.
©2013 HASBRO. Alle Rechte vorbehalten.
Das Hasbro Logo © und ™ 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Hergestellt unter der Lizenz von Hasbro. Herstellung und Vertrieb in Deutschland über:
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

SPIELAUFBAU

Runden-reihenfolge	Anzahl der Spieler			
	2	3	4	5
Spieler 1	Orange und gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 40 „Planeten besetzen“ Limit: 15	Orange und gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 30 „Planeten besetzen“ Limit: 15	Orange Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8	Orange Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8
Spieler 2	Graues und weißes Imperium Start-Streitkräfte: 45	Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 7	Graues Imperium Start-Streitkräfte: 31	Graues Imperium Start-Streitkräfte: 31
Spieler 3		Graues und weißes Imperium Start-Streitkräfte: 35	Gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8	Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 8
Spieler 4			Weißes Imperium Start-Streitkräfte: 31	Gelbe Rebellen Start-Streitkräfte: 28 „Planeten besetzen“ Limit: 8
Spieler 5				Weißes Imperium Start-Streitkräfte: 31
Neutral	Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 7		Grüne Hutten Start-Streitkräfte: 25 „Planeten besetzen“ Limit: 8	

RUNDENABLAUF

STANDARD-RISIKO®

SCHRITT 1: *PLANETEN/REGIONEN ZÄHLEN*

SCHRITT 2: *KARTEN AUSSPIELEN*

SCHRITT 3: *STREITKRÄFTE VERTEILEN*

SCHRITT 4: *INVASION*

SCHRITT 5: *PLANETEN BEFESTIGEN*

SCHRITT 6: *KARTE ZIEHEN*

RISIKO® *STAR WARS*® – DIE ORIGINAL TRILOGIE

SCHRITT 1: *MARKER PLATZIEREN (NUR IMPERIUM)*

SCHRITT 2: *PLANETEN/REGIONEN ZÄHLEN*

SCHRITT 3: *KARTEN AUSSPIELEN FÜR STREITKRÄFTE/RAUMSCHIFFE*

SCHRITT 4: *STREITKRÄFTE VERTEILEN*

SCHRITT 5: *INVASION*

SCHRITT 6: *BEFESTIGUNG MIT STREITKRÄFTEN (KOMMANDOÜBERGABE BEIM TEAMSPIEL)*

SCHRITT 7: *BEFESTIGUNG MIT RAUMSCHIFFEN*

SCHRITT 8: *TODESSTERN BEWEGEN (NUR IMPERIUM)*

SCHRITT 9: *KARTE(N) ZIEHEN*