

ALTER 13+
3 - 5 Spieler

Risiko

EVOLUTION



SPIELAUSSTATTUNG:

- Spielplan • 5 Würfel • über 175 Karten • Stift • Fraktionskarten
- über 275 Truppeneinheiten • Nebenplan • Spielplättchen

WAL WAS ANDERES...

ES IST IHRE WELT. IHR KRIEG. IHRE EVOLUTION.

Mit der Evolution-Edition erleben Sie Risiko auf eine ganz andere Art: Was Sie in dem einen Spiel tun, wirkt sich nämlich auf alle zukünftigen Spiele aus. Ihre Handlungen haben Konsequenzen, mit denen Sie die Geschichte Ihrer Welt formen.

Sie werden auf dieses Spiel schreiben, Dinge markieren, Aufkleber anbringen und sogar einige Teile wegwerfen. Tatsächlich. Irgendwann wird Ihr Spiel einen Krieg durchgemacht haben – Ihren Krieg. Ihre Ausgabe des Spiels wird einzigartig sein, seine eigene Geschichte haben, eigene Schwächen und Stärken und eigene Helden.

Die ersten Spiele in dieser Welt werden relativ einfach und überschaubar sein (für Risiko-Verhältnisse), doch was Sie dabei tun, beeinflusst alle nachfolgenden Spiele. Je tiefer Sie in die Kriege einsteigen, desto komplexer wird das Spielgefühl.

Haben Sie schon die vielen versiegelten Päckchen und Umschläge bemerkt, die das Spiel enthält? Sie werden nach und nach geöffnet und ins Spiel integriert. Sie könnten sie natürlich jetzt schon alle aufreißen, aber damit nehmen Sie sich selbst die Spannung, also sollten Sie Ihre Ungeduld bis zum richtigen Moment zügeln. Außerdem sind einige Bereiche des Regelbuchs leer – noch. Denn dort werden im weiteren Spielverlauf zusätzliche Spielregeln eingefügt.

Was ist hier also anders? Eine Menge. Wenn Sie Risiko schon mal gespielt haben, merken Sie, dass vieles dem klassischen Risiko entspricht. Das Angreifen folgt nahezu den üblichen Regeln - genauso wie das Rekrutieren Ihrer Einheiten. Dennoch sollten Sie vor Spielbeginn dieses Regelbuch aufmerksam durchsehen.



ES IST IHRE WELT.

Im Jahr 2128 – nach jahrelangen Weltkriegen – hat eine Gruppe von Physikern, Astronomen und Ingenieuren eine bahnbrechende Technologie entwickelt: Sie können neue Welten erschaffen.

Anstatt wegen immer knapper werdender Ressourcen Kriege zu führen, können nun Völker und Fraktionen auf eine junge Erde transportiert werden, die noch kein Mensch berührt hat.

Unter großem Jubel starteten die Kolonisten zur ersten neu erschaffenen Welt und ließen den Krieg hinter sich.

Kaum zwei Monate später kam es dort zu den ersten Kampfhandlungen.

Scheinbar sind die Fraktionen nicht bereit zu teilen oder alte Zwistigkeiten zu begraben.

Neue Welten wurden besiedelt und neue Kriege entstanden. Ihnen gehört eine dieser Welten. Sie wartet auf Ihre Geschichte, auf Ihre Kriege. Doch im Moment gibt es weder Städte noch Auseinandersetzungen – sogar die Kontinente haben noch keine Namen.

Doch das wird sich ändern.

Die Kriege kommen.

Sie kommen immer.



IHRE FRAKTIONEN



Die Mechanischen

Die schwer gepanzerten und bewaffneten Mechanischen überleben fast alles, womit man sie angreift.



Enklave des Bären

Die wilde und primitive Enklave des Bären besteht aus genetisch veränderten Menschen, die ihre Feinde durch pure Brutalität überrumpeln.



Imperiale Balkanier

Gut organisiert und präzise ausgebildet. Die Imperialen Balkanier möchten ihre Weltanschauung in der neuen Welt verbreiten.



Khan Industrie

Gut gerüstet, schlecht ausgebildet: Die Khan Industrie setzt sich aus allen genetischen Herkunftstypen zusammen. Ihr Motto: Menschen und Waffen sind billig.



Sahara-Republik

Diese schlaunen Krieger kämpfen mit alten Waffen und Guerilla-Taktiken. Durch ihr Nomaden-Dasein sind sie schwer aufzuspüren.

WICHTIGE BEGRIFFE

Hier finden Sie die wichtigsten Begriffe dieses Spiels und was sich dahinter verbirgt. Sie müssen sie nicht auswendig lernen, sondern können hier jederzeit einfach nachsehen.

Sticker: Aufkleber, die auf Fraktionskarten oder Gebiete geklebt werden. Ein Gebiet mit Sticker ist GESTICKERT und ein Gebiet ohne UNGESTICKERT.

Stadt: Eine Stadt kommt in Form eines Stickers. Sie zeigt den Bevölkerungswert und darf getauft werden. Es gibt 3 Arten von Städten: Kleinstädte, Großstädte und die Welthauptstadt. Ein Gebiet darf immer nur EINE Stadt haben. Eine Stadt darf nur durch spezielle Aufforderung überklebt werden.

Vorteil: Ein Vorteil kommt in Form eines Stickers und kann Fraktionskarten verändern. Eine Fraktionskarte darf nur EINEN Vorteil jeder Art (Farbe) haben.

Manko: Ein Manko kommt in Form eines Stickers. Die meisten Mankos verändern ein Gebiet. Ein Manko gehört auf Fraktionskarten. Ein Gebiet darf immer nur EIN Manko haben. Auf Fraktionskarten darf nur EIN Manko kleben (gelb). Ein Manko darf nur durch spezielle Aufforderung überklebt werden.

Normalwurf: Damit ist die Augenzahl gemeint, die Sie gewürfelt haben, bevor daran irgendetwas verändert wurde.

Kontrolliert/nicht kontrolliert: Sie kontrollieren ein Gebiet, wenn mindestens eine Ihrer Einheiten darauf steht. Sie kontrollieren das Gebiet nicht, wenn nur Ihr Hauptquartier (HQ) darauf steht.

Besetzt/frei: Ein Gebiet ist BESETZT, sobald eine Spielfigur darauf steht (Einheit oder HQ). Steht keine Figur darauf, ist das Gebiet FREI.

Ablegen/vernichten (Karte): Beim ABLEGEN wandert eine Karte auf den Ablagestapel. Beim VERNICHTEN verschwindet sie für immer aus dem Spiel. Sie können sie zerreißen und wegwerfen (ganz ehrlich!). Danach kreuzen Sie den Gebietsnamen auf dem Spielplan an, damit jeder weiß, dass es zu diesem Gebiet keine Karte mehr gibt.

Entfernen/verlieren (Einheiten): Wenn Sie eine Einheit vom Spielplan ENTFERNEN bzw. verlieren, legen Sie sie zurück zu Ihrem Vorrat.

Zerstören (Hauptquartier): Wenn Ihr Hauptquartier ZERSTÖRT ist, legen Sie es zurück in die Spielbox. Es ist vorläufig aus dem Spiel, kann aber später zurückkehren.

Bevölkerung: Der Bevölkerungswert einer Stadt steht auf dem Sticker. Kleinstadt = 1, Großstadt = 2, Welthauptstadt = 5. Ihre Bevölkerung ist die Summe aller Städte unter Ihrer Kontrolle.

DAS SPIELZUBEHÖR

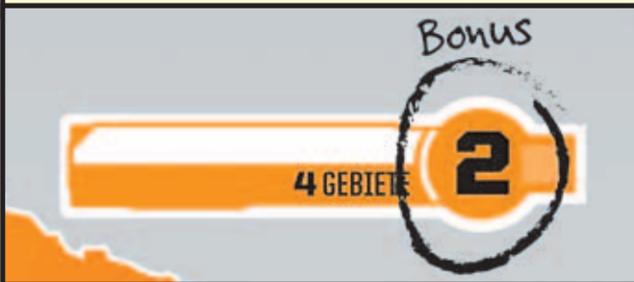
SPIELPLAN

Der Spielplan ist in 42 Gebiete aufgeteilt, auf die die Einheiten gestellt werden. Manchmal stehen auf einem Gebiet viele Einheiten und manchmal gar keine.

Gebiete grenzen durch eine Grenzlinie oder Seestraße aneinander an. Nur angrenzende Gebiete dürfen sich gegenseitig angreifen (egal, ob über Grenzlinie oder Seestraße).



Die Gebiete sind in 6 Kontinente gruppiert, die jeweils eine andere Grundfarbe haben. Wenn Sie am Anfang Ihres Zugs einen kompletten Kontinent besitzen, erhalten Sie dafür zusätzliche Verstärkungen (Bonus-Einheiten).



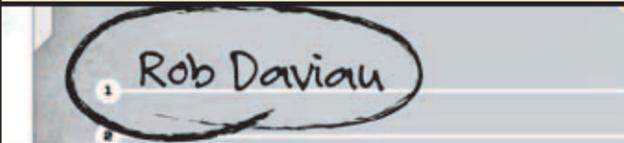
Am oberen Rand des Spielplans werden die Fähigkeiten einiger Sticker gezeigt. Das Spiel beginnt mit zwei Mankos (*Bunker* und *Munitionsmangel*) und dem verfügbaren Befestigungssticker. Die leeren Felder auf dem Spielplan füllen sich später, wenn die Umschläge geöffnet werden.



Jedes Gebiet zeigt Symbole, auf die Sie die Sticker kleben. Mankos gehören in die untere Hälfte und Städte in die obere Hälfte des Gebiets. Durch die Symbole vermeiden Sie, aus Versehen zwei Mankos auf ein Gebiet zu kleben, einen Namen zu verdecken oder die Faltungen des Spielplans zu überkleben.



Und dann gibt es noch die Siegfelder: Dort unterschreiben die Sieger der ersten 15 Spiele mit diesem Spielplan. Die Sieger erhalten eine Belohnung, wodurch sich das Spiel wieder weiterentwickelt.



FRAKTIONSKARTEN

Jede Armee hat eine eigene Fraktionskarte, die sich nach und nach weiterentwickelt. Die Rückseite zeigt, wo die Fraktion ein Spiel begonnen hat (sofern sie an diesem Spiel beteiligt war), ob sie gewonnen hat, gestoppt oder eliminiert wurde.



SPIELFIGUREN



Es gibt Truppeneinheiten und Hauptquartiere: Einzelfigur = 1 Einheit; Fahrzeug/Reiter = 3 Einheiten. Es ist egal, ob Sie auf ein Gebiet 3 Einzelfiguren oder 1 Fahrzeug/Reiter stellen - es sind jeweils 3 Einheiten. Dann sind da noch die Hauptquartiere jeder Fraktion: Jedes HQ ist einen roten Stern wert. Für den Sieg brauchen Sie 4 rote Sterne, also sollten Sie Ihr HQ gut schützen und noch andere dazu erobern.

NEBENPLAN

Auf den Nebenplan legen Sie während des Spiels die verschiedenen Karten, damit Sie immer die Übersicht behalten. Er wird auf irgendeiner Seite neben den großen Spielplan gelegt.



WÜRFEL

Es gibt 3 schwarze Würfel für den Angriff und 2 rote Würfel für die Verteidigung.



ROTE STERNE

Die roten Sterne werden den Spielern gegeben, die sie sich während des Spiels verdienen.



RAKETEN

Pro Spiel, das ein Spieler gewinnt, erhält er eine Rakete.



KARTEN



RESSOURCE: Es gibt zwei Arten von Ressourcenkarten: Gebietskarten und Münzkarten. Beide zeigen Münzen, die Ressourcen darstellen.

GEBIET: Auf jeder Gebietskarte steht der Name des Gebiets. Außerdem zeigt sie am Anfang eine Münze. Je mehr Spiele Sie spielen, desto mehr Ressourcen (Münzen) erhalten die Gebietskarten (bis zu 6).

MÜNZE: Auf 10 Ressourcenkarten ist nur das Münzsymbol zu sehen. Das sind die Münzkarten. Sie werden separat als Stapel auf den Spielplan gelegt und erhalten keine weiteren Ressourcen (Münzen) dazu.

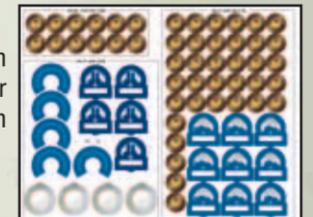
MANKO: Vor manchen Spielen erhalten die Spieler Mankokarten. Damit werden Gebiete auf dem Spielplan und Fraktionskarten für immer verändert.

STARTVORTEIL: Durch diese Karten erhält jede Fraktion je einen Vorteil für den Spielbeginn.

Es kommen noch weitere Karten ins Spiel, wenn Sie später die versiegelten Päckchen öffnen.

STICKERBOGEN

Diese Sticker werden vor dem ersten Spiel sowie am Ende der ersten 15 Spiele mit diesem Spielplan aufgeklebt.



VERSIEGELTE PÄCKCHEN

Öffnen Sie diese Päckchen erst dann, wenn Sie sich das Recht dazu verdient haben!



DAS ZIEL DES SPIELS:

Wer zuerst 4 rote Sterne gesammelt oder (was seltener vorkommt) alle anderen Spieler eliminiert hat, gewinnt das Spiel.



VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Vor dem ersten Spiel richten Sie Ihre Welt und Ihre Fraktionen ein. Dabei gibt es kein richtig oder falsch: Sie können sich eine Strategie ausdenken oder einfach loslegen. Diese Vorbereitung kann ein Spieler allein machen oder alle zusammen.

FRAKTIONEN VORBEREITEN



Für jede Fraktion gibt es zwei mögliche Startvorteile. Nehmen Sie die Karten mit den Startvorteilen und wählen Sie für jede Fraktion eine aus. Ziehen Sie die Sticker von der Karte ab und kleben Sie sie auf die grünen Felder der Fraktionskarten. Wenn jede Fraktion einen Startvorteil hat, **VERNICHTEN** Sie die übrigen Startvorteile (sie werden nicht mehr gebraucht). Wenn Sie sich zwischen zwei Startvorteilen nicht entscheiden können, werfen Sie einfach eine Münze.

RESSOURCEN VORBEREITEN

Am Anfang hat jede Gebietskarte eine Münze, also eine Ressource. Im Bereich **VOR DEM ERSTEN SPIEL** des Stickerbogens finden Sie 12 zusätzliche Münzen für die Gebietskarten.



Ziehen Sie diese 12 Münzsticker ab und verteilen Sie sie auf den Gebietskarten. Vor dem ersten Spiel darf eine Gebietskarte maximal 3 Münzen haben. Nach dem ersten Spiel darf eine Gebietskarte auf bis zu 6 Ressourcen anwachsen.

Hinweis: Ein Gebiet, das gleich am Anfang 3 Ressourcen hat, wird stark umkämpft sein. Indem alle Gebietskarten nur 1 oder 2 Ressourcen haben, verteilt sich alles über den Spielplan. Auch wenn ein ganzer Kontinent mehr Ressourcen hat als andere, wird sich alles darauf konzentrieren. Verteilen Sie die Ressourcen gut, damit es mehrere interessante Orte gibt.

Sie können an dieser Stelle nichts falsch machen, aber Ihre Verteilung der Ressourcen hat Einfluss auf das Spielgefühl. Im Zweifelsfall mischen Sie die Gebietskarten einfach durch, ziehen 12 heraus und kleben die 12 Münzen darauf.

VOR JEDEM SPIEL:

NEBENPLAN VORBEREITEN



SPIELER VORBEREITEN

Jeder Spieler beginnt jedes Spiel mit:



1 roten Sternplättchen *oder*



1 oder mehr Raketen

Wenn Sie noch nicht als Sieger auf dem Spielplan unterschrieben haben, nehmen Sie sich 1 rotes Sternplättchen.

Wenn Sie bereits als Sieger unterschrieben haben, nehmen Sie sich für jeden Sieg eine Rakete. Auf Seite 11 erfahren Sie mehr über die Raketen.

Spielregel-Nachtrag A kommt hierhin.

MANKOKARTEN

Mischen Sie die Mankokarten durch und teilen Sie an jeden Spieler **EINE** aus. Sollte es nicht mehr genug Mankokarten geben, erhält in diesem Spiel niemand eine. Das kann in einigen Spielen schon passieren, aber wenn später die Umschläge geöffnet werden, kommen nach und nach mehr Mankokarten ins Spiel.

STICKERKARTEN

Nach ein paar Evolution-Spielen erhalten Sie weitere Karten mit Stickern dazu (z.B. Mankos). Sobald eine Stickerkarte keine Sticker mehr hat, wird sie **VERNICHTET**.

VOR DEM ERSTEN ZUG

Bevor Sie Ihre Fraktion aussuchen, sehen Sie sich an, wo Sie auf dem Spielplan starten können.

Dies sind die erlaubten Startgebiete:

- ein freies Gebiet ohne Sticker (keine Mankos oder Städte) **ODER**
- ein freies Gebiet mit einer Großstadt, die Sie in einem früheren Spiel gegründet haben (auch mit Manko).

Hinweis: Am Anfang des Spiels dürfen Sie Ihr HQ nicht direkt neben das HQ-Gebiet einer anderen Fraktion stellen.

Legen Sie die Fraktionskarten aufgedeckt auf den Tisch und würfeln Sie aus, wer anfängt.

Der erste Spieler sucht seine Fraktionskarte aus und nimmt sich dazu die Truppeneinheiten und das HQ. Stellen Sie Ihre Truppeneinheiten vor sich hin. Zu Beginn des Spiels erhalten Sie 8 Starteinheiten. Nehmen Sie die 8 Einheiten und das HQ Ihrer Fraktion und stellen Sie alles auf ein erlaubtes Startgebiet.

Spielregel-Nachtrag B kommt hierhin und ersetzt diese Regeln.

Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Sie wählen jeweils eine Fraktion und ein erlaubtes Startgebiet.

Spielregel-Nachtrag C kommt hierhin und ersetzt diese Regeln.

Sobald alle Starteinheiten und HQs auf dem Spielplan stehen, schreiben die Spieler ihren Namen und ihr Startgebiet des aktuellen Spiels auf die Rückseite ihrer Fraktionskarten. Wenn Sie nicht sicher sind, das wievielte Spiel es ist, zählen Sie einfach die Siegerunterschriften auf dem Spielplan.

Die übrig gebliebenen Fraktionskarten werden auf der Rückseite in der Spalte **SPIELER** angekreuzt: So weiß man später, dass die Fraktion nicht dabei war. Die Karte kommt danach zurück in die Spielbox.

Der erste Spieler ist nun auch als erstes am Zug. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Spielregel-Nachtrag D kommt hierhin und ersetzt diese Regeln.

Wenn Sie später die Umschläge öffnen, finden Sie Sticker, die an diese Stellen geklebt werden. Jetzt ignorieren Sie erst mal die Klammern und den grauen Text.

IHR ZIEL

Sobald Sie als erster Spieler 4 rote Sterne gesammelt oder alle anderen Spieler eliminiert haben, haben Sie sofort gewonnen.

Die roten Sterne gewinnt man so:

- Spieler, die noch nicht als Sieger auf dem Spielplan stehen, beginnen das Spiel mit einem roten Stern.
- Jedes HQ, das Sie kontrollieren, zählt als 1 roter Stern. Erobern Sie die HQs Ihrer Mitspieler, um dafür rote Sterne zu erhalten. (Hinweis: Für die HQs erhalten Sie kein rotes Sternplättchen, da das HQ selbst bereits einen roten Stern darstellt.)



- Am Anfang Ihres Zugs dürfen Sie rote Sterne kaufen, indem Sie 4 Ressourcenkarten eintauschen (die Anzahl der Münzen auf diesen Karten zählt hierbei nicht).



- Mit dem weiteren Spielverlauf ergeben sich noch andere Möglichkeiten, rote Sterne zu gewinnen. Das wird dann erklärt, wenn es soweit ist.

Die Summe der roten Sterne eines Spielers ist die Zahl seiner roten Sterne auf dem Spielplan plus die roten Sternplättchen. Die roten Sterne des Spielplans (z.B. HQs) können mehrmals den Besitzer wechseln, doch die Sternplättchen bleiben immer im Besitz des Spielers.

ZUGÜBERSICHT

Jeder Spieler führt seinen Zug in diesen 5 Schritten durch. Wenn ein Spieler mit seinem Zug fertig ist, kommt sein linker Nachbar dran. Es wird solange im Uhrzeigersinn gespielt, bis ein Spieler entweder seinen 4. roten Stern gewinnt oder alle anderen Spieler eliminiert hat.

- 1 **Anfang des Zugs**
- 2 **In den Krieg ziehen oder Truppen rekrutieren**
- 3 **Vorrücken und angreifen (optional)**
- 4 **Truppen bewegen (optional)**
- 5 **Ende des Zugs**

HINWEIS ZUR REIHENFOLGE:

Es ist möglich, dass mehrere Spieler gleichzeitig ein Manko oder eine Rakete ausspielen möchten. In diesem Fall ist zuerst der Spieler dran, der sich als Erstes gemeldet hat. Wenn das nicht eindeutig ist, gilt: zuerst der aktuelle Spieler, dann der Verteidiger (bei einer Angriffsaktion) und danach die anderen im Uhrzeigersinn ab dem aktuellen Spieler.

1 ANFANG DES ZUGS

Am Anfang Ihres Zugs haben Sie zwei Optionen.

KARTEN GEGEN ROTEN STERN EINTAUSCHEN

Sie dürfen 4 Ressourcenkarten eintauschen, um 1 rotes Sternplättchen zu kaufen. Wie viele Ressourcenpunkte die Karten haben, ist egal – es müssen einfach 4 Karten sein. Sie dürfen mehrere rote Sterne auf einmal kaufen, sofern Sie dafür genug Karten haben.

Eingetauschte Gebietskarten kommen auf den Ablagestapel des Nebenplans. Eingetauschte Münzkarten werden aufgedeckt zurück auf den Münzkartenstapel gelegt.

Wenn Sie Ihren 4. roten Stern kaufen, haben Sie sofort gewonnen.

MANKOKARTE AUSSPIELEN

Einige Mankokarten werden am Anfang eines Zugs ausgespielt: Ihres eigenen Zugs oder des Zugs eines Mitspielers.

2 IN DEN KRIEG ZIEHEN oder TRUPPEN REKRUTIEREN

Wenn Sie kein Gebiet kontrollieren, weil Sie z.B. im letzten Zug alle verloren haben, müssen Sie an dieser Stelle Ihres Zugs in den Krieg ziehen.

Wenn Sie mindestens ein Gebiet besitzen, rekrutieren Sie an dieser Stelle Ihres Zugs neue Truppen.

Sie können nicht beides tun.

IN DEN KRIEG ZIEHEN

Sofern es für Sie ein erlaubtes Startgebiet gibt, dürfen Sie in den Krieg ziehen.

Stellen Sie die HÄLFTE Ihrer Starteinheiten auf ein erlaubtes Startgebiet. Sie erhalten kein weiteres HQ dazu.



Eliminiert: Wenn es keine erlaubten Startgebiete gibt, sind Sie aus dem Spiel eliminiert, und zwar auch dann, wenn sich später für Sie ein erlaubtes Startgebiet ergibt.

Wenn Sie eliminiert sind, drehen Sie Ihre Fraktionskarte herum und kreuzen für dieses Spiel die Spalte ELIM. an. Danach lehnen Sie sich zurück und schmieden Rachepläne für das nächste Spiel.

TRUPPEN REKRUTIEREN

Wie viele Truppeneinheiten Sie rekrutieren dürfen, errechnet sich so:

- (Anzahl Ihrer Gebiete + Ihr Bevölkerungswert) geteilt durch 3.
- Bonuseinheiten für komplette Kontinente
- Einheiten für eingetauschte Karten

GBIETE UND BEVÖLKERUNG (Städte)

Zählen Sie Ihre kontrollierten Gebiete und die Bevölkerungswerte in diesen Gebieten (siehe unten). Die Summe teilen Sie durch 3 (Ergebnis abrunden). Liegt das Ergebnis unter 3, runden Sie auf 3 auf. Stellen Sie so viele Einheiten vor sich hin. Auf dem Spielplan gibt es eine Tabelle, die bei der Berechnung hilft.

Bevölkerung: Im weiteren Spielverlauf werden Städte gegründet. Es gibt Kleinstädte (Bevölkerung 1), Großstädte (Bevölkerung 2) sowie die Welthauptstadt (Bevölkerung 5). Ihre Bevölkerung ergibt sich aus den Städten, die Sie kontrollieren. Beispiel: 1 Großstadt + 2 Kleinstädte = Bevölkerung 4 (2+1+1). Addieren Sie beim Rekrutieren die Einheiten für Ihre Bevölkerung zu den Einheiten für Ihre Gebiete.

KONTINENTBONUS

Wenn Ihnen jedes Gebiet eines Kontinents gehört, kontrollieren Sie ihn. Der Spielplan zeigt neben jedem Kontinent die Menge der Bonuseinheiten. Stellen Sie auch diese Einheiten vor sich hin. Sollten Sie z.B. nur 3 Gebiete in Südamerika kontrollieren und das 4. Gebiet ist noch frei, dann kontrollieren Sie diesen Kontinent nicht.

Hinweis: Sollten Sie zu den früheren Siegern gehören und damals einen Kontinent kontrolliert haben, erhalten Sie eine zusätzliche Einheit dazu (siehe: Ende des Spiels).

KARTEN GEGEN TRUPPEN EINTAUSCHEN

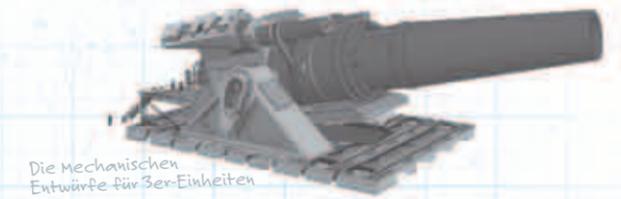
Ressourcenkarten (Gebiet oder Münze) zeigen mindestens eine Ressource. Wenn Sie Karten mit mindestens 2 Ressourcen besitzen, dürfen Sie alle oder einige davon gegen Truppen eintauschen, und zwar 2 bis maximal 10 Ressourcen auf einmal. Die Tabelle auf dem Spielplan zeigt Ihnen, wie viele Truppen Sie für Karten erhalten. Stellen Sie auch diese Einheiten vor sich hin.

Welche Gebiete die eingetauschten Karten zeigen, spielt keine Rolle. Sie erhalten kein „Rückgeld“ für überzählig eingetauschte Ressourcen.

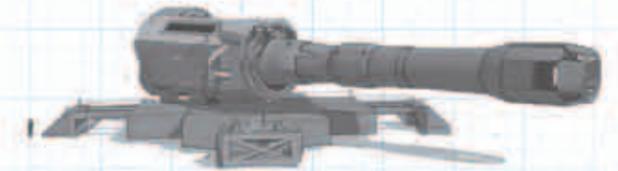
Eingetauschte Gebietskarten kommen auf den Ablagestapel des Nebenplans. Eingetauschte Münzkarten werden aufgedeckt zurück auf den Münzkartenstapel gelegt.

TRUPPEN AUF DEN SPIELPLAN STELLEN

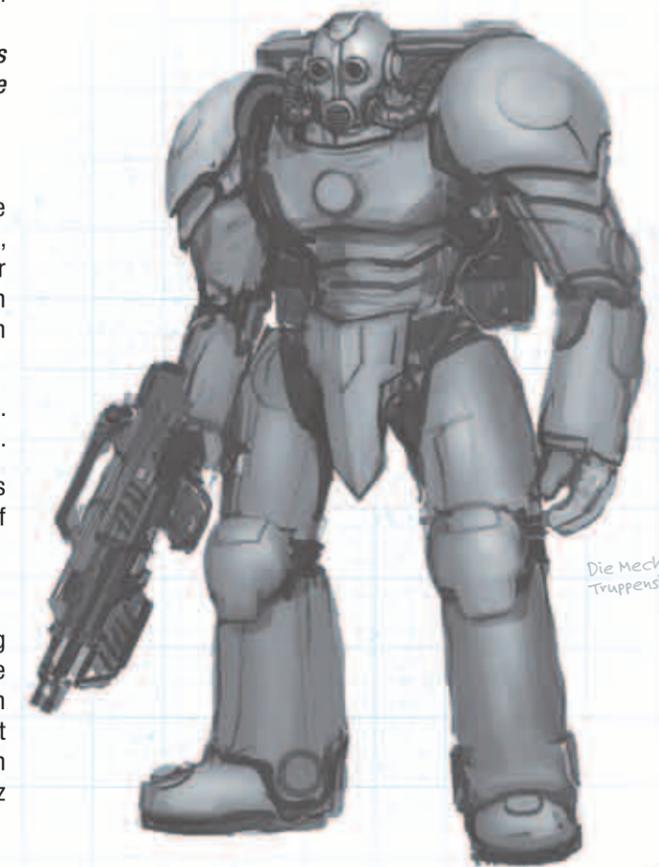
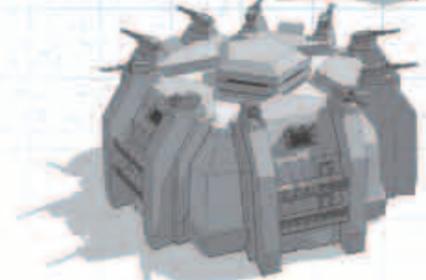
Nach dem Rekrutieren stellen Sie Ihre Truppen in beliebiger Verteilung auf Gebiete, die Sie kontrollieren: alle auf ein Gebiet oder über mehrere Gebiete verteilt. Sollten Sie nicht mehr genügend Einzeleinheiten im Vorrat haben, können Sie sie gegen 3er-Einheiten eintauschen. Reicht Ihr Vorrat immer noch nicht, nehmen Sie die Einheiten einer Fraktion dazu, die nicht im Spiel ist, oder denken Sie sich einen anderen Ersatz aus. Die anderen Spieler müssen nur Bescheid wissen.



Die Mechanischen Entwürfe für 3er-Einheiten



Die Mechanischen HQ-Skizzen



Die Mechanischen Truppen-skizze

3 VORRÜCKEN UND ANGREIFEN (optional)

Jetzt können Sie in freie Gebiete vorrücken und/oder angrenzende gegnerische Gebiete angreifen, um sie zu erobern. Dieser Schritt ist optional: Genau wie im klassischen Risiko dürfen Sie vorrücken und angreifen so oft Sie möchten. Sie müssen nur ausreichend viele Einheiten haben.

IN FREIE GEBIETE VORRÜCKEN

Das Vorrücken in freie Gebiete ist einfach: Ziehen Sie mindestens 1 Einheit aus einem Ihrer angrenzenden Gebiete in das freie Gebiet. Jetzt kontrollieren Sie dieses Gebiet.

IN FREIE STÄDTE VORRÜCKEN

Das Vorrücken in freie Gebiete mit Stadt (Klein-, Groß- oder Welthauptstadt) funktioniert ähnlich, nur dass Sie es hier erst mal mit der einheimischen Bevölkerung zu tun kriegen. Sobald Sie Ihre Einheiten in eines dieser Gebiete ziehen, verlieren Sie so viele Einheiten wie der Bevölkerungswert der Stadt beträgt. Wenn Sie danach nicht mehr genügend Einheiten übrig hätten, um das Gebiet zu kontrollieren, dürfen Sie nicht einrücken.

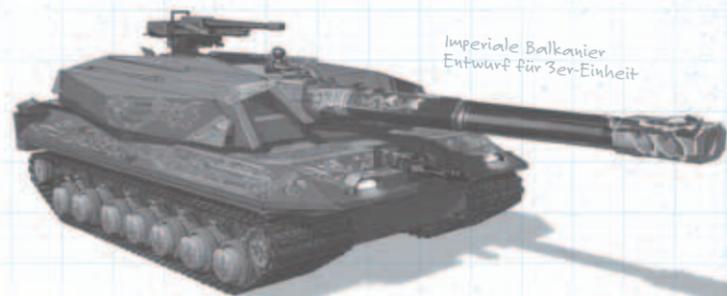
Hinweis: In ein Gebiet mit Stadt zu rücken, das einem Gegner gehört, wäre kein Vorrücken sondern ein Angriff. Sollten Sie das Gebiet mit Stadt per Angriff erobern, verlieren Sie beim Einmarschieren in die Stadt keine Truppen.

GEGNER ANGREIFEN

Um ein angrenzendes Gebiet zu erobern, auf dem feindliche Truppen stehen, müssen Sie es angreifen.

DER ANGRIFF

- In Ihrem Ausgangsgebiet müssen mindestens 2 Einheiten stehen. Eine Einheit bleibt zurück, um das Gebiet zu schützen. Alle anderen Einheiten dürfen das gegnerische Gebiet angreifen.
- Mit wie vielen Einheiten greifen Sie an? Es dürfen 1, 2 oder 3 sein. Auch wenn in Ihrem Ausgangsgebiet mehr als 3 Einheiten zur Verfügung stehen, dürfen Sie nie mit mehr als 3 Einheiten auf einmal angreifen.
- Der Verteidiger darf sich mit 1 oder 2 Einheiten verteidigen.
- Jede Seite wirft pro beteiligte Einheit 1 Würfel. Das heißt: der Angreifer wirft 1, 2 oder 3 Würfel und der Verteidiger 1 oder 2.
- Beide Seiten vergleichen ihre höchsten Würfe: Die höhere Zahl gewinnt und der Verlierer nimmt eine seiner Einheiten aus dem Gebiet. Bei einem Unentschieden gilt der Verteidiger als Sieger.
- Nun werden die zweithöchsten Würfe verglichen. Der Verlierer nimmt eine seiner Einheiten aus dem Gebiet.
- Sollten Sie beim Angriff 1 oder 2 Würfel mehr haben als Ihr Gegner, werden die übrigen Würfe ignoriert.



Die Enklave des Bären aus Ostafrika greift die Mechanischen in Ägypten an. Die Enklave greift mit 3 Einheiten an und die Mechanischen verteidigen sich mit 2 Einheiten. Der höchste Wurf beider Seiten ist eine 5: Der Verteidiger gewinnt das Unentschieden, also verliert die Enklave eine Einheit. Beim zweiten Würfelpaar steht es 4:3 für den Angreifer. Die Enklave gewinnt und die Mechanischen verlieren eine Einheit.



Die Enklave kann nur mit 2 Einheiten einrücken, da 1 Einheit zurückbleiben muss. Der Verteidiger darf bis zum letzten Mann kämpfen. Beide Seiten werfen 2 Würfel: Der Angreifer gewinnt mit beiden Würfeln, so dass die Mechanischen ihre letzten 2 Verteidiger verlieren.



Die Enklave muss nun mit den 2 Angreifer-Einheiten in das leere Gebiet ziehen. Hätte sie in Ostafrika noch weitere Truppen, dürfte sie sie jetzt nachziehen. Denken Sie daran, dass immer 1 Einheit zum Schutz zurückbleiben muss.



WÜRFEL VERÄNDERN

Sticker auf dem Spielplan, Raketen und die Vorteile der Fraktionskarten können gewürfelte Werte verändern. Die Wirkung der Sticker sehen Sie auf dem Spielplan. Die folgenden Regeln gelten für alle Würfeländerungen in Kampfaktionen:

1. Egal, ob ein Wurf erhöht oder verringert wird: er darf nie höher als 6 und nie niedriger als 1 sein.
2. Wenn mehrere Würfel dieselbe Zahl zeigen, wird nur einer davon durch ein Manko, einen Fraktionsvorteil oder eine Rakete geändert. Beispiel: Sie verteidigen ein Gebiet mit Bunker und werfen zweimal 5. Durch den Bunker im Verteidigungsgebiet wird nur eine 5 auf 6 erhöht.



3. Manchmal bestimmt eine Kombination aus Mankos, Raketen und Fraktionsvorteil welcher Wurf der höchste ist. Prüfen Sie Ihre Würfel, nachdem alle Veränderungen gemacht wurden, um zu sehen, welcher nun am höchsten ist.

BEFESTIGUNGEN

Befestigungen sind Energieschilde, die eine Stadt vor Angriffen schützen. *Um in ein freies Gebiet mit einer befestigten Stadt vorzurücken, braucht man 2 zusätzliche Einheiten.*



Bei der Verteidigung einer befestigten Stadt erhöht der Verteidiger seine beiden Würfel um +1. Greift der Angreifer mit 3 Einheiten an, wird die Befestigung geschwächt. Nach jedem Angriff mit 3 Einheiten kreuzen Sie ein Feld der Befestigung an. Sobald alle 10 Felder angekreuzt sind, gilt diese Stadt nicht mehr als befestigt. Die Befestigung einer Stadt kann jederzeit durch ein neues Manko wieder stabilisiert werden. Alle übrigen Einsatzmöglichkeiten der alten Befestigung sind in diesem Fall verloren.



RAKETEN

In späteren Spielen werden die Spieler eine oder mehrere Raketen besitzen. Die Raketen werden ausgespielt, um Würfelwürfe in Kampfaktionen zu verändern (siehe unten).

Alle Spieler (auch wenn sie nicht am Kampf beteiligt sind) dürfen ihre Raketen *nach* dem Würfeln ausspielen, aber *bevor* verlorene Einheiten entfernt werden. Pro Rakete darf ein Würfel, der am Kampf beteiligt ist, auf eine unveränderbare 6 erhöht werden. Ein Spieler darf pro Kampf mehrere Raketen ausspielen und Würfel verändern.

Die Raketen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgespielt werden, z.B. als Antwort auf die Rakete eines Gegners. Sollten mehrere Spieler gleichzeitig eine Rakete ausspielen wollen, gilt diese Reihenfolge: aktueller Spieler (Angreifer), dann Verteidiger und danach die anderen Spieler im Uhrzeigersinn ab dem Angreifer.

Beim Angriff auf Sibirien verliert die Khan Industrie zwei Einheiten gegen die Mechanischen.



Die Khan Industrie spielt eine Rakete aus und erhöht damit einen Würfel auf 6. Jetzt verlieren beide Seiten je eine Einheit.



Die Imperialen Balkanier, die nicht am Kampf beteiligt sind, spielen für den Verteidiger eine Rakete aus und erhöhen einen Würfel auf 6. Dadurch verliert die Khan Industrie ihre beiden Angriffseinheiten.



DER VERTEIDIGER HAT IM GEBIET KEINE TRUPPEN MEHR

Ziehen Sie mit Ihren Angriffseinheiten in das Gebiet. An dieser Stelle dürfen Sie weitere Einheiten aus Ihrem Ausgangsgebiet nachziehen. Das bedeutet: Auch wenn Sie nur mit höchstens 3 Einheiten angreifen dürfen, können Sie mit mehr Einheiten in das eroberte Gebiet rücken, sofern eine Einheit zum Schutz zurückbleibt. Sie dürfen kein Gebiet leer hinterlassen!

Steht in dem eroberten Gebiet ein feindliches HQ, dann lassen Sie es dort stehen. Sie besitzen nun dieses HQ mitsamt dem roten Stern, den es darstellt. Wenn Sie jetzt dadurch 4 rote Sterne haben, haben Sie sofort das Spiel gewonnen.

Sie dürfen nun weitere Gebiete angreifen, sofern Sie können und möchten.

DER VERTEIDIGER HAT IM GEBIET NOCH TRUPPEN

Wenn Sie können und möchten, dürfen Sie erneut angreifen: entweder dasselbe Gebiet oder ein anderes.

ANDEREN SPIELER GEFÄHRDEN

Sobald Sie die letzte Einheit eines Spielers auf dem Plan besiegt haben, ist seine Armee gefährdet. Sie erhalten alle seine Ressourcenkarten, aber nicht seine roten Sternplättchen und Raketen, da er je nachdem, ob es für ihn noch erlaubte Startgebiete gibt, später wieder ins Spiel zurückkehren kann. Wenn er es nicht schafft, vor Ende des Spiels zurückzukehren, ist seine Fraktion eliminiert.

Spielregel-Nachtrag E
kommt hierhin.

4 TRUPPEN BEWEGEN (optional)

Nachdem Sie Ihre Angriffsaktionen beendet haben, dürfen Sie Ihre Truppen bewegen. Sie dürfen – Sie müssen nicht!

Pro Zug dürfen Sie nur eine Truppenbewegung durchführen, es sei denn, Sie haben einen Vorteil, der Ihnen etwas anderes erlaubt.

Und so geht es: Nehmen Sie beliebig viele Einheiten aus einem Ihrer Gebiete und ziehen Sie sie auf ein anderes, verbundenes Gebiet. Gebiete sind verbunden, wenn Sie alle dazwischenliegenden Gebiete ebenfalls kontrollieren. Sie dürfen nicht durch feindliche oder freie Gebiete ziehen, und im Ausgangsgebiet muss mindestens 1 Einheit zum Schutz zurückbleiben.

Dies gilt weder als Angriff noch als Vorrücken: Sie positionieren nur Ihre Einheiten um, damit sie eine stabilere Front bilden oder Ihren nächsten Zug vorbereiten.

5 ENDE DES ZUGS MANKOS

Einige Mankos auf dem Spielplan werden am Ende Ihres Zugs aktiv, und zwar *nach* Ihrer Truppenbewegung und *bevor* Sie eine Karte nehmen. Die Aufkleber auf dem Spielplan geben Ihnen dazu weitere Hinweise. Im weiteren Spielverlauf kommen mehr Mankos dazu.

KARTE NEHMEN

Wenn Sie in Ihrem Zug mindestens 1 gegnerisches Gebiet erobert haben, dürfen Sie 1 Ressourcenkarte nehmen. Das Vorrücken in ein freies Gebiet (auch wenn es eine Stadt hat) reicht nicht aus, damit Sie eine Karte nehmen dürfen. Durch einige Vorteile erhalten Sie auf andere Weise neue Ressourcenkarten dazu. Sofern Sie also keine andere Anweisung erhalten (z.B. durch ein Ereignis), dürfen Sie pro Zug höchstens 1 Karte nehmen.

Die aufgedeckten Gebietskarten auf dem Nebenplan zeigen Ihnen, welche Karte Sie nehmen dürfen.



- Sollte Ihnen eines oder mehrere Gebiete der aufgedeckten Karten gehören, müssen Sie eine dieser Karten nehmen. Welche es ist, bleibt Ihnen überlassen.
- Ist dies nicht der Fall, ziehen Sie eine der aufgedeckten Münzkarten.

Spielregel-Nachtrag F
kommt hierhin.

- Wenn es keine aufgedeckten Münzkarten gibt und Sie keine der Gebietskarten nehmen können, erhalten Sie überhaupt keine Ressourcenkarte, auch wenn Sie sich eine verdient haben.

Wenn Sie eine der Gebietskarten nehmen, schieben Sie alle links davon liegenden Gebietskarten nach rechts. Dann drehen Sie die oberste Gebietskarte vom Zugstapel herum und legen Sie auf das nun leere Feld 1.

Wenn Sie eine Münzkarte nehmen, legen Sie auch die Gebietskarte auf Feld 4 ab. Schieben Sie die anderen drei Gebietskarten nach rechts, drehen Sie die oberste Gebietskarte vom Zugstapel herum und legen Sie sie auf Feld 1.

Wenn der Zugstapel mit den Gebietskarten verbraucht ist, mischen Sie die abgelegten Gebietskarten durch und nehmen Sie als neuen Zugstapel.

VERBRAUCHTER MÜNZKARTENSTAPEL



Wenn der Stapel mit den Münzkarten zum ersten Mal verbraucht ist, folgen Sie den Anweisungen des Nebenplans und geben dem Spieler, der aktuell die meisten Gebiete hat, ein rotes Sternplättchen. Bei einem Gleichstand erhält niemand einen roten Stern. Sollte der Münzkartenstapel im selben Spiel erneut verbraucht sein, wird dieser rote Stern kein zweites Mal vergeben.

ANDERE KARTEN UND STICKER

Je öfter Sie Risiko Evolution spielen, desto mehr Karten und Sticker kommen ins Spiel.

Im ersten Spiel (mindestens) können Sie die Regeln für Ereignis- und Missionskarten ignorieren.

EREIGNISKARTEN

Mischen Sie die Ereigniskarten und legen Sie den Stapel auf das entsprechende Feld des Nebenplans. Am Ende Ihres Zugs (nachdem Sie eine Karte genommen haben), kommt es zu einem Ereignis, wenn die neue Karte auf Feld 1 eine GERADE Anzahl an Ressourcen hat. Drehen Sie die oberste Ereigniskarte vom Stapel herum und führen Sie das Ereignis komplett durch. Gespielte Ereigniskarten werden danach in die Spielbox gelegt. Sollte der Stapel mitten im Spiel verbraucht sein, kommen die gespielten Karten NICHT wieder zurück. Statt dessen können neue Ereigniskarten dazukommen. Diese neuen Karten mischen Sie dann in den aktiven Zugstapel der Ereigniskarten. Wenn zu Beginn des Spiels die ersten Gebietskarten auf den Nebenplan gelegt werden, wird kein Ereignis ausgelöst.

Einige Ereignisse hängen mit der Bevölkerungszahl oder anderen Werten zusammen. Ein Ereignis wird nicht aktiv bei einem Gleichstand oder falls eine Fraktion gefährdet ist, eliminiert wurde oder nicht im aktuellen Spiel ist.

Widersprüchliche Vorteile: Manchmal schließen sich die Vorteile der Fraktionskarten oder die Wirkungen von Ereigniskarten gegenseitig aus. In diesem Fall ist eine negative Wirkung immer stärker als die Vorteile einer Fraktionskarte. Beispiel: Ein Startvorteil der Sahara-Republik ist, dass sie in ein Gebiet ziehen darf, das mit dem Ausgangsgebiet nicht verbunden ist. Sollte eine Ereigniskarte (später im Spiel) verlangen, dass die Fraktionen nur in angrenzende Gebiete ziehen, hätte dies Vorrang vor dem Vorteil der Sahara-Republik.



MISSIONSKARTEN

Zu Beginn des Spiels legen Sie irgendeine Missionskarte aufgedeckt auf das entsprechende Feld des Nebenplans. Die Spieler dürfen versuchen, diese Mission zu erfüllen, um 1 oder 2 rote Sternplättchen zu gewinnen.

Wenn Sie am Ende Ihres Zugs diese Mission erfüllt haben, legen Sie die Missionskarte in die Spielbox zurück und nehmen sich Ihren Gewinn (1 oder 2 rote Sterne). Wenn das Spiel jetzt noch nicht vorbei ist, legen Sie eine neue beliebige Missionskarte auf den Nebenplan. Sie dürfen pro Zug nur 1 Missionskarte erfüllen. Wer eine Mission erfüllt hat, darf im selben Zug keine Ressourcenkarte nehmen.

Hinweis: Sie entscheiden selbst, ob Sie lieber eine Ressourcenkarte nehmen (sofern verdient) oder die Mission als erfüllt erklären.



Spielregel-Nachtrag G
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag H
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag I
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag J
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag K
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag L
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag M
kommt hierhin.

Spielregel-Nachtrag N
kommt hierhin.

ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler 4 rote Sterne hat oder alle anderen Spieler eliminiert wurden, ist das Spiel vorbei. Der Sieger und die gestoppten Spieler (d.h. noch nicht eliminiert) erhalten ihre Belohnungen. In den ersten 15 Spielen mit diesem Spielplan dürfen der Sieger und die gestoppten Spieler etwas verändern, um zukünftige Kriege vorzubereiten.

ALLE SPIELER

Alle Spieler drehen ihre Fraktionskarten herum und markieren, ob die Fraktion das Spiel gewonnen hat, gestoppt oder eliminiert wurde. Wenn Sie am Ende des Spiels keine Einheiten mehr auf dem Spielplan haben, gelten Sie als eliminiert, auch wenn Sie im nächsten Zug wieder hätten zurückkehren können.

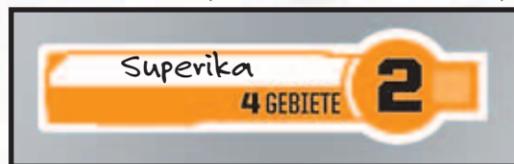
DER SIEGER

Der Sieger unterschreibt auf dem Spielplan. Er darf nach Belieben einen Kommentar, sein Motto oder sonstiges dazuschreiben.

Danach darf der Sieger EINE dieser Aktionen durchführen:

- **Kontinent taufen (+1 Verstärkung nur für den Sieger).**

Die sechs Kontinente haben am Anfang keine Namen. Als Sieger dürfen Sie einen namenlosen Kontinent nach Belieben taufen. Wer einen Kontinent tauft, erhält dafür +1 Bonuseinheit, wenn er ihn in



den nächsten Spielen kontrolliert. Beispiel: Sie taufen Südamerika auf den Namen „Superika“. Auf diesem Spielplan gibt es für das komplette Superika +2 Bonuseinheiten, doch Sie (und nur Sie!) erhalten +1 Bonuseinheit dazu (also insgesamt 3 Einheiten). Schreiben Sie Ihre Initialen zur Erinnerung daneben.

- **Großstadt gründen und taufen (Bevölkerung 2).**



Kleben Sie einen der 5 Großstadtsticker auf ein Gebiet, in dem noch keine Stadt ist. Taufen Sie die Stadt. Ab sofort gibt es in diesem Gebiet eine Großstadt mit einer Bevölkerung 2. Das Gebiet ist dann ein erlaubtes Startgebiet für Sie (nur für Sie!). Schreiben Sie Ihre Initialen zur Erinnerung daneben.

- **Manko aufheben (Manko wird vernichtet).**



Kleben Sie einen der vier weißen Sticker über eines der Mankos auf dem Spielplan. Das Gebiet hat jetzt kein Manko mehr, aber in den nächsten Spielen kann wieder ein neues draufgeklebt werden. Städte können auf diese Weise nicht vernichtet werden.

- **Kontinentbonus ändern (+1 oder -1; das gilt für immer).**



Es gibt 2 Kontinentsticker: +1 und -1. Sie werden neben den Kontinentbonus auf dem Spielplan geklebt und gelten für diesen Kontinent für immer. Ein Kontinentbonus darf nur einmal geändert werden (auf oder ab).

- **Stadt befestigen (+1, +1 bei der Verteidigung).**



Kleben Sie einen der fünf Befestigungssticker um eine beliebige Stadt (auch, wenn sie vorher schon befestigt wurde). Sollten Sie eine vorherige Befestigung überkleben, verfallen alle ihre früheren Befestigungen. Siehe Seite 11 zu den Befestigungsstickern.

- **Gebietskarte vernichten (die Karte wird weggeworfen).**



Manchmal geraten Fraktionen außer Kontrolle, so dass Teile der Welt zu stark werden. Wählen Sie eine Gebietskarte aus und VERNICHTEN Sie sie. Kreuzen Sie den Gebietsnamen auf dem Spielplan an, damit jeder weiß, dass es keine Karte mehr hat.

Hinweis: In diesem Spiel gibt es über 15 Siegerbelohnungen. Es kann also sein, dass einige davon nie ins Spiel kommen.



Khan Industrie Entwürfe für Truppen

SIE WURDEN GESTOPPT, HABEN ABER NICHT GEWONNEN

Während sich die Welt um sie herum verändert, kann sich auch die Lage der gestoppten Fraktionen ändern. Im Uhrzeigersinn ab dem Sieger darf jeder gestoppte Spieler eine dieser Optionen ausführen. *Hinweis: Dies gilt nicht für Spieler, die eliminiert wurden:*

- **Kleinstadt gründen und taufen (Bevölkerung 1).**



Kleben Sie einen der 9 Kleinstadtsticker auf ein Gebiet, das am Ende des Spiels Ihnen gehörte und in dem noch keine Stadt ist. Taufen Sie die Stadt. Ab sofort gibt es in diesem Gebiet eine Kleinstadt mit einer Bevölkerung 1.

- **Gebietskarte aufrüsten (+1 Ressourcen)**

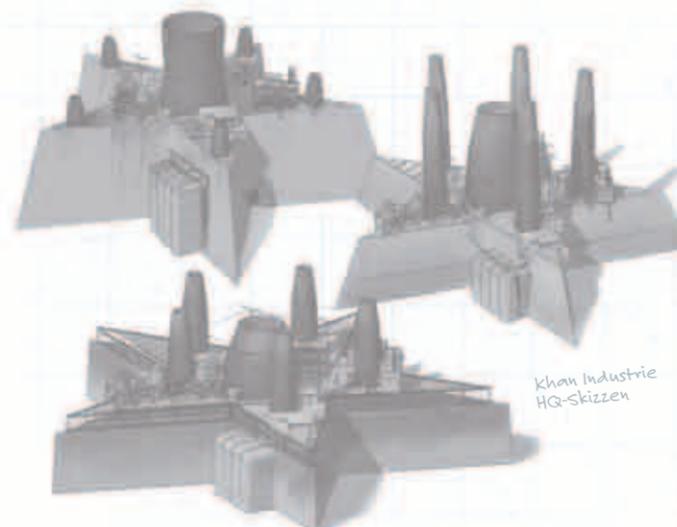


Wählen Sie ein Gebiet, das Ihnen am Ende des Spiels gehörte und kleben Sie auf die Karte eine Münze. In den nächsten Spielen hat diese Gebietskarte einen höheren Ressourcenwert. *Hinweis: Eine Gebietskarte darf insgesamt maximal 6 Ressourcen haben. Die Münzaufkleber dürfen nicht auf Münzkarten geklebt werden.*

- Wenn es keine Münz- oder Kleinstadtsticker mehr gibt, hat der Spieler Pech und er erhält keine Ersatzbelohnung.

EVOLUTION BEEENDET

Sobald am Ende des 15. Spiels alle Belohnungen ausgeführt wurden, darf der Spieler, der auf dem Plan am häufigsten als Sieger steht, den neuen Planeten taufen! Dieser Pate schreibt den Namen auf den Spielplan bei: „Der Planet _____“. Bei einem Siegesgleichstand wird zwischen den Spielern ausgewürfelt: Das Wurfresultat wird jeweils um 1 Punkt pro Kontinent erhöht, den der jeweilige Spieler getauft hat. Nach diesen 15 Spielen werden von den Siegern und Gestoppten keine Veränderungen mehr gemacht, sondern es wird jetzt in dieser Welt so gespielt, wie die Spieler sie erschaffen haben. Aber es wird ja noch weitere neue Karten, Elemente, Mankos und ähnliches geben, die die Welt verändern ...



Khan Industrie HQ-Skizzen

Neue Päckchen öffnen

Zu dem Spiel gehören mehrere versiegelte Päckchen mit neuen Karten, Stickern und anderen Überraschungen. Sie dürfen erst dann geöffnet werden, wenn die jeweilige Situation eingetreten ist. Vielleicht kommen im selben Spiel sogar mehrere neue Päckchen dran: Öffnen Sie sie einfach in beliebiger Reihenfolge. Wir wissen natürlich, dass Sie alle Päckchen schon vorher öffnen könnten - tun Sie's bitte nicht.

Jedes Päckchen enthält Karten mit dem Titel **DER KRIEG GEHT WEITER**, die die Geschichte erzählen und erklären, wie die neuen Elemente ins Spiel gebracht werden. Lesen Sie diese Karten in der vorgegebenen Reihenfolge vor. Meistens gibt es auch **EVOLUTION**-Karten mit Stickern, die die Spielregeln verändern. Auf der Rückseite jeder EVOLUTION-Karte sehen Sie, wohin der Sticker ins Regelbuch gehört.

PÄCKCHEN 1: Öffnen, wenn die 9. Kleinstadt gegründet wurde. Öffnen Sie dieses Päckchen, sobald die letzte Kleinstadt platziert und getauft wurde - also am Ende des Spiels.

PÄCKCHEN 2: Öffnen, wenn eine Fraktion eliminiert wurde. Dieses Päckchen wird geöffnet, wenn zum ersten Mal eine Fraktion vom Spielplan gejagt wird, ohne dass sie am Anfang ihres Zugs zurückkehren kann ODER wenn sie am Ende des Spiels gefährdet ist oder eliminiert wurde. Diese Situation kann mitten im Spiel oder am Ende eintreten.

PÄCKCHEN 3: Öffnen, wenn ein Spieler zum zweiten Mal als Sieger unterschreibt.

Dieses Päckchen wird geöffnet, nachdem der Sieger unterschrieben und sich seine zweite Belohnung abgeholt hat. Diese Situation wird am Ende des Spiels eintreten.



PÄCKCHEN 4: Öffnen, wenn der Sticker auf den Spielplan geklebt wird.

Vor dem allerersten Spiel ist dieser Sticker noch nicht verfügbar. Sie müssen ihn also erst kriegen und eine Möglichkeit finden, ihn auf den Spielplan zu kleben. Geduld! Diese Situation wird mitten im Spiel eintreten.

UMSCHLAG 1: Öffnen, wenn 3 Raketen in derselben Kampfaktion eingesetzt werden.

Öffnen Sie diesen Umschlag, sobald die 3. Rakete gespielt wird und VOR der Auflösung der Würfel. Die 3 Raketen dürfen von einem oder mehreren Spielern stammen. Versuchen mehrere Spieler gleichzeitig, die 3. Rakete zu spielen, gilt diese Reihenfolge: Angreifer, Verteidiger und dann die anderen im Uhrzeigersinn ab dem Angreifer. Diese Situation wird mitten im Spiel eintreten.

UMSCHLAG 2: Öffnen, wenn ein Spieler 30+ Einheiten auf den Plan stellen will und mindestens 1 Rakete hat.

Diese 30 Einheiten dürfen sich aus der Summe von Gebieten/Städten, Kontinentboni plus eingetauschte Karten zusammensetzen. Der Spieler muss außerdem noch eine Rakete besitzen. Öffnen Sie den Umschlag BEVOR die Einheiten auf den Spielplan gestellt werden. Diese Situation wird mitten im Spiel eintreten.



© 2011 Hasbro, Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH.

Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.

Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel.: 02921 965343.

consumerservice@hasbro.de

Verbraucherservice /Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG

Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern. Tel.: 041 766 83 00.

info@hasbro.ch

www.hasbro.ch

Verbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien. Tel.: 01 8799 780.

www.hasbro.de

041135596¹⁰⁰ 

