

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Leeren Sie die Würfelschale und stellen Sie sie in die Mitte.
- 2 Breiten Sie alle Länderkarten aufgedeckt aus, so dass sie jeder Spieler gut erreichen kann.

DIE WÜRFEL

Jeder Würfel hat diese 6 Symbole:



DIE LÄNDERKARTEN

Frontlinien – Um eine Länderkarte anzugreifen, müssen Sie eine ihrer Frontlinien stürmen, indem Sie die entsprechenden Würfelsymbole werfen. Sobald Sie alle Frontlinien gestürmt haben (in beliebiger Reihenfolge), haben Sie die Karte erobert.



Die hier gezeigte Karte hat 3 Frontlinien

- 1 Kanone
- 2 Kavallerien
- 5 Soldaten

General – Wenn die Karte bereits einem anderen Spieler gehört, müssen Sie einen zusätzlichen General würfeln, um sie zu erobern. Er zählt also als zusätzliche Frontlinie, die gestürmt werden muss.

Punkte – Diese Punkte gewinnen Sie, wenn Sie die Karte erobert haben.

LOS GEHT'S!

Jeder Spieler wirft alle 7 Würfel: Der Spieler mit den meisten Generalen ist zuerst am Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

WENN SIE AM ZUG SIND

- 1 Werfen Sie alle 7 Würfel in die Schale.
- 2 Wählen Sie eine Länderkarte, die Sie angreifen möchten. Um eine Länderkarte anzugreifen, müssen Sie mit einigen Würfeln eine ihrer Frontlinien stürmen. Sie dürfen pro Wurf nur jeweils eine Frontlinie stürmen.
 - Legen Sie die passenden Würfel auf die Frontlinie der Länderkarte. Danach werfen Sie die übrigen Würfel (Schritt 3).
 - Wenn Sie keine Frontlinie stürmen können, verlieren Sie einen Würfel aus der Schale. Legen Sie diesen Würfel zur Seite. Danach werfen Sie die übrigen Würfel (Schritt 3).
 - Wenn eine Karte nach der ersten Runde einem anderen Spieler gehört, dürfen Sie sie trotzdem

angreifen, aber um sie zu erobern, müssen Sie eine zusätzliche Frontlinie stürmen (das lilafarbene Generalsymbol).

3 Werfen Sie die übrigen Würfel.

- Wenn Sie eine weitere Frontlinie der Länderkarte stürmen können, legen Sie den entsprechenden Würfel auf das passende Frontfeld.
- Sollten Sie keine Frontlinie stürmen können, verlieren Sie einen Würfel aus der Schale und legen ihn zur Seite.
- Sie haben alle Frontlinien der Karte gestürmt? Gut gemacht! Sie haben die Länderkarte erobert und fahren mit Schritt 4 fort.
- Wenn Sie keine Würfel mehr in der Schale haben und nicht alle Frontlinien stürmen konnten, war das leider Pech. Sie haben die Karte nicht erobert. Geben Sie die Schale und alle 7 Würfel an den nächsten Spieler weiter. Er beginnt seinen Zug mit Schritt 1.
- Würfeln Sie weiter, solange Sie Würfel in der Schale haben.
- Sie dürfen pro Zug nur eine Länderkarte angreifen.

- 4 Sobald Sie eine Länderkarte erobert haben, legen Sie sie aufgedeckt vor sich hin. Geben Sie danach die Schale und alle 7 Würfel an den nächsten Spieler weiter. Er beginnt seinen Zug mit Schritt 1.
 - Wenn Sie alle Länderkarten derselben Farbe erobert haben, gehört Ihnen der **gesamte Kontinent**. Legen Sie diese Karten verdeckt vor sich ab.
 - **Eroberte Kontinente dürfen nicht mehr angegriffen werden.**
 - Die Länderkarte von **Australien** gilt zugleich als gesamter Kontinent. Sobald sie erobert ist, wird sie verdeckt abgelegt.

WER GEWINNT?

- 1 Sobald alle Länderkarten erobert wurden, zählt jeder Spieler die Punkte seiner Karten.
- 2 Wenn Sie Kontinente erobert haben, zählen Sie nicht die einzelnen Punkte für jede dazugehörige Länderkarte (siehe unten), sondern die Punkte auf der Kartenrückseite.
- 3 Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen!

BEISPIEL

Sie sind am Zug und haben diese Symbole gewürfelt:



Sie möchten eine Länderkarte von Nordamerika angreifen, und zwar die USA. Auf dieser Karte gibt es 3 Frontlinien.

Mit der Kanone und der Kavallerie können Sie eine der Frontlinien stürmen.



Werfen Sie die übrigen Würfel:



Pech gehabt! Mit diesen Würfeln können Sie keine Frontlinie stürmen. Legen Sie einen Würfel aus der Schale zur Seite.

Sie dürfen noch einmal würfeln:



Sie können eine Frontlinie stürmen. Jetzt fehlt nur noch eine!

Ihr nächster Wurf:



Mehr als genug Soldaten, um die letzte Frontlinie zu stürmen. Damit haben Sie die USA erobert und 3 Punkte gewonnen!

ALTERNATIVE SPIELREGEL

Wenn es dem Spieler vor Ihnen nicht gelungen ist, eine Karte zu erobern, dürfen Sie dort weitermachen, wo er aufgehört hat. Lassen Sie seine Würfel auf den Frontlinien liegen, legen Sie alle übrigen Würfel in die Schale und beginnen Sie mit Schritt 3. Wenn Sie lieber eine andere Karte angreifen möchten, beginnen Sie Ihren Zug ganz normal mit Schritt 1.



Spieldesign von Reiner Knizia.

© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland und Österreich durch Hasbro Deutschland GmbH.

Kundenservice Deutschland: Overweg 29, D-59494 Soest.

Tel. 02921 965343.

Kundenservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien.

Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par /

Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,

Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.



090600107100 00

Risiko

EXPRESS

EROBERN SIE DIE WELT IN 20 MINUTEN!

SPIELAUSSTATTUNG

1 Würfelschale, 14 Länderkarten und 7 Würfel.

DAS ZIEL DES SPIELS

Sammeln Sie Punkte, indem Sie durch Würfeln Länder erobern. Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, wenn alle Länder vergeben sind, hat gewonnen.

