

KURZFASSUNG DES SPIELABLAUFS

Nachfolgend finden Sie eine kurze Aufstellung der einzelnen Phasen, die beim Spiel einzuhalten sind.

PHASE 1

Der Spieler, der am Zug ist, erhält Verstärkungen:

- Für seine eigenen Länder (Anzahl durch 3).
- Für einen beherrschten Kontinent.
- Für den Eintausch von RISIKO-Karten.

Verstärkungen werden auf eigene Länder verteilt.

PHASE 2

Der Spieler versucht, Länder zu befreien.

- Der Befreier würfelt mit den roten Würfeln, der Besatzer mit den blauen.
- Dann werden jeweils die zwei höchsten Würfel-Ergebnisse verglichen: die niedrigere verliert. Der Verlierer muss eine Einheit auflösen.
- Ein Land ist befreit, wenn alle Einheiten der Besatzungsmacht aufgelöst sind. Der Befreier zieht in das Land.
- Er erhält 1 RISIKO-Karte für das befreite Land.

PHASE 3

Der Spieler kann Einheiten eines Landes in ein benachbartes Land verlegen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler, der am Zug ist, seine Mission erfüllt hat. Er gewinnt das Spiel.

RISIKO

Das große Strategie-Spiel



109914538100

© 2000 Hasbro International Inc. 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, Davidgasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0049 2921
965343. Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



2 bis 6 Spieler
Ab 10 Jahre

EINFÜHRUNG

RISIKO ist das klassische Strategiespiel. Für zwei bis sechs Spieler geht es darum, die Besatzungsmächte zu vertreiben und die Welt zu befreien. Jeder Einzelne muss eine geheime Mission erfüllen. Gespielt wird auf einem Plan, dessen sechs Kontinente in 42 Länder unterteilt sind. Die Befreiung dieser Länder muss sorgfältig geplant werden, denn der sicher geglaubte Sieg kann schnell entgleiten. Der überraschende Verlust eines Landes oder gar Kontinents kann schwerwiegende Folgen haben.

Um das Ziel zu erreichen, werden kühne Manöver und großes Geschick benötigt; aber auch die ausgefeilteste Taktik kann durch Würfelpech zunichte gemacht werden.

Verbündete, auch wenn sie schwach sind und weit entfernt, können sich als nützlich erweisen.

In einer klassischen Variante dieses Spieles können sich alte Kämpen an einer schwierigen Mission bewähren - wenn es gilt, allein die ganze Welt zu befreien.

SPIELAUSSTATTUNG

1 Spielplan • 14 Missionskarten • 44 RISIKO-Karten • 6 Sätze Spielfiguren • 5 Würfel (3 rote, 2 blaue).

DER SPIELPLAN

Der Spielplan zeigt eine Weltkarte mit sechs Kontinenten, alle in mehrere Länder unterteilt:

Kontinent	Farbe	Länder
Afrika	braun	6
Asien	grün	12
Australien	lila	4
Europa	blau	7
Nord-Amerika	gelb	9
Süd-Amerika	rot	4

DIE SPIELFIGUREN

Jeder Spieler wählt einen Figurensatz aus, der seine Einheiten darstellt: Es gibt sechs Figurensätze in sechs verschiedenen Farben.

Jeder Satz enthält drei Arten von Figuren - Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Jede Figur steht für eine bestimmte Anzahl von Einheiten:



INFANTERIE: 1 Einheit



KAVALLERIE: 5 Einheiten



ARTILLERIE: 10 Einheiten

Hat ein Spieler eine große Anzahl Einheiten in einem Land stehen, so kann er seine Infanterie-Einheiten in der entsprechenden Menge gegen Kavallerie oder sogar Artillerie austauschen.

5 Infanterie-Figuren = 1 Kavallerie-Figur

10 Infanterie-Figuren = 1 Artillerie Figur usw.

Während des gesamten Spiels können jederzeit Einheiten einer Art gegen Einheiten einer anderen Art ausgetauscht werden.

Wenn ein Spieler nicht mehr genügend Einheiten seiner Farbe übrig hat, darf er sich dafür mit Einheiten einer Figuren-Farbgruppe bedienen, die in dieser Runde von keinem anderen Spieler eingesetzt wird.

DIE MISSIONSKARTEN

Diese Karten enthalten die strategischen Aufgaben, die die Spieler zu erfüllen haben. Obwohl jede Mission unterschiedlich klingt, so entsprechen sie doch alle derselben Schwierigkeitsstufe.

DIE RISIKO-KARTEN

Es gibt 42 Karten, eine für jedes Land auf dem Spielplan. Zusätzlich trägt jede Karte eines von drei Symbolen: Infanterie = Fußsoldat, Kavallerie = Reiter und Artillerie = Kanone. Zwei weitere Karten fungieren als Joker, die beliebig verwendet werden können, da sie alle drei Symbole zeigen.



Infanterie



Kavallerie



Artillerie



Joker



DIE WÜRFEL

Mit den Würfeln werden die Kämpfe (Attacken) ausgetragen. Mit den roten Würfeln (bis zu 3) kämpft der Befreier, mit den blauen (bis zu 2) der Besetzer.

DAS SPIEL

RISIKO ist in Bezug auf die Anzahl der Spieler sehr flexibel, wobei sechs Spieler die ideale Besetzung sind. Die verschiedenen Varianten des Spieles, für 2 Spieler oder für 3 bis 6 Spieler, sind auf den Seiten 12 bis 15 beschrieben.

RISIKO FÜR 3 - 6 SPIELER

DAS ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler den geheimen Auftrag der Missionskarte zu erfüllen. Nachfolgend lesen Sie, wie das geht.

DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

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

Der Präsident

Zunächst wird ein Spieler zum Präsidenten ernannt. Er hat während des Spieles keine besonderen Rechte, sondern verwaltet das Spielmaterial.

Die Missionskarten

Die Missionskarten werden von den Risiko-Karten getrennt. Jede Karte enthält einen speziellen Auftrag.

Bei weniger als sechs Spielern entfernt der Präsident die Missionskarten der Farben, die nicht am Spiel teilnehmen.

Der Präsident mischt die übrigen Missionskarten und teilt reihum an jeden Spieler (und sich selbst) verdeckt eine Karte aus. Die restlichen Missionskarten werden beiseite gelegt; niemand darf diese Karten ansehen.

Jeder Spieler nimmt seine Karte auf, um seinen Auftrag kennenzulernen. Während des Spielverlaufs sollte jeder Spieler seine Mission geheimhalten, damit die anderen Spieler nichts über seine Strategien und Taktiken erfahren können.

DIE STARTAUFSTELLUNG

Die Anzahl der Start-Einheiten

Alle Spieler zählen ihre Start-Einheiten ab. Wie viele Einheiten (Infanterie) jeder Spieler zu Beginn aufstellt, hängt von der Zahl der Spieler ab:

Anzahl der Spieler	3	4	5	6
Anzahl der Start-Einheiten:	35	30	25	20

Die Zuteilung der Länder

Der Präsident entfernt die beiden Joker aus den RISIKO-Karten, mischt und teilt reihum alle restlichen RISIKO-Karten (einzeln) an die Spieler aus - beginnend mit seinem linken Nachbarn. Alle Karten werden ausgeteilt, auch wenn bei 4 oder 5 Spielern zwei eine zusätzliche Karte erhalten werden.

Diese Karten zeigen jedem Spieler, welche Länder er besitzt. Die Symbole der Einheiten auf den Karten spielen an dieser Stelle noch keine Rolle.

Jeder Spieler besetzt jetzt seine Länder - eine Einheit auf jedes Land.

Sind alle Länder besetzt, werden die weiteren Einheiten einzeln gesetzt. Es beginnt der Spieler links vom Präsidenten. Er setzt eine Einheit in ein beliebiges seiner Länder. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn - jeder setzt immer nur eine Einheit - bis schließlich alle Starteinheiten verteilt sind. Jedes Land kann mit beliebig vielen Einheiten besetzt werden.

Sobald alle Einheiten gesetzt sind, werden die RISIKO-Karten an den Präsidenten zurückgegeben. Er fügt die beiden Joker hinzu, mischt und legt den verdeckten Stapel auf den Tisch.

DER SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Präsidenten beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Zug eines Spielers besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen, deren Reihenfolge genau einzuhalten ist:

- Phase 1: Verstärkungen
- Phase 2: Befreiungs-Aktionen
- Phase 3: Einheiten verschieben

PHASE 1: VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn seiner Runde erhält der Spieler, der an der Reihe ist, Verstärkungen (vom Präsidenten).

1. Der Spieler teilt die Anzahl seiner Länder durch drei. Er erhält so viele neue Einheiten, wie die Zahl vor dem Komma angibt - aber immer mindestens drei neue Einheiten.

Beispiele:

Ein Spieler erhält für 17 Länder 5 Einheiten ($17 \div 3 = 5,6$). Die Zahl nach dem Komma entfällt.

Ein Spieler erhält für 4 Länder 3 Einheiten ($4 \div 3 = 1,3$). Das Minimum beträgt 3 Einheiten.

2. Zusätzliche Einheiten erhält der Spieler jedesmal, wenn er zu Beginn seiner Runde einen ganzen Kontinent beherrscht (d.h. alle Länder des Kontinents mit Einheiten besetzt hält). Verstärkungen für beherrschte Kontinente:

Kontinent:	Einheiten pro Runde:
Australien	2
Süd-Amerika	2
Afrika	3
Europa	5
Nord-Amerika	5
Asien	7

3. Weitere Verstärkungen erhält ein Spieler beim Eintausch von RISIKO-Karten (eine solche Karte erhält ein Spieler, wenn er ein Land befreit hat - siehe "Neue RISIKO-KARTEN" auf Seite 12).

RISIKO-Karten können nur als Dreier-Sets gegen Einheiten getauscht werden. Ein Set besteht aus 3 Karten mit dem gleichen Symbol (3 Infanterie, 3 Kavallerie, 3 Artillerie) ODER aus 3 Karten mit drei verschiedenen Symbolen (1 Infanterie, 1 Kavallerie, 1 Artillerie).

Da Joker alle 3 Symbole zeigen, können sie für jedes Symbol eingesetzt werden.

Jakutien




Argentinien








Beispiel:
Ein Spieler hat
2 Kavallerie-Karten und
1 Joker. Die Joker-Karte
wird als Kavallerie
eingesetzt und
vervollständigt somit
das Dreier-Set.

Die Anzahl der Einheiten, die ein Spieler erhält, hängt von den Symbolen auf dem Dreier-Set ab:

			
			
			
3 Infanterie-Karten: 4 Einheiten	3 Kavallerie-Karten: 6 Einheiten	3 Artillerie-Karten: 8 Einheiten	je 1 Symbol: 10 Einheiten

Der Austausch der Karten gegen Einheiten muss vor Beginn der Phase 2 stattfinden. Ein Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, beliebig viele Kartensätze eintauschen.

Tauscht ein Spieler mit einem Set die Karte eines Landes ein, das er selbst beherrscht, erhält er dafür 2 Bonus-Einheiten, die er sofort auf dieses Land setzen muss.

Ein Spieler muss Kartensätze eintauschen, sobald er fünf oder mehr Karten besitzt.

Beispiele: Ein Spieler hält 4 Karten: 3 x Kavallerie und 1 x Infanterie. Er muss nicht eintauschen; stattdessen hofft er, noch eine Karte mit dem Artillerie-Symbol zu erhalten (für 3 verschiedene Symbole). Ein solches Set wäre 10 Einheiten wert.

Ein Spieler hält 5 Karten: 2 x Artillerie und 3 x Infanterie. Er muss eintauschen und erhält für das Set Infanterie-Karten 4 neue Einheiten.

Beispiele: Ein Spieler hält 6 Karten: 2 x Artillerie, 2 x Infanterie und 2 x Kavallerie. Er muss wenigstens 1 Set eintauschen (je 1 Symbol) und erhält dafür 10 Einheiten.

Die eingetauschten Karten werden dem Präsidenten übergeben. Dieser schiebt sie verdeckt wieder unter den RISIKO-Kartenstapel.

Die Spieler können üblicherweise nur bis zu 5 RISIKO-Karten durch das Befreien fremder Länder (siehe "Neue RISIKO-KARTEN" auf Seite 12) "sammeln", da sie sie – wie oben beschrieben – danach gegen Verstärkungseinheiten eintauschen müssen. Mehr als 5 Karten kann ein Spieler nur dann besitzen, wenn er einen Gegner besiegt (d.h. wenn dieser keine Einheiten mehr im Spiel hat) und dessen Karten erhält (siehe "Alle Einheiten aufgelöst" auf Seite 12).

Alle Einheiten, die ein Spieler in dieser Verstärkungsphase erhält, verteilt er sofort beliebig auf seine eigenen Länder; er darf keine Einheiten für eine spätere Verwendung aufbewahren. Ausnahme: Bonus-Einheiten aus dem Kartentausch eigener Länder müssen in diese Länder gesetzt werden. Es dürfen unbeschränkt viele Einheiten auf einem Land stehen.

PHASE 2: BEFREIEN FREMDER LÄNDER

Nach dem Verteilen der Verstärkungen kann der Spieler Länder befreien, die sich im Besitz von Mitspielern befinden. Es gelten die folgenden Bedingungen:

1. Die beiden Länder (Ausgangs- und Zielgebiet) müssen eine gemeinsame Grenze haben - oder, wenn ein Meer dazwischen liegt, durch eine gestrichelte Linie miteinander verbunden sein (z.B. Siam und Indonesien).
2. Eine Befreiungsaktion ist nur von einem Land aus möglich, in dem mindestens 2 Infanterie-Einheiten stehen. 1 Einheit muss immer im Ausgangsland zurückbleiben und darf sich nicht an der Aktion beteiligen (jedes Land muss immer von mindestens 1 Einheit besetzt sein).

Eine Befreiungsaktion besteht aus einer oder mehreren "Attacken". In einer "Attacke" darf der Befreier nicht mehr als 3 Infanterie-Einheiten einsetzen; mehrere Attacken nacheinander sind aber erlaubt.

Anzahl der Einheiten im Ausgangsland des Befreiers	Anzahl der Einheiten, die bei der Befreiungsaktion eingesetzt werden dürfen
1	keine
2	1
3	1 oder 2
4 oder mehr	1, 2 oder 3

Durchführung einer Befreiungsaktion

Vor Beginn seiner Befreiungsaktion muss der Spieler folgendes bekanntgeben:

1. das Land, von dem aus die Aktion starten soll,
2. das Land, das befreit werden soll, und
3. die Anzahl der Infanterie-Einheiten, die diese Befreiungsaktion durchführen.

Vergisst ein Spieler diese Angaben und würfelt, so darf er in dieser Runde keine Befreiungsaktion durchführen. Die Befreiungsaktion wird mit Hilfe der Würfel ausgeführt. Die Anzahl der Würfel, derer sich die jeweiligen Akteure bedienen dürfen, ist wie folgt festgelegt:

Befreier - Rote Würfel

Der Befreier erhält die roten Würfel. Er darf maximal 3 Würfel werfen, wobei dies von der Anzahl der befreienden Einheiten abhängt. Ob er nun 1, 2 oder 3 Würfel einsetzt, richtet sich nach der folgenden Tabelle:

Anzahl der befreienden Einheiten	Anzahl der vom Befreier genutzten Würfel
1	1
2	1 oder 2
3	1, 2 oder 3

Dies bedeutet also, dass es sich ein Spieler manchmal aussuchen kann, wie viele Würfel er verwendet. Allerdings ist es normalerweise ratsam, es lieber mit so vielen Würfeln wie möglich zu versuchen.

Besitzer - Blaue Würfel

Die Besatzungsmacht würfelt mit den blauen Würfeln. Der Besitzer verwendet 1 oder 2 Würfel, abhängig von der Anzahl der eingesetzten Einheiten:

Anzahl der attackierten Einheiten	Anzahl der vom Besitzer genutzten Würfel
1	1
2	1
3 oder mehr	1 oder 2

Abwicklung einer Befreiungsaktion

Nach dem Würfeln werden die Augenzahlen verglichen: die HÖCHSTE Augenzahl des Befreiers gegen die HÖCHSTE Augenzahl des Besizers.

Die höhere Augenzahl gewinnt und der Verlierer muss eine Einheit aus dem betroffenen Land nehmen und zum Vorrat zurücklegen.

Sind die Augenzahlen gleich, so verliert der Befreier eine Einheit.

Haben beide Spieler mehr als einen Würfel eingesetzt, so werden jetzt die nächsthöheren Würfelpaare verglichen und wieder muss der jeweilige Verlierer eine Einheit auflösen. Sind auch hier gleich hohe Würfelpaare, muss wieder der Befreier eine Einheit abgeben.

Hier einige Beispiele zur Anwendung dieser Regel:

ANZAHL DER EINHEITEN		WÜRFELERGEBNIS	
Befreier	Besitzer	Befreier	Besitzer
			
ERGEBNIS: Besitzer verliert 1 Einheit			
			
ERGEBNIS: beide verlieren je 1 Einheit			

ANZAHL DER EINHEITEN		WÜRFELERGEBNIS	
Befreier	Besitzer	Befreier	Besitzer
			
ERGEBNIS: Befreier verliert 2 Einheiten			
			
ERGEBNIS: Besitzer verliert 1 Einheit			
			
ERGEBNIS: Befreier verliert 2 Einheiten			

Ist eine Attacke abgeschlossen (alle Würfelpaare verglichen), so kann der Spieler wählen, ob er

- die Befreiungsaktion für dieses Land fortsetzen will,
- ein anderes Land befreien will oder
- ob er seine Befreiungsaktion beendet.

Ein Spieler kann seine Befreiungsaktion für ein bestimmtes Land nur dann fortsetzen, wenn er dafür auch genügend Einheiten übrig hat. Dann allerdings kann er so lange fortfahren, wie er möchte.

Befreite Länder

Wird die (letzte) Besatzungseinheit in einem attackierten Land aufgelöst, so muss der Befreier MINDESTENS mit so vielen Einheiten in das befreite Land ziehen, wie an der letzten Attacke beteiligt waren. Der Befreier kann aber aus dem Land, von dem aus die Attacke gestartet wurde, beliebig viele Einheiten nachziehen (außer der letzten). Denken Sie daran: Es darf während eines Spiels niemals ein Land ohne Besatzungseinheit (also leer) bleiben.

Beispiel: Ein Spieler hat 5 Einheiten in einem Land stehen. Er startet eine Befreiungsaktion in ein benachbartes Land, das von 1 Einheit besetzt ist. Er attackiert mit 2 Einheiten und gewinnt die Würfelattacke. Der Spieler muss mit 2 Einheiten in das befreite Land ziehen, er kann aber auch 3 oder 4 Einheiten hinüberziehen. Die letzte, die fünfte Einheit darf nicht gezogen werden; sie muss zur Verteidigung des Ausgangslandes zurückbleiben.

Von dem befreiten Land aus können weitere Befreiungsaktionen in besetzte Länder gestartet werden, VORAUSGESETZT, dass wiederum ausreichend viele Einheiten für die Attacke vorhanden sind.

Alle Einheiten aufgelöst

Wird die letzte Einheit eines Spielers aufgelöst, so muss er sofort aus dem Spiel ausscheiden. Er übergibt dem Befreier, der am Zug ist, seine gesamten RISIKO-Karten; seine Missionskarte übergibt er verdeckt dem Präsidenten, der sie nicht ansehen darf. Besitzt der Befreier jetzt mehr als 5 RISIKO-Karten, so muss er in seinem nächsten Zug einen Satz eintauschen.

Neue RISIKO-Karten

Für das erste Land, das ein Spieler während seines Zuges befreien kann, erhält er eine RISIKO-Karte; der Präsident zieht die oberste Karte vom Stapel und übergibt sie verdeckt dem Spieler. Achtung: Auch für die Befreiung mehrerer Länder gibt es nicht mehr als diese eine RISIKO-Karte. Passende Kartensätze können in einem beliebigen, nachfolgenden Zug gegen neue Einheiten eingetauscht werden.

PHASE 3: EINHEITEN VERLEGEN

Nach Abschluss seiner Befreiungsaktionen kann der Spieler Einheiten verschieben: Er darf beliebig viele Einheiten eines Landes in ein benachbartes Land versetzen, wobei aber kein Land unbesetzt bleiben darf. Achtung: Pro Runde darf ein Spieler nur die Einheiten eines Landes verlegen. Damit ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die Aufgabe erfüllt hat, die auf seiner Missionskarte steht. Der Spieler, der das zuerst schafft, deckt seine Missionskarte auf und gewinnt das Spiel. Gewinnen kann ein Spieler aber nur, wenn er selbst am Zug ist. Erfüllt ein Spieler zufällig die Aufgabe, die auf der Missionskarte eines anderen Spielers steht, so muss der betreffende Spieler abwarten, bis er am Zug ist: Erst dann kann er seinen Sieg verkünden.

ZWEI-SPIELER-VARIANTE

In der 2-Spieler-Variante wird ein "Geisterspieler" als Puffer zwischen den beiden Spielern eingesetzt. Damit erhält das Spiel neue Strategiemöglichkeiten.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, alle Einheiten des Mitspielers aufzulösen. Wer das zuerst schafft, gewinnt das Spiel; die Stärke des Geisterspielers wird dabei nicht berücksichtigt.

VORBEREITUNG DES SPIELS

Jeder der beiden Spieler wählt eine Farbe und erhält 40 Einheiten. Eine dritte Farbe stellt den Geisterspieler dar - für ihn werden 28 Einheiten abgezählt.

Aus dem Kartenstapel werden die Joker entfernt. Dann wird gründlich gemischt und reihum werden an jeden Spieler, auch an den nicht vorhandenen "Geisterspieler", 14 Karten ausgeteilt. Die Spieler setzen ihre Einheiten wie im Hauptspiel in ihre Länder; auf jedes Land des Geisterspielers werden zwei Einheiten gesetzt.

Die RISIKO-Karten werden eingesammelt, mit den Jokern gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt.

Die Missionskarten werden in dieser Variante nicht verwendet. Beide Spieler kommen abwechselnd an die Reihe - der Geisterspieler natürlich nicht.

SPEZIALREGELN

Der Spielablauf entspricht in dieser Variante den Regeln des Hauptspiels, mit folgenden Abweichungen:

Verstärkungen für den Geisterspieler

Erhält ein Spieler (der an der Reihe ist) Verstärkungen, so erhält sie der neutrale Spieler ebenfalls - allerdings nur die Hälfte.

Ein Spieler erhält zu Beginn seiner Runde 17 Einheiten Verstärkung.
Der Geisterspieler erhält daher 8 Einheiten $(17 \div 2)$ seiner Farbe.

Der Spieler, der am Zug ist, setzt zuerst seine Verstärkungen auf seine Länder. Danach übernimmt sein Gegner die Verteilung der Verstärkungen des neutralen Geisterspielers.

Aktionen des Geisterspielers

Im Spiel übernimmt jeweils der Spieler, der nicht am Zug ist, die Führung der neutralen Einheiten des Geisterspielers.

Startet ein Spieler eine Befreiungsaktion gegen die neutralen Einheiten, übernimmt der Gegner die blauen Würfel zur Verteidigung des Geisterspielers. Danach verläuft die Aktion nach den üblichen Regeln.

Der Geisterspieler führt niemals Befreiungsaktionen durch, er erhält auch keine RISIKO-Karten und kann auch keine Einheiten verlegen.

RISIKO KLASSISCH

BEFREIEN DER WELT

Diese "klassische" RISIKO-Variante hat - bei längerer Spieldauer - ein einziges Ziel für die 3 bis 6 Spieler: die Befreiung der ganzen Welt. Es gewinnt, wer alle Einheiten aller Gegner auflösen kann. Die Missionskarten werden in diesem Spiel nicht verwendet, ansonsten bleiben die Regeln unverändert.

DER KARTEN-UMTAUSCH

Hier eine weitere Variante, die beim Hauptspiel und bei der klassischen Variante verwendet werden kann:

Der Umtausch der RISIKO-Karten erfolgt nicht nach der angegebenen Tabelle, sondern nach der Reihenfolge der Tauschaktionen. Wer zuerst tauscht, erhält weniger Einheiten, ganz gleich, welche Kartensätze er eintauscht:

Getauschter Kartensatz	Anzahl der erhaltenen Einheiten
1.	4
2.	6
3.	8
4.	10
5.	12
6.	15
7.	20
8.	25
jeder weitere	je 5 Einheiten mehr

Es spielt hier keine Rolle, welcher Spieler den Austausch vornimmt. Auch die Symbole auf den Karten haben keinen Einfluss auf die Anzahl der zu erhaltenden Einheiten. Es muss lediglich die herkömmliche Regel zum Umtausch befolgt werden.

Damit nicht vergessen wird, wie viele Einheiten zuletzt umgetauscht wurden, sollte sich der Präsident hierzu entsprechende Notizen machen.

HAUPTSTADT-VARIANTE

Bei dieser neuen Variante (3-6 Spieler) geht es darum, die Hauptstädte der Gegner zu befreien. Die Missionskarten werden nicht verwendet.

Vorbereitung des Spieles

Zu Beginn des Spiels, nachdem jeder Spieler seine Einheiten auf seine Länder gesetzt hat, muss jeder Spieler eines seiner Länder auswählen und zum Sitz seiner Hauptstadt machen.

Dazu wählt jeder Spieler eine seiner RISIKO-Karten (mit dem entsprechenden Land) aus und schiebt sie halb unter den Spielplan. Natürlich ist diese Karte geheimzuhalten. Die restlichen Karten gibt er dem Präsidenten zurück.

Während des Spiels muss die Hauptstadt-Karte von den anderen RISIKO-Karten, die ein Spieler durch Befreiungsaktionen gewinnt, getrennt gehalten werden. Sie darf auch nicht gegen Verstärkungs-Einheiten eingetauscht werden.

Das Spiel

Hier wird nach den üblichen Regeln gespielt. Gelingt es einem Spieler, eine Hauptstadt aus dem Besitz eines Gegners zu befreien, so muss der Besitzer diese Hauptstadtkarte sofort aufdecken und sie dem Befreier übergeben. Der neue Besitzer wechselt sofort die Einheiten des Verlierers auf diesem Kontinent gegen eigene Einheiten aus seinem Vorrat aus. Der Verlierer darf mit seinen Einheiten, die auf anderen Kontinenten stehen, weiter mitspielen. Wenn ein Spieler alle seine Einheiten verloren hat, muss er dem Befreier seine gesamten Karten übergeben - RISIKO - Karten und Hauptstadt-Karten.

Ende des Spiels

Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Hauptstädte ein Spieler besitzen muss - abhängig von der Anzahl der Spieler - um zu gewinnen:

Anzahl der Spieler:	2-3	4-5	6
Besitz von Hauptstädten:	2	3	4