

TIPPS & VORSCHLÄGE

Die Spieler sollten sich bei ihren Angriffsaktionen nicht zu sehr verausgaben, in dem sie ihre Truppen mit zu vielen und zu langen Angriffen strapazieren. Ein Spieler, der seine Armee-Einheiten weise einsetzt und sich langsam von einem Gebiet zum nächsten ausbreitet, kann damit langfristig erfolgreicher sein als ein Spieler, der seine Armeen zu schnell verliert und aus vielen Gebieten gleichzeitig angreift. Es ist besser, sich auf ein strategisch günstig gelegenes Gebiet zu konzentrieren und langsam vorzumarschieren. Verschwenden Sie Ihre Energie nicht für Armeen in Gebieten, die von Ihrem Schwerpunkt zu weit entfernt liegen. Denken Sie daran, dass bei RISIKO nicht nur angreifen wichtig ist, sondern auch die Verteidigung Ihrer Stellungen.

DER GEWINNER DES SPIELS

Der Spieler, der alle gegnerischen Einheiten vom Spielplan vertreibt und schließlich alle Gebiete besetzt hat, hat das Spiel gewonnen.

© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
Tel. 02921 965343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower,
Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro
Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

www.hasbro.de



Parker Brothers

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

SPIELREGELN



EINLEITUNG

Das vor Ihnen liegende Gesellschaftsspiel ist durch sein einzigartiges und originelles Spielprinzip seit seinem ersten Erscheinen im Jahr 1957 zu einem wahren Klassiker geworden. Wir empfehlen Ihnen, sich zunächst mit den Spielregeln gut vertraut zu machen, bevor Sie Ihren ersten Feldzug eröffnen. Wir werden hier keine Ratschläge zur „richtigen“ Strategie machen, da jeder Spieler im Laufe der Zeit seine eigenen Strategien und Taktiken entwickelt.

DAS ZIEL DES SPIELS

Besetzen Sie jedes Gebiet des Spielplans mit Ihren Armee-Einheiten, indem Sie die gegnerischen Armeen daraus vertreiben, und erobern Sie auf diese Weise die ganze Welt.

SPIELAUSSTATTUNG

- A. 6 Sätze mit Spielsteinen, die Armee-Einheiten darstellen. Jeder Satz hat eine andere Farbe und besteht aus einer Dose mit würfelförmigen Holzklötzchen (jeweils 1 Armee-Einheit) sowie einer separaten Dose mit rechteckigen Holzklötzchen (jeweils 10 Armee-Einheiten).

- B.** 1 Spielplan mit einer Weltkarte, wobei jeder der sechs Kontinente in unterschiedlich viele Gebiete aufgeteilt ist.
- C.** 1 Satz mit 44 Karten (42 Gebietskarten und 2 Jokerkarten).
- D.** 6 Würfel – 3 rote und 3 elfenbeinfarbige.

VORBEREITUNG

Legen Sie den Spielplan auf eine flache Oberfläche. Jeder Spieler nimmt sich eine Armee einer Farbe (d.h. würfelförmige 1er Armeen und rechteckige 10er Armeen). Ein Spieler wird zum Verwalter des Spielzubehörs ernannt.

DIE KARTEN

42 Karten zeigen jeweils eines der Gebiete auf dem Spielplan. Zusätzlich ist auf den Karten eine Figur abgebildet: Soldat, Reiter oder Kanone. Die 2 weiteren Karten zeigen kein Gebiet, dafür aber alle 3 Figuren, wodurch sie als Joker dienen.

DER SPIELPLAN

Bevor das eigentliche Spiel losgeht, sollten sich alle Spieler gemeinsam mit der Aufteilung der Weltkarte vertraut machen. Natürlich sind die Grenzen und Größen der Länder nicht realitätsgetreu, doch sie wurden so eingerichtet, um das Spiel zu vereinfachen: So enthält z.B. Peru auch das Land Bolivien. Ebenso verhält es sich mit Alberta, das die Provinzen British Columbia und Saskatchewan mit umfasst. Island, Großbritannien, Madagaskar, Japan und Neuguinea sind jeweils separate Gebiete. Das Gebiet Indonesien besteht aus Borneo und der umliegenden Inselwelt.

RISIKO spielt sich auf 6 Kontinenten ab, die jeweils aus unterschiedlich vielen Gebieten derselben Grundfarbe bestehen:

- A. Nordamerika (gelb) mit 9 Gebieten:** Alaska, Nordwest-Territorium, Grönland, Alberta, Ontario, Quebec, Weststaaten, Oststaaten und Mittelamerika.
- B. Südamerika (türkis) mit 4 Gebieten:** Venezuela, Peru, Brasilien und Argentinien.
- C. Europa (blau) mit 7 Gebieten:** Island, Großbritannien, Skandinavien, Mitteleuropa, Westeuropa, Südeuropa und Ukraine.
- D. Afrika (rosa) mit 6 Gebieten:** Nordwestafrika, Ägypten, Ostafrika, Kongo, Südafrika und Madagaskar.
- E. Asien (grün) mit 12 Gebieten:** Ural, Sibirien, Jakutien, Kamtschatka, Irkutsk, Afghanistan, China, Mongolei, Japan, Mittlerer Osten, Indien und Siam.
- F. Australien (violett) mit 4 Gebieten:** Indonesien, Neuguinea, Westaustralien und Ostaustralien.

SPIELVORBEREITUNG

Der Verwalter des Spielzubehörs sortiert die zwei Joker aus dem Kartenstapel. Danach mischt er die restlichen 42 Gebietskarten gut durch und teilt sie reihum an die Spieler aus. Bei vier oder fünf Spielern werden einige Spieler eine Karte mehr als die anderen haben, was aber auf den weiteren Spielverlauf keine Auswirkung hat.

Sobald alle Karten ausgeteilt wurden, legen alle Spieler ihre Karten offen vor sich hin und setzen jeweils 1 Armee-Einheit in jedes ihrer Gebiete. Nachdem jeder Spieler seine Anfangseinheiten platziert hat, sollte jedes Gebiet mit jeweils 1 Einheit besetzt sein. Der Verwalter sammelt nun alle Gebietskarten wieder ein, nimmt die beiden Joker dazu und mischt den ganzen Stapel gut durch. Der Kartenstapel wird danach verdeckt neben den Spielplan gelegt.

DER SPIELABLAUF

(a) TRUPPENVERSTÄRKUNG

JEDES MAL, WENN EIN SPIELER AM ZUG IST, DARF ER SEINE TRUPPEN AUF DEM SPIELPLAN VERSTÄRKEN. DIE MENGE DER ZUSÄTZLICHEN ARMEEN, DIE EIN SPIELER ERHÄLT, WIRD NACHFOLGEND ERKLÄRT. DIE VERSTÄRKUNGEN WERDEN DAZU VERWENDET, DIE STELLUNGEN EINES SPIELERS ZU SICHERN ODER UM EROBERUNGEN VORZUBEREITEN.

Der Spieler, der links neben dem Verwalter sitzt, ist zuerst am Zug und beginnt, indem er die Gebiete zählt, die er mit seinen Armeen besetzt hat. Die Anzahl seiner Gebiete teilt er durch 3 und erhält so die Menge der Armee-Einheiten, mit denen er seine Truppen verstärken darf. Zum Beispiel: $14 \text{ Gebiete} \div 3 = 4,67$, d.h. 4 Armee-Einheiten (die Zahl hinter dem Komma fällt weg). Bei 15 Gebieten erhielte der Spieler 5 Armee-Einheiten. **Spieler, die weniger als 9 Gebiete besetzt haben, erhalten dennoch zu Beginn jedes Zugs ein Minimum von 3 Armee-Einheiten.**

Sollte ein Spieler zu Beginn seines Zugs alle Gebiete eines Kontinents besetzt haben, erhält er zusätzliche Verstärkungen, und zwar wie folgt: Nordamerika – 5 Einheiten, Südamerika – 2 Einheiten, Europa – 5 Einheiten, Afrika – 3 Einheiten, Asien – 7 Einheiten und Australien – 2 Einheiten. Diesen Bonus erhält ein Spieler jedes Mal, wenn ihm in dieser Verstärkungsphase alle Gebiete des Kontinents gehören. Achten Sie hierzu während des Spiels auf die Ziffern, die am Rand des Spielbretts (auf allen 4 Seiten) in Kreisen abgedruckt sind: An der Farbe erkennen Sie, wie viele Verstärkungen ein Kontinent einbringt. Sollte ein Spieler sogar mehr als nur einen Kontinent vollständig kontrollieren, erhält er auch für diesen seine entsprechenden Bonus-Einheiten.

Es gibt noch eine dritte Möglichkeit, wie Sie in dieser Phase Verstärkungen sammeln können, nämlich über die Gebietskarten. Hierzu lesen Sie später den Abschnitt (h) *Karten eintauschen*.

Die 1. Phase eines Zugs besteht also in der Ermittlung der Einheiten, mit denen ein Spieler seine Truppen auf dem Spielplan verstärken darf.

(b) TRUPPEN PLATZIEREN

Der Spieler setzt seine Verstärkungen auf die Gebiete des Spielplans, die er bereits besetzt hat. Dabei dürfen entweder alle Verstärkungen auf 1 Gebiet gesetzt oder aber in beliebiger Aufteilung auf mehrere Gebiete verteilt werden. Da 1. das Ziel des Spiels ist, gegnerische Gebiete zu erobern, 2. man nur unmittelbar **angrenzende Gebiete angreifen darf** und 3. die ursprünglich platzierten Armeen nicht zu jeder Zeit in andere Gebiete verschoben werden dürfen, macht es Sinn solche Gebiete zu verstärken, die an gegnerische angrenzen und sich eventuell sogar auf einem Kontinent befinden, in dem man bereits mehrere Gebiete kontrolliert.

(c) ANGREIFEN

Der Zweck eines Angriffs liegt darin, gegnerische Armeen aus angrenzenden Gebieten zu vertreiben und diese Gebiete mit den eigenen Armeen zu besetzen. Sie müssen nicht angreifen, sondern dürfen Ihren Zug beenden, nachdem Sie Ihre Truppen auf dem Spielplan verstärkt haben. Der eigentliche Angriff eines gegnerischen Gebiets wird mit Hilfe der Würfel ausgefochten. Dabei werden die Wurfresultate des Angreifers mit denen des Verteidigers verglichen. Der Angreifer muss laut sagen, von welchem Gebiet aus er angreift und welches angrenzende Gebiet er angreifen möchte. In dem angreifenden Gebiet muss mindestens **1 Armee mehr** stehen, als Würfel für den Angriff verwendet werden. Stehen im angreifenden Gebiet **2 Armee-Einheiten**, darf nur mit **1 Würfel** angegriffen werden. Bei **3 Armeen** wird mit **1 oder 2 Würfeln** angegriffen, und bei **4 oder mehr Armeen** mit **1, 2 oder 3 Würfeln**. Ein Angriff kann immer nur mit höchstens 3 Würfeln durchgeführt werden.

Sobald der Angreifer gewürfelt hat, würfelt auch der Verteidiger, d.h. der Spieler, der das angegriffene Gebiet kontrolliert. Stehen in dem angegriffenen Gebiet **2 oder mehr Armee-Einheiten**, darf sich der Spieler mit **1 oder 2 Würfeln** verteidigen. Ist das angegriffene Gebiet nur mit **1 Einheit** besetzt, wird nur **1 Würfel** geworfen. Es gibt zwar im Spiel insgesamt 6 Würfel, doch der Streit um ein Gebiet wird immer nur mit höchstens 5 Würfeln ausgetragen. Normalerweise wird der Angreifer mehr Würfel einsetzen als der Verteidiger, es kann aber auch zu Situationen kommen, bei denen der Verteidiger mit 2 Würfeln antritt und der Angreifer nur mit 1.

Sobald beide Spieler gewürfelt haben, werden die jeweils höchsten Wurfresultate miteinander verglichen. Ist das Wurfresultat des Angreifers höher als das des Verteidigers, entfernt der Verteidiger eine seiner Armee-Einheiten aus dem angegriffenen Gebiet und legt sie zurück zu seinem Vorrat. Hat der Verteidiger dieselbe oder eine höhere Zahl gewürfelt als der Angreifer, verliert der Angreifer 1 Einheit aus seinem angreifenden Gebiet, die er ebenfalls vom Spielplan nehmen muss. **Bei gleichen Wurfresultaten gewinnt also immer der Verteidiger.** Wirft der Angreifer 2 oder 3 Würfel und der Verteidiger 2, dann vergleicht der Angreifer seinen zweithöchsten Wurf mit dem niedrigeren Wurf des Verteidigers: Ist die Zahl höher, verliert der Verteidiger 1 Armee-Einheit. Ist die Zahl aber gleich oder niedriger, verliert der Angreifer 1 Armee-Einheit. Wenn entweder der Angreifer oder der Verteidiger nur mit einem Würfel kämpfen, werden die anderen Würfel nicht beachtet und es wird nur 1 Einheit vom Spielplan genommen. **Ein Spieler kann niemals mehr Einheiten verlieren, als er Würfel für den Kampf verwendet hat.**

Sehen Sie hier einige Beispiele:

Wurf Angreifer	Wurf Verteidiger	Angreifer verliert	Verteidiger verliert
5, 4, 3	6, 3	1 army	1 army
4, 1, 1	4, 1	2	0
6, 6, 1	5, 1	0	2
3, 3, 1	4	1	0
4, 2, 1	3	0	1
6	5, 4	0	1
4, 3	3, 2	0	2
4	6, 1	1	0
3, 2	3, 3	2	0
6, 1	5, 2	1	1
5, 4	4	0	1
5, 2	5	1	0

DER HÖCHSTE WURF DES ANGREIFERS WIRD IMMER MIT DEM HÖCHSTEN WURF DES VERTEIDIGERS VERGLICHEN. BENUTZEN BEIDE SPIELER MEHRERE WÜRFEL, WIRD DANACH JEWEILS DAS ZWEITHÖCHSTE WURFERGEBNIS VERGLICHEN. BEI GLEICHEM WURFERGEBNIS GEWINNT IMMER DER VERTEIDIGER.

(d) ANGRIFFSGEBIETE

Ein Spieler darf jeden Gegenspieler angreifen, der ein Gebiet besetzt, das an seine eigenen angrenzt. Zum Beispiel darf der Spieler, der Venezuela besetzt hat, von dort aus Mittelamerika, Peru oder Brasilien angreifen. Außerdem darf ein Spieler über den Meerweg angreifen, sofern die beiden betroffenen Gebiete durch eine Seestrecke miteinander verbunden sind. So kann ein Spieler z.B. von Nordwestafrika aus auch Brasilien, Westeuropa oder Südeuropa angreifen. Bitte beachten Sie außerdem, dass an den beiden äußeren Rändern der Weltkarte die beiden Gebiete Kamtschatka und Alaska ebenfalls über den Wasserweg erreicht werden können (die Erde ist ja schließlich rund). Nach Grönland gelangt man über Island, Quebec, Ontario oder das Nordwest-Territorium.

(e) ANGRIFFSMÖGLICHKEITEN

Ein Spieler kann alle angrenzenden Gebiete beliebig lang oder oft angreifen, sofern im angreifenden Gebiet mindestens 2 Armee-Einheiten stehen. Man darf bei jeder Angriffsaktion mit unterschiedlich vielen Armeen, unterschiedliche angrenzende Gebiete oder von anderen Gebieten aus angreifen. Vor jeder Aktion muss der Spieler jedoch sagen, mit vielen Würfeln er angreift sowie von welchem Gebiet aus der Angriff erfolgt und welches Gebiet sein Ziel ist. Danach nennt der Verteidiger die Menge an Würfeln, mit denen er sich verteidigt. Der Angreifer hat also alle beliebigen Möglichkeiten für seinen Zug. **Er kann einmal oder öfter von einem Gebiet aus angreifen, sich dann auf ein anderes seiner Gebiete konzentrieren und später wieder auf das erste Gebiet zurückkommen. Die Spieler dürfen auch weiter angreifen, nachdem sie bereits Armee-Einheiten verloren haben. Sie dürfen Ihren Zug jederzeit beenden, wenn Sie das Gefühl haben, mit Ihrer aktuellen Strategie nicht mehr voranzukommen.** Danach ist der links neben Ihnen sitzende Spieler an der Reihe.

(f). GEBIETE EROBERN

Hat ein Spieler die letzte Armee-Einheit aus einem Gebiet vertrieben, hat er das Gebiet erobert. Dafür zieht der Spieler mit so vielen seiner Einheiten aus dem angreifenden Gebiet in das eroberte Gebiet, wie er bei seinem letzten Würfelwurf verwendet hat. **Sie dürfen aus dem angreifenden Gebiet mit beliebig vielen Einheiten zusätzlich nachziehen, solange immer mindestens 1 Einheit zurückbleibt, damit es weiterhin von Ihnen besetzt ist. Während des gesamten Spiels dürfen keine Gebiete unbesetzt sein.**

(g). TRUPPENBEWEGUNG

Wenn Sie keine weiteren Angriffsaktionen durchführen möchten oder können, können Sie Ihre Truppen verschieben. Dabei dürfen Sie eine oder mehrere Armee-Einheiten aus einem (und nur einem!) Ihrer Gebiete in ein angrenzendes Gebiet bewegen, das Sie kontrollieren. Haben Sie z.B. 8 Armee-Einheiten in Argentinien und gehört Ihnen auch Peru und Brasilien, dürfen Sie beliebig viele dieser Einheiten (in diesem Beispiel bis zu 7) von Argentinien nach Peru **oder** nach Brasilien ziehen. Die Einheiten dürfen nicht getrennt und teilweise in verschiedene Gebiete gezogen werden. Da kein Gebiet unbesetzt bleiben darf, muss in dem Gebiet, aus dem Truppen bewegt werden, immer mindestens 1 Einheit zurückbleiben. Diese Truppenbewegung bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Einheiten in ein Gebiet zu ziehen, wo sie für Ihre zukünftigen Aktionen vielleicht nützlicher sein werden. Abgesehen von der Angriffsphase, ist dies die einzige Situation, in der Einheiten von einem Gebiet in ein anderes bewegt werden dürfen.

(h). KARTEN EINTAUSCHEN

Wenn Sie während Ihres Zugs eines oder mehrere Gebiete erobert haben, dürfen Sie eine RISIKO-Karte vom Stapel ziehen. Legen Sie die Karte so vor sich ab, dass Ihre Mitspieler sie nicht sehen können. **Ein Spieler darf pro Zug immer nur 1 Karte ziehen, selbst wenn er mehr als ein Gebiet erobert hat.** Die Eroberung des Gebiets muss nicht mit der letzten Aktion des Zugs erfolgt sein. **Wenn Sie während Ihres Zugs gar kein Gebiet erobert haben, dürfen Sie auch keine Karte ziehen.**

Die Karten sind sehr wichtig, weil Sie sie gegen zusätzliche Armee-Einheiten eintauschen können, sobald Sie einen Satz von 3 Karten gesammelt haben. Dafür beachten Sie bitte die drei unterschiedlichen Figuren, die jeweils auf den Karten neben dem Gebiet abgebildet sind: Soldat, Reiter oder Kanone. Ein 3er-Kartensatz kommt wie folgt zustande:

1. 3 x Soldat
2. 3 x Reiter
3. 3 x Kanone
4. Soldat + Reiter + Kanone
5. 2 beliebige Figuren + 1 Joker.

Da auf einer Jokerkarte alle drei Figuren gezeigt sind, kann er jede Kartenkombination vervollständigen.

Da jeder eingetauschte Kartensatz mehr zusätzliche Armee-Einheiten einbringt, werden die einzelnen Spieler warten, bis sie ihre Sätze eintauschen. **Allerdings darf ein Spieler niemals mehr als 5 Karten haben und muss drei davon zu Beginn seines Zugs eintauschen.** Bei fünf Karten ergibt sich auf jeden Fall eine der obigen Kombinationsmöglichkeiten.

Für den **1. Kartensatz**, der eingetauscht wird, erhält der betreffende Spieler 4 Einheiten zusätzlich zu seinen anderen Verstärkungen. Der **2. Kartensatz** bringt 6 zusätzliche Einheiten ein, egal von welchem Spieler er eingetauscht wird. Alle weiteren Kartensätze werden nacheinander gegen so viele Einheiten eingetauscht:

3. Kartensatz	8 Einheiten
4. Kartensatz	10 Einheiten
5. Kartensatz	12 Einheiten
6. Kartensatz	15 Einheiten
7. Kartensatz	20 Einheiten
8. Kartensatz	25 Einheiten

Jeder weitere, eingetauschte Kartensatz erhöht die Anzahl der zusätzlichen Einheiten jeweils um 5. Das heißt also, dass der 12. Kartensatz gegen 45 Armeen eingetauscht wird. Bitte beachten Sie, dass diese Erhöhungsschritte nicht für die Tauschaktionen jedes einzelnen Spielers gelten, sondern für alle nacheinander. Sollte ein Spieler z.B. erst dann in der Lage sein, einen ganzen Satz einzutauschen, nachdem bereits drei andere Spieler ihre Karten eingetauscht haben, erhält er 10 Einheiten für die insgesamt 4. Tauschaktion. Eventuell sollte sich der Verwalter des Spielzubehörs notieren, welche Spieler Kartensätze eingetauscht haben, damit Sie nicht den Überblick verlieren. Die eingetauschten Karten werden offen neben dem Kartenstapel abgelegt. Wurden alle Karten gezogen, wird der Ablagestapel gut durchgemischt, herumgedreht und wieder zum Ziehen benutzt.

Die Spieler dürfen ihre würfelförmigen 1er-Einheiten jederzeit während des Spiels gegen rechteckige 10er-Einheiten eintauschen (und umgekehrt), um auf dem Spielplan eventuell etwas Platz zu schaffen.

(i) AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS

Das Erreichen Ihres Ziels, nämlich die Besetzung aller Gebiete auf dem Spielplan, setzt voraus, dass die verschiedenen Spieler nach und nach ausscheiden. Wenn ein Spieler während seines Zugs die letzte Armee-Einheit eines anderen Spielers vom Spielplan vertreibt, erhält er sofort alle Karten, die der ausscheidende Spieler zu diesem Zeitpunkt besaß. Kann der Spieler dadurch einen 3er-Kartensatz bilden, darf er ihn sofort eintauschen, um seine Truppen zu verstärken. Es kann sogar sein, dass der Spieler danach so viele Karten hat, dass er zwei oder drei vollständige Kartensätze eintauschen kann (auch hier gilt die obige Reihenfolge für eingetauschte Kartensätze). Der Spieler sollte auf jeden Fall darauf achten, dass er zu Beginn seines nächsten Zugs höchstens 5 Karten in der Hand hat. Die eingetauschten Armee-Einheiten werden wie üblich sofort auf dem Spielplan platziert. Danach kann der Spieler seinen Zug ganz normal fortsetzen oder sofort beenden.

ZUSAMMENFASSUNG DER SPIELREGELN

Als kleine Erinnerungshilfe während des Spiels finden Sie hier kurz zusammengefasst die einzelnen Schritte, die die Spieler während **jedes** Zugs durchführen. Dabei ist die hier vorgegebene Reihenfolge einzuhalten.

1. **Verstärkungen:** Stellen Sie fest, wie viele Armeen Sie zur Verstärkung Ihrer Truppen auf den Spielplan setzen dürfen. (a) Zählen Sie Ihre besetzten Gebiete (nicht die Armeen) und teilen Sie sie durch 3; (b) prüfen Sie nach, ob Sie einen ganzen Kontinent kontrollieren, was Ihnen zusätzliche Verstärkungen einbringt; (c) prüfen Sie nach, ob Sie mit Ihren Karten einen 3er-Satz bilden können, für den Sie zusätzliche Verstärkungen eintauschen dürfen.
2. **Platzieren Sie Ihre Verstärkungen** in Gebiete, die Sie bereits besetzt haben. Dies ist der einzige Moment, in dem die Spieler Armeen platzieren dürfen (abgesehen davon, wenn ein anderer Spieler ausscheidet).
3. **Angriffsaktionen:** Führen Sie ggf. Ihre Angriffe durch. Sie dürfen pro Zug so viele Angriffsaktionen durchführen, wie Sie möchten, vorausgesetzt, dass in einem Ihrer Gebiete mindestens 2 Einheiten stehen, mit denen Sie ein angrenzendes Gebiet angreifen.
4. **Angriffe beenden:** Stellen Sie Ihre Angriffsaktionen ein, wenn Sie meinen, dass Sie damit keinen Erfolg mehr haben oder wenn Sie keine Armee-Einheiten mehr zur Verfügung haben.
5. **Truppenbewegung:** Bewegen Sie Ihre Einheiten von einem Ihrer Gebiete in ein anderes, das direkt daran angrenzt.
6. **Karte ziehen:** Ziehen Sie **eine** Karte, wenn Sie während Ihres Zugs ein oder mehrere Gebiete erobert haben.
7. **Beenden Sie Ihren Zug**, indem Sie die Würfel an den links neben Ihnen sitzenden Spieler weitergeben.