

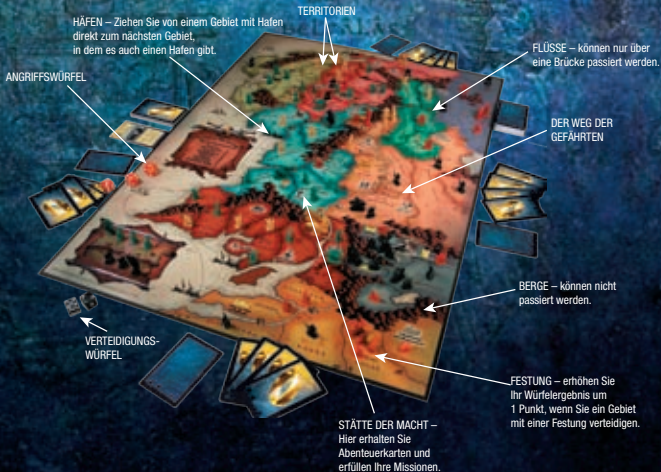
Risiko

DER HERR DER RINGE

EROBERE



MITTELERDE



SPIELAUS- STATTUNG

- Spielplan
- 4 vollständige
- Armeen in verschiedenen Farben
- 64 Gebietskarten
- 2 Jokerkarten
- 60 Abenteuerkarten
- Der eine Ring Spielfigur
- 3 rote Würfel
- 2 schwarze Würfel

EINFÜHRUNG

Vor langer Zeit wurde ein Ring geschmiedet, der Eine Ring, der seinem Träger die außergewöhnliche Macht verlieh, über ganz Mittelerde zu herrschen. Der Ring blieb lange verschwunden, bis er vor kurzem im Land seiner Entstehung wieder erschien. Dunkle Mächte machen sich nun mit grimmiger Entschlossenheit auf die Suche nach dem Einen Ring, der von denjenigen, die friedfertigen Herzens sind, verborgen gehalten wird.

In dieser RISIKO-Sonderedition entscheiden Sie über das Schicksal der Bewohner von Mittelerde. Indem Sie im Kampf um den Ring entweder auf der Seite des Guten oder des Bösen stehen, versuchen Sie, das Land unter Ihre Herrschaft zu bringen. Ziehen Sie Ihre Streitkräfte zusammen und kämpfen Sie um die Macht über Mittelerde. Selbstverständlich haben Sie auch die Möglichkeit, den einzigartigen Der Herr der Ringe Spielplan für ein Spiel nach den herkömmlichen RISIKO-Spielregeln zu verwenden. Dabei ignorieren Sie einfach die Spezialregeln (in blau) dieser Sonderedition.

DAS ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie so viele Punkte wie möglich, bevor die Gefährten mit dem Ring Mittelerde verlassen. Sie erzielen Punkte für jedes besetzte Gebiet, für vollständig kontrollierte Regionen, ausgespielte Abenteuerkarten und gehaltene Festungen.

DIE KOMPONENTEN DES SPIELS

Nehmen Sie sich zuerst alle Spielkomponenten und legen Sie sie so, dass Sie sie sehen können. Wenn Sie diese Regeln lesen, schauen Sie sich die Komponenten an, damit Sie wissen, wie sie funktionieren.

BEGINNEN WIR MIT DEM SPIELBRETT...

Der Spielplan ist in neun verschiedene farbige Regionen von Mittelerde aufgeteilt. Jede dieser Regionen besteht wiederum aus unterschiedlich vielen Gebieten:

Region	Farbe	Anzahl der Gebiete
Arnor	Rot	11
Gondor	Braun	10
Rhovanian	Orange	8
Rohan	Blau	7
Eriador	Gelb	7
Mordor	Grau	6
Haradwaith	Hellbraun	6
Düsterwald	Grün	5
Rhûn	Violett	4

Ihre Armeen werden in der Lage sein, sich von einem Gebiet zu einem anderen zu bewegen, solange die Gebiete benachbart sind.

Territorien sind benachbart, wenn sie eine Grenze teilen, oder sie eine See-Linie über das Wasser verbindet.

Allerdings sind Gebiete und Flüsse unpassierbar.

Daher sind Gebiete die durch Berge getrennt sind nicht benachbart, ebenso wenig wie Gebiete, die durch einen Fluss getrennt sind, wenn es keine Brücke gibt, die den Übergang ermöglicht. In der linken unteren Ecke des Spielplans gibt es einen Schlachtplan. Dort finden Ihre Schlachten statt.

Wir werden dies im Detail später erläutern.

BEISPIEL:

Der nördliche Dürsterwald, Carrock, der östliche Dürsterwald, das Tal von Anduin und der südliche Dürsterwald sind Gebiete. Zusammen bilden diese 5 Gebiete die Region Dürsterwald (Mirkwood).



BEISPIEL:

Das Gebiet Minhiriath grenzt an die Südhöhen, weil sie sich eine Grenze teilen ebenso wie Enedwaith und Dunland weil Brücken den Übergang über den Fluss ermöglichen. Minhiriath grenzt auch an Mithlond, Belfalas und Umbar, weil die See-Linien sie über den Ozean verbinden.

Armeen in Minhiriath können jedes dieser benachbarten Gebieten angreifen. Aber Vorsicht, die Armeen in Minhiriath können auch von einem dieser Gebiete angegriffen werden. Minhiriath ist nicht mit Harlindon oder dem Auenland benachbart, weil diese Gebiete durch einen Fluss getrennt sind, und es keine Brücken gibt.





MINEN VON MORIA



ISENGARD



ANNUMINAS



BRUCHTAL



HELMES KLAMM



UBUN



DOL GULDUR



MINAS MORGUL



BARAD-DÜR



STADT DER COSAREN



MINAS TIRITH

WEITERE BESONDERHEITEN

Einige der Gebiete in Mittelerde haben Besonderheiten, die von Bedeutung sind. Diese sind hier genauer beschrieben:

FESTUNGEN:

Die Festungen sind durch die nebenstehenden Symbole gekennzeichnet. Die Festungen gelten als Bestandteil des Gebiets, in dem sie sich befinden. Jede Festung erhöht das höchste Wurfresultat bei der Verteidigung des Gebiets um 1 Punkt.

STÄTTEN DER MACHT:

Diese werden als Teil von einem Gebiet gezählt, nicht zusätzlich zu dem Gebiet in dem sie sich befinden. Wenn Sie mit einem Heerführer in ein Gebiet mit einer Stätte der Macht einmarschieren, können Sie am Ende des Zuges eine Abenteuerkarte ziehen. Einige Abenteuerkarten können nur ausgespielt werden, nachdem Sie einen Heerführer zu einer Stätte der Macht verschoben haben. Die Stätten der Macht sind auf Seite 5 abgebildet.

DER WEG DER GEFÄHRTEN

Diese gepunktete Linie führt durch 18 Gebiete, vom Auenland bis zum Schicksalsberg. Am Ende der meisten Spielzüge bewegen sich die Gefährten (vertreten durch den Einen Ring) ein Gebiet weiter entlang des Pfades. Das Spiel endet, wenn die Gefährten den Schicksalsberg erreichen.



DIE ARMEEN...

Es gibt 4 Armeen in diesem Spiel, die jeweils eine andere Farbe haben. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Armee. Es gibt 6 verschiedene Formen: 3 für die guten Mächte und 3 für die bösen Mächte.

Diese Figuren bilden Ihre Armee, aber jede Form ist mit einer anderen Anzahl vertreten. Die Aufteilung ist:

MÄCHTE DES GUTEN



Elben-Schütze
1 Bataillon



Reiter von Rohan
3 Bataillone



Adler
5 Bataillone

MÄCHTE DES BÖSEN



Orc
1 Bataillon



Schwarze Reiter
3 Bataillone



Höhle troll
5 Bataillone

Während des Spiels werden Sie viele Figuren auf dem Spielbrett haben, manchmal viele in einem Gebiet. Wenn dies geschieht, spielen Sie mit einer größeren Figur um Platz zu sparen. Es ist viel einfacher 2 Adler auf dem Spielbrett zu haben anstatt 10 Elben Schützen. Genau wie es einfacher ist, 2 Höhle troll anstatt 10 Orcs zu bewegen.

BEISPIEL: In Minhiriath hat Grün 1 Reiter von Rohan und 2 Elben Schützen. Da ein Reiter von Rohan 3 Bataillone und ein Elben-Schütze ein Bataillon vertritt, hat der Spieler Grün 5 Bataillone in Minhiriath (3 +1 +1). Der rote Spieler hat 1 Höhle troll, 1 schwarzen Reiter und 1 Ork in Enedwaith. Dies entspricht 9 Bataillonen (5 +3 +1).

Es gibt außerdem 2 Spielsteine die wie Schilde aussehen. Dies sind Ihre Herrführer.

Herrführer verschaffen Ihnen einen Schlacht-Bonus und ermöglichen es Ihnen, eine Abenteuerkarte zu ziehen (in manchen Fällen sogar sie auszuspielen). Sie verwenden die 3 roten Würfel, um Gebiete anzugreifen und die 2 schwarzen, um Gebiete zu verteidigen.



DIE KARTEN

Im Spiel kommen zwei verschiedene Arten von Karten zum Einsatz.



HOBBINGEN



ELBEN HALLEN



BREE



CARN DUM



GUNDABAD BERG



DIE GRAUEN HÄFEN



THARBAD



HARLOND



LOTHLÓRIEN



WETTERSPIITZE



TORE VON MORIA



EREBOR



EDORAS



LAGER DER OSTLINGE



OSGIATH



PELARGIR



HARADRIM



ERACH



RAIROS



DOL AMROTH



DAGORLAD



SCHICKSALSBERG





GEBIETSKARTE

Diese Gebietskarte ist für Udun. Auf ihr ist ein Bild des Gebiets, ebenso wie ein Elben-Bogenschütze und das Schild für die böse Armee.



JOKER

Auf diesen Karten werden weder die Gebiete noch die gut/böse Symbole abgebildet. Sie bilden nur die Symbole der Armeen ab.

GEBIETSKARTEN

Es gibt jeweils eine Karte für jedes der 64 Gebiete auf dem Spielplan. Jede Karte zeigt außerdem das Symbol einer Armee: Elben-Bogenschützen, Ring-Geister und Adler und - eventuell - ein Symbol, dass das Gebiet als gut oder böse markiert (ein gutes oder böses Schild). Zwei weitere Karten fungieren als Joker, die alle drei Armee-Symbole tragen. Die Gebietskarten haben Einfluss auf Ihre Startaufstellung und durch sie erhalten Sie während des Spiels Verstärkungen für Ihre Armee.

ABENTEUERKARTEN

Die Abenteuerkarten führen Sie durchs Spiel. Sie sind in drei Arten unterteilt:

MISSIONSKARTEN

Diese Karten zeigen die Stätten der Macht, die Ihr Heerführer erobern muss, damit Sie zusätzliche Armee-Einheiten und Siegpunkte erhalten.



EREIGNISKARTEN

Auf Ihrer Reise durch Mittelerte werden Sie verschiedene Erlebnisse haben, und diese Karten werden Ihren Kampf um die Herrschaft positiv oder negativ beeinflussen.



MACHTKARTEN

Während des gesamten Spielverlaufs werden sich die Machtverhältnisse der streitenden Armeen ständig verändern. Die Machtkarten werden einen großen Einfluss auf Ihre Spielstrategien und Ihr Glück haben!



SPIEL VORBEREITUNG

- Der Spielplan wird auf einer flachen Spieloberfläche ausgelegt.
- Teilen Sie die Karten in Gebiets- und Abenteuerkarten auf.
- Nehmen Sie die Jokerkarten zunächst aus dem Gebietskartenstapel heraus. Teilen Sie die Gebietskarten in drei separate Stapel nach Territorien auf, gut, böse und neutral. Mischen Sie jeden Stapel gut durch und legen Sie sie verdeckt neben den Spielplan.

• Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und nimmt alle Spielfiguren dieser Farbe an sich.

Die grünen und gelben Spielfiguren stellen die Streitkräfte des Guten dar, während die roten



- und schwarzen Spielfiguren für das Böse kämpfen.
- Bei 3 Spielern kontrolliert ein Spieler die Streitkräfte des Guten, während die anderen beiden die Streitkräfte des Bösen kontrollieren.

Nun stellen Sie ihre Armee auf. Die Armeen werden auf dem Spielbrett platziert bevor das Spiel beginnt. Wie viele Armee-Einheiten jeder Spieler zu Beginn aufstellt, hängt von der Anzahl der Spieler ab:

Spieler-Anzahl	Armeen
2 Spieler	je 60*
3 Spieler	je 52
4 Spieler	je 45

* Spielregeln für die 2 Spieler-Variante auf Seite 18.

Stellen Sie Ihre Start-Armee vor sich auf, nehmen Sie Ihre 2 Heerführer und fügen Sie diese zu Ihrer Start-Armee hinzu.

GEBIETE BEANSPRUCHEN

Den Spielern werden nach dem Zufallsprinzip Startgebiete zugewiesen, indem die Gebietskarten an die Spieler verteilt werden.

Bei einem 4-Spieler-Spiel, teilen Sie den Kartenstapel der guten Gebietskarten in der Mitte und geben Sie 8 Karten an jeden der guten Spieler. Dann teilen Sie den Kartenstapel der bösen Gebietskarten in der Mitte und geben 8 Karten an jeden der bösen Spieler.


In einem 3-Spieler-Spiel, gehen alle 16 guten Gebietskarten zum guten Spieler. Dann teilen Sie den Kartenstapel der bösen Gebietskarten in der Mitte, so dass jeder der bösen Spieler 8 böse Gebietskarten, sowie 8 neutrale Gebietskarten bekommt.

Die Spieler sollten eine Armee in jedem der Gebiete, die Ihre Karten zeigen, platzieren. Dann werden alle Gebietskarten zusammen gelegt, einschließlich der Jokerkarten und zurück in das Kartendeck gemischt.

Um ein weiteres Gebiet zu besetzen, nehmen Sie einen Ihrer Start-Bataillone und platzieren es in ein beliebiges, noch freies Gebiet. Dieser Vorgang wird danach von den anderen Spielern in der gehabten Reihenfolge wiederholt und so lange fortgesetzt, bis alle Gebiete des Spielplans jeweils mit einem Bataillon besetzt sind. Sie können kein Bataillon in ein bereits besetztes Gebiet platzieren.

Möglicherweise werden alle 64 Gebiete besetzt und einige Spieler werden mehr Gebiete als andere kontrollieren.





WICHTIG: Von nun an wird es keine herrenlosen Gebiete auf dem Spielbrett mehr geben. Wer die Kontrolle über das Gebiet hat (der Spieler, der Bataillone dort hat) kann sich ändern, aber ein Gebiet wird nie herrenlos.

VERSTÄRKUNGEN

Nun, da alle der Gebiete verteilt sind, erhält jeder Spieler Verstärkungen für seine Armee. Je mehr Bataillone Sie in einem Gebiet haben, desto einfacher ist es, von dort aus anzugreifen und das Gebiet zu verteidigen.

Die Armee in einem Gebiet zu verstärken ist einfach: platzieren Sie eines Ihrer Start-Bataillone in einem Gebiet, das Sie kontrollieren. Reihum können nun alle Spieler ihre Armeen in den eigenen Gebieten verstärken.

Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl von Bataillonen, die in einem Gebiet sein kann. Sie können ein Gebiet mit einer großen Anzahl von Bataillonen verstärken oder Sie können Ihre Bataillone über alle Ihre Gebiete verteilen.

HEERFÜHRER PLATZIEREN

Nachdem alle Bataillone auf dem Spielbrett sind, können Sie einen Heerführer in einem Gebiet platzieren, das Sie kontrollieren. Nachdem alle Mitspieler einen Heerführer platziert haben, platzieren Sie Ihren zweiten Heerführer.

Sie können nicht 2 Heerführer im selben Gebiet platzieren.

GEBIETSKARTEN

Jeder Spieler erhält verdeckt eine Gebietskarte. Dies ermöglicht es bereits früh im Spiel Gebiete zu erobern.

ABENTEUERKARTEN

Sortieren Sie die Ereigniskarten aus den Abenteuerkarten heraus. Mischen Sie die restlichen Abenteuerkarten gut durch und geben Sie verdeckt an jeden Spieler 4 Abenteuerkarten aus. Mischen Sie die Ereigniskarten wieder unter die Abenteuerkarten und legen Sie den Stapel verdeckt neben dem Spielplan ab.

DER EINE RING

Stecken Sie den Ring auf seinen Sockel und stellen Sie ihn auf das Auenland. Hier beginnen die Gefährten ihre Reise. Von nun an wird der Ring die Gefährten repräsentieren.

Nun wird es Zeit den Krieg zu erklären. Jeder Spieler würfelt, derjenige mit der höchsten Augenzahl darf beginnen.

ACHTUNG: Der Spieler, der seine Armeen als erster platziert hat muss nicht unbedingt auch derjenige sein, der den ersten Zug macht.

SIE SIND AM ZUG

ÜBERSICHT

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler Verstärkungen für seine Armee, die er auf dem Spielbrett platziert. Dann werden Sie in der Lage sein, Ihre Feinde anzugreifen, wenn Sie wollen. Nachdem Sie mit dem Kampf fertig sind, erhalten Sie die Möglichkeit, einige Ihrer Bataillone zu verlagern.

Wenn Sie ein Gebiet bei Ihrem Zug erobern, dürfen Sie eine Gebietskarte ziehen.

Wenn einer Ihrer Heerführer während Ihres Zugs ein Gebiet erobert hat oder in eines gezogen ist, in dem eine Stätte der Macht liegt, dürfen Sie eine Abenteuerkarte ziehen.

Jeder Spieler bewegt den Ring am Ende seines Zugs weiter, und zwar immer am markierten Weg entlang in das jeweils nächste Gebiet.

DIE 7 SCHRITTE IHRES SPIELZUGES

JEDE RUNDE BESTEHT AUS DIESEN PHASEN, DEREN REIHENFOLGE GENAU EINGEHALTEN WERDEN MUSS:

1. Erhalten und platzieren Sie Verstärkungen (immer)
2. Der Kampf um Mittelerde (wenn Sie wollen)
3. Stärken Sie Ihre Position (wenn Sie wollen)
4. Sammeln Sie Gebietskarten (sofern Sie ein Gebiet erobert haben)
5. Sammeln Sie Abenteuerkarten (sofern Ihr Heerführer ein Gebiet mit einer Stätte der Macht erobert hat)
6. Platzieren Sie einen Heerführer (wenn Sie keinen auf dem Spielbrett haben)
7. Bewegen Sie die Gefährten (immer)

1. SCHRITT: ERHALTEN UND PLATZIEREN SIE VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler Verstärkungen für seine Armee. Wie viele Verstärkungen Sie bekommen hängt davon ab, wie viele Festungen, Gebiete und Regionen Sie kontrollieren und ob Sie Gebietskarten zum Tausch haben.

VERSTÄRKEN SIE IHRE FESTUNGEN:

Platzieren Sie 1 Bataillon in jedem Gebiet mit einer Festung das Sie kontrollieren.

ZÄHLEN SIE IHRE GEBIETE:

Teilen Sie die Anzahl Ihrer Gebiete durch drei. Sie erhalten so viele neue Bataillone, wie die Zahl vor dem Komma ergibt - aber immer mindestens drei neue Bataillone.

BEISPIEL:

Grün kontrolliert 13 Gebiete zu Beginn seines Zugs. 13 geteilt durch 3 ist 4 (Achtung: Sie ignorieren den Rest). Grün bekommt 4 Verstärkungen. Rot kontrolliert 5 Gebiete zu Beginn ihres Zugs. 5 geteilt durch 3 = 1 ist. Sie können jedoch nie weniger als 3 Verstärkungen erhalten, also bekommt Rot 3 Verstärkungen.

BEISPIEL:

Rot kontrolliert Düsterwald. Zusätzlich zu den Verstärkungen die Sie zur Steuerung ihrer Gebiete erhalten hat, bekommt Rot 4 Verstärkungen für die Steuerung des Düsterwalds. Schwarz kontrolliert Rhovanion und Mordor. Neben den Verstärkungen die er für die Steuerung seiner Gebiete erhielt, erhält Schwarz 7 Verstärkungen (5 für Rhovanion und 2 für Mordor) zur Steuerung dieser 2-Regionen.

Anhand dieser Tabelle können Sie sehen wie viele Bataillone Ihnen zustehen:

GEBIETE	VERSTÄRKUNGEN
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
42-44	14
45-47	15
48-50	16
51-53	17
54-56	18
57-59	19
60-62	20
63	21

KONTROLLIEREN SIE REGIONEN?

Sie erhalten auch Verstärkungen für jede Region die Sie kontrollieren. Eine Region ist eine Gruppe von Gebieten der gleichen Farbe. Wenn Sie jedes Gebiet in der Region kontrollieren, dann kontrollieren Sie die Region.

Die Anzahl der Verstärkungen die Sie erhalten, hängt davon ab, welche Region (oder Regionen) Sie kontrollieren. Die Grafik auf der linken Seite des Spielplans zeigt, wie viele Verstärkungen Sie für jede Region erhalten. Entnehmen Sie die entsprechende Anzahl von Bataillonen aus dem Spielvorrat. Weitere Verstärkungen erhalten Sie beim Eintausch der Gebietskarten. Gebietskarten erhalten Sie, sobald Sie ein Gebiet erobert haben (siehe „Schritt 4“). Die Gebietskarten können nur als 3er-Sätze gegen Einheiten getauscht werden. Ein Satz besteht aus 3 Karten mit demselben Symbol oder aus 3 Karten mit drei verschiedenen Symbolen.

Jede Gebietskarte hat ein Bild an der Unterseite - einen Elben-Bogenschützen, einen schwarzen Reiter oder einen Adler (die Jokerkarten haben alle 3). Wenn Sie 3 Karten mit demselben Symbol oder 3 Karten mit drei verschiedenen Symbolen haben, können Sie sie in Bataillone tauschen. Wenn Sie eine Jokerkarte haben, kann sie als Elben-Bogenschütze, schwarzer Reiter oder Adler zählen.

Wie viele Einheiten Sie pro Kartensatz erhalten, sehen Sie hier:

SIE KÖNNEN KARTEN EINTAUSCHEN, WENN SIE EINE DER FOLGENDEN KOMBINATIONEN HABEN:

SET	BONUS BATAILLONE
3 Elben-Bogenschützen	4
3 schwarze Reiter	6
3 Adler	8
1 Elben-Bogenschütze, 1 schwarzer Reiter und 1 Adler	10

Eine Jokerkarte kann als Elben-Bogenschütze, schwarzer Reiter oder Adler zählen.

WICHTIG: Wenn Sie fünf oder mehr Gebietskarten besitzen, müssen Sie drei davon gegen Verstärkungen eintauschen.

VERSTÄRKUNGEN PLATZIEREN:

Nach dem Sammeln Ihrer Verstärkungen, platzieren Sie ALLE in Gebiete, die Sie kontrollieren. Sie können alle Ihre Verstärkungen in einem Gebiet platzieren oder sie auf verschiedene Gebiete verteilen.

ACHTUNG: Sie müssen alle Verstärkungen platzieren.

SCHRITT 2: DER KAMPF UM MITTELERDE

Kampf ist der wichtigste Teil Ihres Spielzuges. Hierbei greifen Sie Ihre Gegner an und versuchen Gebiete von ihnen zu übernehmen. Sie können entscheiden wie oft Sie angreifen, in welcher Reihenfolge und wann der Angriff beendet ist. Sie können sich auch dazu entscheiden nicht anzugreifen (wenn ja, fahren Sie mit Schritt 3 fort) oder so lange anzugreifen, bis Sie fast keine Bataillone mehr übrig haben. Sie können sogar mehr als ein Gebiet während ihres Zugs angreifen.

BEISPIEL:

Rot hat 4 Karten zu Beginn Ihres Zugs. Sie zeigen 2 Elben-Bogenschützen, einen schwarzen Reiter und einen Adler. Sie tauscht ein 3-Karten-Set: einen Elben-Bogenschützen, einen schwarzen Reiter und einen Adler und erhält 10 Bonus Bataillone.



KAMPF BEISPIEL:

GELB ERKLÄRT DIE INVASION

Gelb hat 3 Bataillone in den Evendim Bergen und will in Borderlands eindringen. Für die erste Schlacht, kann er 2 Bataillone nach Borderlands senden. Er kann nicht alle 3 senden, da ein Bataillon zur Verteidigung der Evendim Bergen zurück bleiben muss.

ROT VERTEIDIGT

Rot verteidigt Borderlands und hat 3 Bataillone sowie einen Heerführer. Sie kann nur 2 zur Verteidigung aussenden und nimmt 2 Bataillone und ihren Heerführer.

EIN PAAR WORTE ZUM KAMPF

Voraussetzungen für und während dem Kampf:

- Angreifer ist immer der Spieler, der am Zug ist.
- Verteidiger ist immer der Spieler, der angegriffen wird.
- Bei einer Invasion wird ein Gebiet angegriffen. Die Invasion dauert, bis das Gebiet übernommen wurde oder bis der Angreifer die Invasion beendet. Es ist möglich mehr als ein Gebiet in einem Spielzug anzugreifen.
- Ein Kampf ist ein Wurf mit dem Würfel (für beide, den Angreifer und den Verteidiger) während einer Invasion. Eine Invasion kann einen oder dutzende Kämpfe erfordern.

IN WELCHE GEBIETE KANN MAN EINDRINGEN?

Sie können aus einem Gebiet das Sie kontrollieren in ein benachbartes feindliches Gebiet eindringen (auf Seite 3 können Sie nochmals nachlesen wann Gebiete als benachbart gelten). Sie können in ein feindliches Gebiet eindringen - nicht in Ihr eigenes. Wählen Sie eins Ihrer Gebiete, von dem aus Sie angreifen möchten und geben Sie an, welches angrenzende Gebiet Sie erobern wollen.

HEERFÜHRER

Heerführer können sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung wirkungsvoll eingesetzt werden. Sie stellen allerdings keine Armee-Einheit im herkömmlichen Sinne dar. Heerführer müssen mit einem Bataillon reisen.

WIE SIE KÄMPFEN

Sie müssen mindestens 2 Bataillone in einem Gebiet haben um anzugreifen. Dies liegt daran, dass 1 Bataillon zurück bleiben muss, um Ihr Gebiet vor einer Invasion zu schützen. Dieses Bataillon muss aufgehoben werden und kann nicht Teil einer Schlacht sein. Wählen Sie nun, wie viele Bataillone Sie aus Ihrem Gebiet in die Schlacht schicken. Sie können mit 1, 2 oder 3 Bataillonen angreifen. Ihre Armee kann viel größer als drei sein, aber Sie dürfen nicht mehr als drei Bataillone in eine Schlacht schicken. Nehmen Sie Ihre angreifenden Bataillone und stellen Sie sie auf die Angreifer-Plätze auf dem Schlachtfeld (in der linken unteren Ecke des Spielplans).



HEERFÜHRER

Wenn Ihr Heerführer in dem angreifenden Gebiet ist, können Sie ihn auch zum Schlachtfeld bewegen. Wenn Sie dies tun, erhalten Sie einen Bonus von +1 auf Ihren höchsten Angriffswurf.

Als nächstes entscheidet der Verteidiger, wie viele Bataillone das angegriffene Gebiet verteidigen. Sie können entweder mit 1 oder 2 Bataillonen verteidigen. Auch wenn mehr Bataillone in dem Gebiet sind, ist 2 die maximale Anzahl der Bataillone mit denen Sie während eines Kampfes verteidigen dürfen. Sie verteidigen das angegriffene Gebiet bis entweder Ihr letztes Bataillon besiegt wurde, oder Ihr Gegner die Invasion beendet. Platzieren Sie Ihre Verteidigungs-Bataillone auf den Verteidiger-Feldern auf dem Schlachtfeld.



HEERFÜHRER & FESTUNG

Wenn Ihr Heerführer in dem zu verteidigenden Gebiet ist, können Sie auch ihn zum Schlachtfeld bewegen. Wenn Sie dies tun, erhalten Sie einen Bonus von +1 auf Ihren höchsten Verteidigungswurf. Wenn das zu verteidigende Gebiet über eine Festung verfügt, erhalten Sie automatisch einen Bonus von +1 auf Ihren höchsten Wurf. Wenn sowohl ein Heerführer als auch eine Festung in dem zu verteidigenden Gebiet sind, erhalten Sie einen Bonus von +2 auf ihren höheren Verteidigungswurf.

Lassen Sie die Schlacht beginnen... Jede Seite würfelt mit einem Würfel pro Bataillon ob Angreifer oder Verteidiger. Dies bedeutet, dass der Angreifer 2 oder 3 Würfel, und der Verteidiger 1 oder 2 Würfeln benutzt.

DIE SCHLACHT GEWINNEN

Beide Spieler werfen gleichzeitig ihre Würfel, danach werden die Würfe verglichen. Der höchste Wurf des Angreifers mit dem höchsten Wurf des Verteidigers.

WICHTIG: Zeigen beide Würfel dieselbe Augenzahl, gewinnt der Verteidiger.

Das höhere Würfelergbnis gewinnt. Der Verlierer muss ein Bataillon aus dem Schlachtfeld nehmen und zu seinem Vorrat zurücklegen.

KAMPF BEISPIEL:

Gelb würfelt mit 2 Würfeln um anzugreifen, da er 2 Bataillone in den Kampf geschickt hat. Rot verteidigt mit 2 Bataillonen und würfelt auch mit 2 Würfeln. **HINWEIS:** Rot wird nicht für ihre Heerführer würfeln, kann aber den Bonus von +1 zu ihrem höheren Würfelergbnis addieren.

KAMPF BEISPIEL:

KAMPF BEENDEN

Gelb (der Angreifer) wirft eine 4 und eine 2. Rot (der Verteidiger) würfelt eine 3 und eine 1. Zunächst vergleichen die Spieler ihren höchsten Wurf: Gelb 4 und Rot 3, aber Rot hat einen Heerführer in den Kampf geschickt und bekommt +1 zu ihrem höheren Verteidigungswurf.

Somit ist das Würfelergbnis von Rot ebenfalls 4.

Da bei Unentschieden immer der Verteidiger gewinnt, siegt Rot und Gelb entfernt einen seiner angreifenden Bataillone von dem Schlachtfeld.

Nun vergleichen die Spieler das zweite Würfelergbnis: Gelb 2 und Rot 1. Dieses Mal besiegt Gelb Rot, weil sein Würfelergbnis höher ist. Rot entfernt 1 ihrer verteidigenden Bataillone von dem Schlachtfeld.

KAMPF BEISPIEL:

GELB GREIFT VON EINEM NEUEN GEBIET AUS AN

Gelb hat nur 2 Bataillone in den Evendim Hügeln, hat aber 10 Bataillone in Lhun, das auch neben Borderlands liegt. Gelb setzt die Invasion aus Lhun fort und sendet 3 Bataillone aus um in Borderlands einzudringen. Rot verteidigt mit 2 weitere Bataillonen und dem Heerführer.

Gelb würfelt mit 3 Würfeln (1 für jedes angreifende Bataillon), und wirft 6, 4 und 4. Rot verteidigt mit zwei Vieren. Der höchste Wurf von Gelb ist 6 und der höchste Wurf von Rot ist 4. Rot addiert den Heerführer Bonus zu dem höchsten Wurf und hat damit 5.

6 ist höher als 5, Rot verliert ihr verteidigendes Bataillon und entfernt es von dem Schlachtfeld. Der nächst höhere Wurf von Gelb ist 4 und der nächst höhere Wurf von Rot ist auch 4. Bei Unentschieden gewinnt immer der Verteidiger, also gewinnt Rot und Gelb verliert ein angreifendes Bataillon und entfernt es von dem Schlachtfeld.

Das dritte Würfelergbnis von Gelb, eine 4, wird nicht verwendet da es keinen Verteidigungswurf zum Vergleich gibt.

Haben beide Spieler mehr als einen Würfel eingesetzt, so werden jetzt die nächsthöheren Würfelpaare verglichen. Wenn es keine weiteren Würfel gibt, wenn Sie also 1 oder 2 Würfel mehr als Ihr Gegner benutzt haben, ignorieren Sie diese Würfel. Wenn der Kampf zu Ende ist, werden alle übrigen Bataillone zurück in ihr ursprüngliches Gebiet gestellt. Aber keine Sorge, Sie können sofort wieder in die Schlacht ziehen.

BEENDEN EINER INVASION

Nach jedem Kampf können Sie (der Angreifer) die Invasion beenden. Sie können sich dazu entscheiden in ein neues Gebiet einzudringen, Sie können in ein Gebiet eindringen das sie bereits vorher in einem Kampf angegriffen haben oder Sie beenden die Kampf-Phase Ihres Spielzugs.

DAS ANGRIFFSGEBIET WÄHREND EINER INVASION WECHSELN

Zwischen den Schlachten können Sie das Gebiet, von dem aus Sie angreifen wechseln und die Invasion von einem anderen angrenzenden Gebiet aus fortsetzen. Sie können jedoch nicht mit Bataillonen aus verschiedenen Gebieten zur gleichen Zeit angreifen. Während einer Schlacht müssen alle Ihre Bataillone aus dem gleichen Gebiet sein.

EINE INVASION GEWINNEN UND EINMARSCHIEREN

Sie gewinnen die Invasion, wenn Sie das letzte Verteidigungs-Bataillon aus dem Gebiet besiegt haben. Verschieben Sie die Bataillone mit denen Sie die Schlacht gewonnen haben vom Schlachtfeld in das Gebiet das Sie überfallen haben. Sie können nun zusätzliche Bataillone aus dem Gebiet, von dem aus Sie angegriffen haben in das neue Gebiet verschieben. Auch wenn Sie nur mit 3 Bataillonen kämpfen dürfen, können Sie, wenn Sie die Invasion gewonnen haben, mehr Armeen in Ihr neues Gebiet bewegen. Allerdings müssen Sie dies tun, bevor Sie eine neue Invasion beginnen.

HEERFÜHRER

Haben Sie mit dem Heerführer die Schlacht geführt, müssen Sie mit ihm im Siegesfall in das neu eroberte Gebiet ziehen.

Wird das letzte Bataillon in einem Gebiet mit Heerführer besiegt, gilt auch Ihr Heerführer als geschlagen und Sie müssen ihn vom Spielbrett nehmen.

EINE MISSION ERFÜLLEN

Zieht Ihr Heerführer während Ihres Spielzugs in ein Gebiet das die Stätte der Macht Ihrer entsprechenden Missionskarte zeigt (oder ist bereits dort) können Sie die Mission jederzeit als erfüllt erklären indem Sie die Karte umdrehen und die Belohnung erhalten.

EINEN ANDEREN SPIELER ELIMINIEREN

Sie eliminieren einen anderen Spieler, indem Sie sein letztes Bataillon auf dem Spielbrett besiegen. Dieser Spieler ist nun aus dem Spiel. Als Belohnung erhalten Sie alle Gebietskarten dieses Spielers (wenn er überhaupt welche besitzt). Fügen Sie diese Gebietskarten zu Ihren hinzu. **Die Abenteuerkarten dieses Spielers erhalten Sie nicht. Sie werden sofort in den Ablagestapel gelegt, ob sie ausgespielt wurden oder nicht.**

Wenn Sie nun 5 oder mehr Gebietskarten besitzen, müssen Sie ihren Spielzug unterbrechen und sofort einen Satz Karten gegen Bonus-Armeen eintauschen. Diese Armeen können Sie beliebig auf ihre Gebiete verteilen. Wenn Sie immer noch 5 oder mehr Gebietskarten besitzen, müssen Sie einen weiteren Satz eintauschen und platzieren. Sobald Sie 4 oder weniger Karten haben, können Sie Ihren Spielzug fortsetzen.

ABENTEUERKARTEN

Sie können so viele Abenteuerkarten während Ihres Zuges spielen, wie Sie wollen bzw. können.

Missionskarten gelten als erfüllt, wenn ein Heerführer die auf der Karte aufgeführte Stätte der Macht erreicht hat. Sie können das Gebiet erobern oder kontrollieren es bereits und müssen Ihren Heerführer nur noch dort hinbewegen. Die Belohnungen für gute oder böse Spieler können verschieden sein. Behalten Sie abgeschlossene Missionskarten, am Ende des Spiels erhalten Sie Punkte dafür.

Machtkarten werden Ihnen während der Kampfphase Ihres Zuges helfen oder, in einigen Fällen, während ein anderer Spieler am Zug ist.

SCHRITT 3: STÄRKEN SIE IHRE POSITION

Nachdem Sie Ihre Angriffe durchgeführt haben, dürfen Sie so viele Armee-Einheiten wie Sie möchten aus EINEM IHRER GEBIETE in ein anderes bewegen.

Denken Sie immer daran, dass mindestens EINE Armee-Einheit in dem Gebiet bleiben muss, aus dem Sie Ihre Truppen bewegen.

Die Verstärkung Ihrer Gebiete ist kein Angriff, Sie bewegen lediglich Ihre Truppen von einem Ihrer Gebiete zum anderen, um Ihre Front zu schützen oder in Position für den nächsten Angriff zu kommen.

KAMPF BEISPIEL:

GELB GEWINNT DIE INVASION UND BEANSPRUCHT BORDERLANDS

Rot hat nur 1 Abwehr-Bataillon in Borderlands, also greift Gelb wieder aus Lhun an. Gelb bewegt 3 Bataillone von Lhun zum Schlachtfeld um Borderlands anzugreifen. Rot bewegt 1 Bataillon und den Heerführer zum Schlachtfeld um Borderlands zu verteidigen. Gelb gewinnt den Kampf und die Invasion. Rot entfernt das Bataillon und den Heerführer von dem Schlachtfeld. Gelb bewegt seine 3 angreifenden Bataillone nach Borderlands und beansprucht das Gebiet, dann bewegt er 5 von den 6 übrigen Bataillonen aus Lhun nach Borderlands, so dass 1 zurück bleibt.

BEISPIEL

Am Ende Ihres Zugs können Sie von Ihrem neu erworbenen Gebiet Buckland durch Lhun, Mithlond, und Forlindon ziehen, da Sie all diese Gebiete kontrollieren.



HEERFÜHRER

Sie können Ihren Heerführer durch das Gebiet bewegen in dem Ihr anderer Heerführer steht, Sie können ihn dort nur nicht platzieren.

Wenn Sie einen Heerführer nutzen um eine Stätte der Macht zu stärken, die auf einer Ihrer Missionskarten aufgeführt ist, können Sie die Mission sofort beanspruchen.

SCHRITT 4: GEBIETSKARTEN SAMMELN

Wenn Ihre Angriffe erfolgreich waren und Sie mindestens ein Gebiet dazu gewonnen haben, dürfen Sie die oberste Gebietskarte vom Stapel ziehen. Es spielt keine Rolle, ob Sie ein Gebiet oder 40 erobert haben, Sie erhalten nur 1 Gebietskarte. Wenn Sie keine Gebiete während Ihres Zugs erobert haben, bekommen Sie auch keine Gebietskarte.

SCHRITT 5: ABENTEUERKARTEN SAMMELN

Wenn einer Ihrer Heerführer während Ihres Zugs ein Gebiet erobert hat oder in eines gezogen ist, in dem eine Stätte der Macht liegt, dürfen Sie eine Abenteuerkarte ziehen. Wenn die Karte, die Sie ziehen, eine Ereigniskarte ist (auf der „Sofort Ausspielen“ steht), spielen Sie die Karte sofort. Nachdem Sie die Karte ausgespielt haben, ziehen Sie eine neue Karte. Spielen Sie gezogene Ereigniskarten so lange aus, bis Sie eine Missions- oder Machtkarte ziehen. Wenn Sie eine Missions- oder Machtkarte ziehen, behalten Sie sie. Sollten Sie dadurch mehr als 4 Abenteuerkarten auf Ihrer Hand haben, werfen Sie eine (Ihrer Wahl) ab. Unabhängig davon, wie viele Stätten der Macht Ihr Heerführer erobert hat, dürfen Sie nur eine Abenteuerkarte ziehen. Nachdem Sie eine Missions- oder Machtkarte gezogen haben, dürfen Sie während dieses Zugs keine Karten mehr ausspielen.

SCHRITT 6: EINEN HEERFÜHRER ERSETZEN

Wenn Sie keinen Heerführer im Spiel haben, platzieren Sie einen in einem Ihrer Gebiete.

SCHRITT 7: DER WEG DER GEFÄHRTEN

Der Weg der Gefährten, die durch den Ring dargestellt werden, beginnt im Auenland. Jeder Spieler bewegt den Ring am Ende seines Zugs weiter, und zwar immer am markierten Weg entlang in das jeweils nächste Gebiet. Wenn die Gefährten in ein Gebiet mit dem Würfel-Symbol gezogen wurden, muss der nächste Spieler würfeln. Damit die Gefährten ihre Reise fortsetzen können, muss das Wurf Ergebnis höher sein als 3. Wurde die entsprechende Augenzahl nicht gewürfelt, bleiben die Gefährten in diesem Gebiet stehen und warten darauf, dass der nächste Spieler am Ende seines Zugs die richtige Zahl würfelt.



GEWINNEN

Das Spiel endet, sobald die Gefährten mit dem Ring das letzte Gebiet auf ihrem Weg, nämlich den Schicksalsberg verlassen. Ein Wurf Ergebnis höher als 3 bedeutet, dass der Ring zerstört wurde. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Ist das Wurf Ergebnis kleiner als 3, bedeutet dies, dass der Ring noch nicht zerstört ist und das Spiel geht weiter, indem jeder Spieler am Ende seines Zugs würfelt um den Ring zu zerstören.

PUNKTE ZÄHLEN

Berechnen Sie die Punkte wie folgt:

- 1 Punkt für jedes Gebiet das Sie kontrollieren;
- 2 Punkte für jede Festung die Sie kontrollieren;
- Punkte für ausgespielte Abenteuerkarten (wie auf den Karten angegeben). Karten die Sie nicht ausgespielt haben zählen nicht;
- Zusatzpunkte für jede vollständig kontrollierte Region, gemäß Verstärkungstabelle (z.B. Dusterwald = 4 Punkte).

HINWEIS: Sollte es einem Spieler gelingen, alle Gebiete von Mittelerde zu besetzen, bevor die Gefährten die Todessümpfe verlassen können, hat er das Spiel gewonnen.

ANDERE SPIEL-VARIANTEN

VARIANTE MIT 2 SPIELERN

Im Spiel mit zwei Spielern muss ein Spieler eine Armee des Guten wählen, während der andere mit einer Armee des Bösen antritt. Weiterhin wird eine neutrale, dritte Armee aufgestellt.

- Entnehmen Sie die Joker-Karten aus den Gebietskarten
- Teilen Sie die Gebietskarten des Guten, des Bösen sowie die neutralen Gebietskarten wie folgt aus:

Spieler 1 – 16 des Guten

Spieler 2 – 16 des Bösen

Neutrale Armee – 21 Neutrale

Jeder Spieler platziert 1 Bataillon in jedes seiner Gebiete.

Jedes neutrale Gebiet erhält 2 Bataillone der neutralen Farbe (insgesamt 42 neutrale Bataillone).

- Beide Spieler würfeln: Die höchste Augenzahl beginnt. Setzen Sie abwechselnd jeweils eine Armee-Einheit in die übrigen Gebiete.
- Die Spieler platzieren abwechselnd Bataillone in Gebiete, die sie bereits kontrollieren, bis alle 60 von ihren Start-Bataillonen auf dem Spielbrett verteilt sind.
- Die neutrale Armee fungiert als Opposition mit den folgenden Einschränkungen:
 - Die neutrale Armee kann weder angreifen, noch ihre Truppen bewegen.
 - Im Kampf darf sich die neutrale Armee nur verteidigen. Wird sie also von einem Spieler angegriffen, übernimmt der andere Spieler mit den zwei schwarzen Würfeln ihre Verteidigung.
 - Die neutrale Armee erhält keinen Heerführer und keine Missionskarten.
 - Die Gefährten werden nur von den beiden Spielern weiterbewegt.

STANDARD RISIKO

Mit dieser Ausgabe können Sie auch nach den Standardregeln für RISIKO spielen. Dafür folgen Sie einfach den Regeln in schwarz und ignorieren die Regeln in blau. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler das gesamte Spielbrett kontrolliert.

ALLIANZ RISIKO

FÜR 4 SPIELER

Die Spielregel für das Allianz Risiko ist die gleiche wie die für 3- bis 4-Spieler mit den folgenden Ausnahmen:

Die beiden guten Armeen spielen als Team und die beiden bösen Armeen spielen ebenfalls als Team. Die Spieler, auch wenn Sie im gleichen Team sind, spielen getrennt. Sie können sich nicht gegenseitig Gebiete geben, die Gebiete der anderen stärken oder sich Karten teilen.

Der Gewinner ist derjenige mit der höheren Punktzahl in der Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.

Am Ende des Spiels zählen Sie zunächst die Punkte für jedes Team (gut und böse). Dann ermitteln Sie, welcher der Spieler aus dem Team mit der höchsten Punktzahl die meisten Punkte hat. Dieser Spieler gewinnt.

Es ist in dieser Version möglich, dass der Spieler mit der höchsten Punktzahl nicht gewinnt, wenn seine Teamkollegen schlecht gespielt haben.

TEAM RISIKO

FÜR 4 SPIELER

Die Spielregel für das Team Risiko ist die gleiche wie die für 3- bis 4-Spieler mit den folgenden Ausnahmen:

Bei dieser Variante gewinnen die Spieler nicht einzeln sondern als Team. Punkte sind in dieser Version egal.

Die Spieler, auch wenn Sie im gleichen Team sind, spielen getrennt. Sie können sich nicht gegenseitig Gebiete geben, die Gebiete der anderen stärken oder sich Karten teilen.

SPIELABLAUF

Der böse Spieler, der mehr Festungen in Mordor steuert, platziert und bewegt seine Armeen als letzter.

Die Person, zu seiner Linken platziert und bewegt seine Armeen als erster.

GEWINNEN

Die Gute Armee gewinnt, wenn:

- beide bösen Spieler eliminiert sind ODER
- Der Eine Ring in die Feuer des Schicksalsberges geworfen wurde.

Die Böse Armee gewinnt, wenn:

- beide guten Spieler eliminiert sind ODER
- Der Eine Ring von einem bösen Spieler gefunden wurde (wie Sie den Einen Ring finden steht auf der Rückseite).

DEN RING FINDEN

Es gibt einen weiteren Schritt, in der Team Variante von Risiko. Ein böser Spieler kann versuchen den Einen Ring zu finden.

DIE 8 SCHRITTE IHRES SPIELZUGS:

Ihr Spielzug besteht aus diesen 8 Schritten, deren Reihenfolge genau eingehalten werden muss:

1. Erhalten und platzieren Sie Verstärkungen (immer)
2. Kampf (wenn Sie wollen)
3. Stärken Sie Ihre Position (wenn Sie wollen)
4. Sammeln Sie Gebietskarten (sofern Sie ein Gebiet erobert haben)
5. Sammeln Sie Abenteuerkarten (sofern Ihr Heerführer ein Gebiet mit einer Stätte der Macht erobert hat)
6. Platzieren Sie einen Heerführer (wenn Sie keinen auf dem Spielbrett haben)
7. Versuchen Sie den Einen Ring zu finden (nur wenn der Ring in einem Gebiet ist, das von einem bösen Spieler kontrolliert wird)
8. Bewegen Sie die Gefährten (immer)

SCHRITT 7: FINDEN SIE DEN EINEN RING

Bevor Sie die Gefährten bewegen, überprüfen Sie, ob Der Eine Ring in einem Gebiet ist, das von dem bösen Team kontrolliert wird. Wenn dem so ist, würfelt der böse Spieler, der das Gebiet kontrolliert mit 2 Würfeln (es spielt keine Rolle welche Farbe).

- Wenn der böse Spieler die gesamte Region kontrolliert, addieren Sie 1 zu seinem Würfelergebnis.
- Wenn der Heerführer des bösen Spielers in diesem Gebiet ist, addieren Sie 1 zu seinem Würfelergebnis.
- Wenn der böse Spieler die gesamte Region kontrolliert und sein Heerführer in dem Gebiet ist, addieren Sie 2 zu seinem Würfelergebnis.

Wenn die Summe der Würfel, plus den Boni, 12 (oder mehr) ist, wurde Der Eine Ring gefunden und das böse Team gewinnt sofort.



Hasbro and its logo and RISK are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2012 Hasbro. Manufactured and distributed in China and the UK by Winning Moves International.

© 2012 New Line Productions, Inc. All rights reserved. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc.