



Risiko®

DAS GROSSE STRATEGIESPIEL

GAME OF THRONES™

ALTER 18+
2-7 SPIELER

INHALT

EINLEITUNG.....2
ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS.....2-4
SPIELMODI
 GEFECHT4-9
 HERRSCHAFT.....10-14
 WELT IM KRIEG.....15

EINLEITUNG

Krieg und Chaos haben in den Reichen der Menschen Einzug gehalten. Der Tod von Robert Baratheon hat in Westeros ein Machtvakuum hinterlassen, das die rivalisierenden Häuser dazu antreibt, für die Kontrolle über den Eisernen Thron Blut zu vergießen. Unterdessen baut sich Daenerys Targaryen in Essos eine Armee auf, um die Herrschaft der Ghiscari-Sklavenhalter anzufechten, bevor sie zurückkehrt, um den Eisernen Thron an sich zu reißen. Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, RISIKO®: Game of Thrones™ zu spielen:

1. GEFECHT

Die Grundvariante von RISIKO®: Game of Thrones™, um Anfänger an das Spiel heranzuführen. Sobald Sie mit dem Spiel vertraut sind, schauen Sie sich den *HERRSCHAFT*-Modus an.

2. HERRSCHAFT

Die fortgeschrittene Version von RISIKO®: Game of Thrones™, die eine strategischere Herangehensweise mit Zielen, Charakteren und Maester-Karten erlaubt.

3. WELT IM KRIEG

Spielen Sie mit den *GEFECHT*- oder *HERRSCHAFT*-Regeln und bestreiten Sie riesige Schlachten auf beiden Karten mit bis zu 7 Spielern!

ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS

Inhalt:

2 Spielbretter, 315 Spielfiguren, 7 Spielertafeln, 187 Karten, 63 Spezialeinheiten-Marker, 75 Golddrachen-Marker, 20 Spielertafel-Punktezähler-Marker, 9 Würfel und 1 Spielregel.

SPIELBRETT UND SPIELFIGUREN

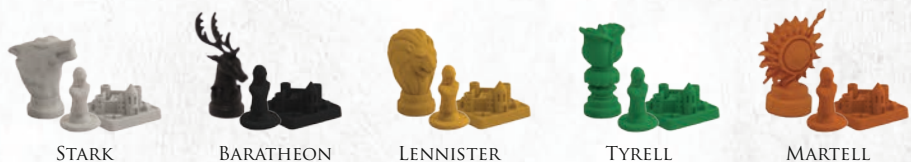
RISIKO®: Game of Thrones™ beinhaltet 2 Spielbretter (Westeros und Essos) und Armeen der 7 Häuser.

WESTEROS (3-5 Spieler)

Die Karte ist in 48 Gebiete und 9 Regionen unterteilt. Spielen Sie auf dieser Karte mit Stark-, Baratheon-, Lennister-, Tyrell- und Martell-Armeen.



Jeder Spieler kommandiert die Armee eines noblen Hauses. Jedes Haus wird dabei von zwei verschiedenen Spielfiguren repräsentiert, die entweder 1 oder 3 Einheiten darstellen. Nutzen Sie die 3-Einheiten-Spielfigur, um Platz zu sparen, da Sie drei einzelne Einheiten repräsentiert.



STARK

BARATHEON

LENNISTER

TYRELL

MARTELL



1 Einheit



3 Einheiten
(entspricht )



Sitz der Macht
(*HERRSCHAFT-Modus*)

ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS (FORTSETZUNG)

ESSOS (2 Spieler)

Diese Karte ist in 34 Gebiete und 6 Regionen unterteilt. Spielen Sie auf dieser Karte mit Ghiscari- und Targaryen-Armeen.



GHISCARI



TARGARYEN

WÜRFEL

Die Würfel werden in Schlachten genutzt, um Gebiete anzugreifen oder zu verteidigen.

6-SEITIGE WÜRFEL

(3 Angriffs- und 2 Verteidigungswürfel)



Angriff



Verteidigung

8-SEITIGE WÜRFEL

(2 Angriffs- und 2 Verteidigungswürfel)

(*HERRSCHAFT-Modus*)



KARTEN

Es gibt 5 verschiedene Kartenstapel, erkennbar an ihren Rückseiten. Die einzelnen Kartenstapel sollten vor dem Spiel separiert und gemischt werden.

GBIETSKARTEN

(Zwei Stapel: Westeros & Essos)
Jeder Stapel beinhaltet eine Karte für jedes Gebiet auf dem Spielbrett. Gebietskarten werden für den Spielaufbau im *GEFECHT-Modus* genutzt und eingesetzt, um zusätzliche Verstärkungseinheiten (oder auch *Spezialeinheiten im HERRSCHAFT-Modus*) zu erhalten.



SPIELLENDE-KARTE

Die Spielende-Karte wird zufällig in die untere Hälfte des Gebietskartenstapels gemischt, um das Spiel im *GEFECHT-Modus* zu beenden.



CHARAKTERKARTEN

Die Charakterkarten zeigen 4 bekannte Mitglieder Ihres Hauses. Diese verfügen über besondere Fähigkeiten für Ihr Haus, wenn Sie die damit verbundenen Kosten bezahlen können. (*HERRSCHAFT-Modus*)



MAESTERKARTEN

Die Meisterkarten können gekauft und für taktische Vorteile für Ihr Haus während der Aufstellung und Schlachten genutzt werden. (*HERRSCHAFT-Modus*)



ZIELKARTEN

Die Zielkarten geben Aufgaben und Strategien vor, um wichtige Siegpunkte zu erhalten. (*HERRSCHAFT-Modus*)



ÜBERSICHT DES SPIELINHALTS (FORTSETZUNG)

MÜNZEN (GOLD)

Golddrachen-Münzen können gesammelt und im **HERRSCHAFT**-Modus zum Erwerb von Charakterfähigkeiten ausgegeben werden. Außerdem können Maesterkarten gekauft und eingesetzt sowie neue Ziele aufgenommen werden. Es gibt zwei Münzarten (100 und 500). Wenn Münzen in einer Runde nicht ausgegeben werden, können sie für spätere Runden gesammelt werden (S. 12-13).

(**HERRSCHAFT-Modus**)



SPEZIALEINHEITEN

Es gibt **3 Arten von Spezialeinheiten**, die man im **HERRSCHAFT**-Modus durch das Einlösen von Gebiets- oder Maesterkarten erhalten und einsetzen kann. Die Marker werden mit Ihren normalen Einheiten eingesetzt, um Ihnen einen taktischen Vorteil in der Schlacht zu verschaffen.

(**HERRSCHAFT-Modus**)



SPIELERTAFELN

Für jedes Haus gibt es eine **Spielertafel**, die Ihnen dabei hilft, einen Überblick über Ihre Charaktere und Gold sowie Siegpunkte, Gebiete, Schlösser und Häfen, die Sie kontrollieren, zu behalten.

Verwenden Sie als Markierer Ihre ungenutzten Einheiten und verwenden Sie die +10/+20-Marker, um die Gesamtsummen anzuzeigen. (**HERRSCHAFT-Modus**)

+10

+20



SPIELMODUS: GEFECHT

SPIELEN SIE ZUERST DIESEN MODUS!

Der GEFECHT-Modus ist eine Einführung in das RISIKO®: Game of Thrones™ Spiel. Er ist einfach zu erlernen, spielt sich schneller und gilt als Empfehlung, um die grundlegenden Regeln und Mechaniken von RISIKO® zu verstehen. Sobald Sie Ihre Strategien perfektioniert haben, sollten Sie den fortgeschrittenen Modus **HERRSCHAFT** (S. 10) ausprobieren.




ZIEL DES SPIELS

Sobald die **Spielende**-Karte aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort! Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Spieler erhalten Punkte für Gebiete, Schlösser und Häfen, die sie kontrollieren.



Spielende-Karte

GEFECHT: SPIELAUFBAU

	AKTION	2 SPIELER	3-5 SPIELER
1	Legen Sie alle nötigen Spielmaterialien für den GEFECHT-Modus bereit.	1. Essos-Spielbrett 2. Essos-Gebietskarten 3. Einheiten  GHISCARI TARGARYEN NEUTRALE EINHEITEN	1. Westeros-Spielbrett 2. Westeros-Gebietskarten 3. Einheiten  STARK BARATHEON LANNISTER TYRELL (4 SPIELER) MARTELL (5 SPIELER)
2	Legen Sie alle anderen Spielmaterialien beiseite. Nicht genutzte Karten und Figuren werden im GEFECHT-Modus nicht benötigt.		
3	Werfen Sie einen Würfel, um zu bestimmen, wer anfangen darf. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt.		
4	Alle Spieler wählen nacheinander ihr Haus und legen ihre Armee-Einheiten bereit.		
5	Gebietskarten	Mischen Sie die Essos-Gebietskarten und verteilen Sie 12 an jeden Spieler. Die verbleibenden 10 Gebiete werden zu Beginn des Spiels von neutralen Armeen besetzt.	Mischen Sie alle Westeros Gebietskarten und verteilen Sie sie gleichmäßig an alle Spieler. Wenn 5 Spieler mitspielen, erhalten der 3., 4. und 5. Spieler eine zusätzliche Karte.
6	Einheiten platzieren	Schauen Sie auf Ihre Gebietskarten und stellen Sie jeweils 3 Einheiten auf jedes dieser Gebiete auf dem Spielbrett.	Schauen Sie auf Ihre Gebietskarten und stellen Sie jeweils 3 Einheiten auf jedes dieser Gebiete auf dem Spielbrett.
		Stellen Sie jeweils 2 Einheiten als neutrale dritte Fraktion (nutzen Sie hierfür unbenutzte Figuren von den Westeros Häusern) auf die 10 verbleibenden Gebiete.	
7	Spielende-Karte	Nach dem anfänglichen Aufbau legen Sie alle Gebietskarten wieder zusammen und mischen diese. Dann nehmen Sie die Spielende-Karte und stecken diese in die unteren Hälfte des Stapels (an eine zufällige Stelle). Platzieren Sie den Stapel neben das Spielbrett. 	
8	Spiel beginnen	Der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn fortgeföhren.	

SPIELZUGÜBERSICHT / SIE SIND DRAN

In Ihrem Spielzug werden Sie die folgenden Aktionen ausführen:

- 1. VERSTÄRKEN** Sie Ihre Häuser, indem Sie zusätzliche Einheiten aussenden (S. 6).
- 2. MARSCHIEREN** Sie in gegnerische und/oder neutrale Gebiete ein und greifen diese an (S. 7-8).
- 3. BEWEGEN** Sie Ihre Armeen (S. 9).
- 4. ZIEHEN** Sie eine Gebietskarte, sofern Ihnen eine zusteht (S. 9).

GEFECHT: VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn Ihrer Runde erhalten Sie zusätzliche Einheiten aus dem Vorrat, um Ihre Gebiete zu verstärken. Die Anzahl an Einheiten, die Sie erhalten, wird durch die nachfolgenden Schritte bestimmt:

1 ZÄHLEN SIE DIE GEBIETE UND BURGEN, DIE SIE KONTROLLIEREN UND TEILEN SIE DIE MENGE DURCH 3 (ABRUNDEN).

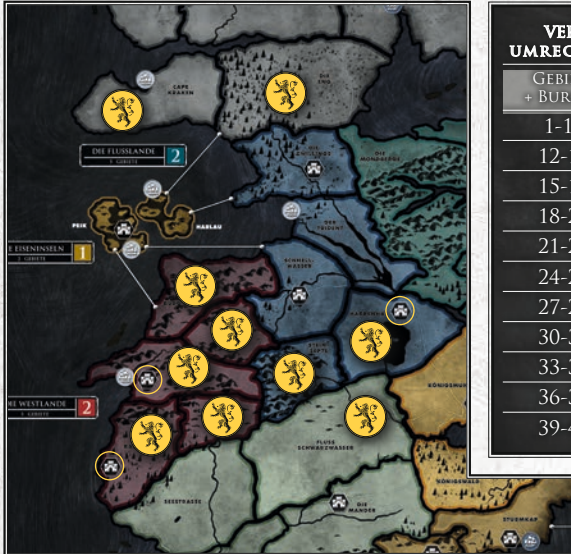
Beispiel: Wenn die Lennisters 10 Gebiete und 3 Burgen kontrollieren, teilen Sie 13 (Gebiete + Burgen) durch 3 und erhalten somit 4 Einheiten.

Hinweis: Sie erhalten in jeder Runde auf jeden Fall **IMMER** mindestens 3 Einheiten als Verstärkung!

2 ERMITTELN SIE, OB SIE EINEN REGIONS-BONUS ERHALTEN.

Wenn Sie jedes Gebiet in einer Region kontrollieren, erhalten Sie einen Regions-Bonus, der auf dem Spielbrett als zusätzliche Einheiten angezeigt wird.

Beispiel: Die Lennisters kontrollieren alle 5 Gebiete, die zusammen die Westlande bilden und erhalten deswegen 2 zusätzliche Armeen (farbig unterlegte Zahl).



3 TAUSCHEN SIE 3 GEBIETSKARTEN GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN.

Auf jeder Gebietskarte befindet sich unten ein Symbol. Während des Spiels können Sie Gebietskarten sammeln und 3 Karten gegen zusätzliche Einheiten eintauschen. Siehe Diagramm rechts (oder auf dem Spielbrett).



Beispiel: Wenn Sie 3 Karten mit einem Rittersymbol eintauschen, erhalten Sie 4 zusätzliche Einheiten.

Zusätzlich erhalten Sie je 2 weitere Einheiten, wenn die Karten, die Sie einlösen, Gebiete anzeigen, die Sie kontrollieren. Die 2 weiteren Einheiten dürfen aber nur auf das entsprechende Gebiet gestellt werden.

Hinweis: Sie dürfen nie mehr als 5 Gebietskarten auf der Hand haben! Wenn Sie zu Beginn Ihrer Runde 5 Karten auf der Hand haben, **müssen** Sie einen Satz Karten einlösen.

Einheiten gegen Gebietskarten



4 EINHEITEN AUFSTELLEN

Nachdem Sie Ihre Verstärkungseinheiten erhalten haben, müssen Sie **ALLE** auf Gebiete stellen, die Sie kontrollieren. Dabei können Sie alle Einheiten in ein Gebiet platzieren oder auf mehrere Gebiete verteilen.

GEFECHT: INVASIONEN UND SCHLACHTEN

Jetzt beginnt der Hauptteil Ihrer Runde, in dem Sie entscheiden, wen und wo Sie angreifen, um Kontrolle über mehr Gebiete zu erhalten, Ihre Macht zu festigen und das Spiel zu gewinnen!

Sie können in Gebiete von Gegnern eindringen, die an Gebiete angrenzen, die Sie kontrollieren. Sie können mehrere Invasionen während Ihrer Runde verkünden, aber jede Invasion kann nur von einem Gebiet gleichzeitig ausgehen. Sie können in Gebiete mit einem Hafen von jedem anderen Gebiet mit einem Hafen derselben Farbe (S. 8) eindringen. Eine Invasion anzukündigen ist immer *optional*, so dass Sie selbst entscheiden können, ob und wann Sie in einer Runde gegnerische Gebiete angreifen.

WIE MAN EIN GEGNERISCHES GEBIET ANGREIFT:

1

Um eine Invasion zu verkünden, wählen Sie ein Gebiet, von dem aus Sie angreifen und ein gegnerisches Gebiet, welches Sie erobern möchten. **Die zwei Gebiete müssen durch eine gemeinsame Grenze, eine Meerlinien-Verbindung oder einen Hafen (Gebiete mit einem Hafen, S. 8) miteinander verbunden sein.** Das angreifende Gebiet muss mindestens 2 Einheiten haben. Sie können ein Gebiet nicht unbesetzt lassen, so dass mindestens eine Einheit zurückbleiben muss, um das Gebiet zu verteidigen und die Kontrolle zu behalten. Alle anderen Einheiten können während der Invasion genutzt werden.

2

Jede Invasion beinhaltet eine Reihe von Schlachten. Wählen Sie, wie viele Einheiten in die Schlacht ziehen sollen. In jeder Schlacht können 1, 2 oder 3 Einheiten angreifen und Sie müssen einen Würfel für jede Einheit, die angreift, werfen.

3

Der verteidigende Spieler wählt dann aus, wie viele Einheiten verteidigen sollen. Der Verteidiger kann wählen, mit 1 oder 2 Einheiten zu verteidigen, selbst wenn es mehr im zu verteidigenden Gebiet gibt.

4

Spieler werfen für jede Einheit in der Schlacht einen Würfel. Das heißt, dass der Angreifer 1, 2 oder 3 Würfel und der Verteidiger 1 oder 2 Würfel wirft.

5

Sortieren Sie die Angriffs- und Verteidigungswürfel vom höchsten bis zum niedrigsten Wert. Wenn der höchste Angriffswürfel höher ist als der höchste Verteidigungswürfel, entfernen Sie eine **verteidigende** Einheit aus der Schlacht. Wenn der höchste Verteidigungswürfel höher oder gleich dem höchsten Angriffswürfel ist, entfernen Sie eine **angreifende** Einheit aus der Schlacht und legen sie zurück in den Vorrat. (Der Verteidiger gewinnt immer bei Gleichstand)

6

Fahren Sie fort, indem Sie die jeweils zweithöchsten Würfel vergleichen. Der Verlierer muss erneut eine seiner Einheiten entfernen. Sollte es keine Würfel mehr zum Vergleichen geben (Sie also mehr Würfel als Ihr Gegner gewürfelt haben), ignorieren Sie die zusätzlichen Würfel.



GEFECHT: INVASIONEN UND SCHLACHTEN (FORTSETZUNG)

Wenn der Verteidiger immer noch Einheiten im Gebiet hat, das angegriffen wird, kann der Angreifer die derzeitige Invasion fortführen, indem er mehr Einheiten in die Schlacht schickt, oder aber auch die Invasion nach der ersten Schlacht beenden und eine Invasion an einer anderen Stelle beginnen.

Wenn die letzte verteidigende Armee in einer Invasion besiegt wird, wurde das Gebiet erobert. Bewegen Sie die verbleibenden angreifenden Einheiten, die an der letzten Schlacht beteiligt waren, in das eroberte Gebiet. Sie können außerdem zusätzliche Einheiten aus dem angreifenden Gebiet dorthin bewegen. Obwohl Sie nur mit 3 Einheiten gleichzeitig angreifen können, können Sie mehr in das eroberte Gebiet bewegen. Denken Sie daran, dass Sie immer mindestens 1 Einheit zurücklassen müssen, da kein Gebiet ungeschützt bleiben darf.

EIN GEBIET EROBERN:
Der Stark-Spieler führt seinen Angriff mit 3 weiteren Einheiten fort und besiegt die letzte Einheit der Lennisters in Königsmund. Alle 3 angreifenden Einheiten müssen von Harrenhal nach Königsmund bewegt werden. Die Starks entscheiden sich, 2 weitere Einheiten nach Königsmund zu bewegen, wodurch eine Einheit zurück in Harrenhal bleibt.



Denken Sie daran, dass Sie so viele Invasionen verkünden können, wie Sie möchten, während Sie an der Reihe sind, vorausgesetzt Sie haben die nötigen Einheiten. Außerdem können Sie während einer Invasion so viele Schlachten kämpfen, wie Sie möchten, oder nach einer Schlacht aufhören. Die Wahl liegt bei Ihnen: Gehen Sie auf Nummer sicher oder riskieren Sie alles im Namen der Herrschaft?

Wenn Sie es schaffen, alle Einheiten eines anderen Spielers aus dem Spiel zu entfernen, ist dieser Spieler eliminiert. Sie erhalten die Gebietskarten dieses Spielers und falls Sie dann mehr als fünf Karten haben, können Sie diese umgehend gegen zusätzliche Einheiten eintauschen (auch außerhalb Ihrer Verstärkungsphase).

Wenn Sie auf dem Essos-Spielbrett spielen, werden manche Gebiete von neutralen Mächten kontrolliert. Ihr Gegner rollt den Verteidigungswürfel, wenn Sie neutrale Armeen angreifen und würfelt immer mit der maximalen Anzahl an möglichen Verteidigungswürfeln. Die neutralen Mächte besetzen die Gebiete, in denen sie platziert sind, aber verteidigen nur und greifen keinen der Spieler an.

GEBIETE MIT EINEM HAFEN



SZENARIO:
Der Baratheon-Spieler möchte die Martell-Mächte in Sonnspeer angreifen. Da er Drachenstein kontrolliert, welches einen Hafen hat und auf derselben Küstenlinie wie Sonnspeer liegt, das ebenfalls einen Hafen hat, kann er seine Armeen nach Drachenstein schicken und eine Invasion auf Sonnspeer verkünden.

Häfen sind an Küstenlinien wichtige strategische Punkte. Jedes Gebiet mit einem Hafen ist mit allen anderen Gebieten verbunden, die ebenfalls einen Hafen an derselben Küstenlinie haben (mit der gleichen Farbe). Dementsprechend können diese Gebiete untereinander angegriffen werden, ebenso lassen sich Einheiten während eines Manövers über diese Gebiete bewegen.



Häfen von Westeros

Häfen von Essos

GEFECHT: MANÖVER

Sobald Sie sich entschieden haben, Ihre Angriffsphase zu beenden, können Sie ein Manöver durchführen, um eine strategisch wichtige Position zu verstärken. Um ein Manöver durchzuführen, können Sie so viele Einheiten wie Sie möchten von einem Gebiet, das Sie kontrollieren, in ein anderes, verbundenes Gebiet bewegen, das von Ihnen kontrolliert wird.

Gebiete sind miteinander verbunden, wenn Sie alle Gebiete zwischen diesen beiden kontrollieren. Sie können sich nicht durch gegnerische oder neutrale Gebiete bewegen. Ein Manöver wird nicht als Angriff gesehen, nur als eine Möglichkeit, eine strategische oder gefährdete Position zu verstärken. Denken Sie daran, dass Sie mindestens eine Einheit im ersten Gebiet zurücklassen müssen.



ZIEHEN SIE EINE GEBIETSKARTE

Wenn Sie mindestens ein gegnerisches Gebiet erobert haben, können Sie die oberste Karte vom Gebietskartenstapel ziehen. Sie dürfen immer nur eine Karte ziehen, auch wenn Sie mehrere Gebiete erobert haben. Kartensätze können genutzt werden, um sie gegen zusätzliche Einheiten einzutauschen (S.6).

GEWINNEN

Wenn die *Spielende*-Karte aus dem Gebietskartenstapel gezogen wird, endet das Spiel sofort! Jetzt zählen die Spieler ihre Punkte zusammen, um zu sehen, wer gewonnen hat. Jeder Spieler erhält einen Punkt für jedes Gebiet, das er kontrolliert, sowie einen Punkt für jedes Schloss und jeden Hafen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!



Spielende-Karte

SPIELMODUS: HERRSCHAFT









Sobald Sie mit dem *GEFECHT*-Modus vertraut sind, können Sie tiefere Strategien und Optionen durch die *HERRSCHAFT*-Regeln einbauen. Indem Sie die Charakter- und Maesterkarten sowie die Spezialeinheiten und Ziele dem Spiel hinzufügen, erschaffen Sie eine reichere, tiefere und strategischere *RISIKO®: Game of Thrones™* Erfahrung.

Sie können auch nur bestimmte *HERRSCHAFT*-Regeln auswählen und andere auslassen. Zum Beispiel können Sie Gold, Charaktere und Spezialeinheiten mit ins Spiel nehmen, aber Ziele oder Maesterkarten außen vor lassen und mit *GEFECHT*-Siegbedingungen spielen. Schauen Sie sich die Regeln für den *HERRSCHAFT*-Modus genau an und verändern Sie das Spiel, wie es Ihnen gefällt.

ZIEL DES SPIELS

Statt zu versuchen, die meisten Gebiete, Schlösser und Häfen zu kontrollieren, ist es hier Ihre Aufgabe, verschiedene Ziele zu erreichen, um dafür Siegpunkte zu erhalten, mehr Macht zu gewinnen und die Herrschaft über die rivalisierenden Häuser zu erlangen. Ziele können 1–4 Siegpunkte wert sein, basierend darauf, wie schwer es ist, sie abzuschließen. Der erste Spieler, der 10 Siegpunkte erreicht und noch seinen Sitz der Macht kontrolliert, gewinnt das Spiel!

HERRSCHAFT: SPIELAUFBAU

	AKTION	2 SPIELER	3-5 SPIELER
1	Wählen Sie ein Spielbrett aus, auf dem Sie kämpfen möchten und sammeln Sie alle relevanten Spielmaterialien zusammen.	1. Essos-Spielbrett 2. Essos-Gebietskarten 3. Einheiten  TARGARYEN GHISCARI	1. Westeros-Spielbrett 2. Westeros-Gebietskarten 3. Einheiten  STARK BARATHEON LENNISTER TYRELL (4 SPIELER) MARTELL (5 SPIELER)
2	Jeder Spieler wirft einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf startet mit der Wahl seines Hauses, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. <i>Hinweis:</i> Die Häuser stehen auch für die Zugreihenfolge. Die Wahl des Hauses bestimmt somit die Zugreihenfolge im Spiel.	 Targaryen  Ghiscari	3 Spieler  Stark, Baratheon, Lennister 4 Spieler  Stark, Baratheon, Lennister, Tyrell 5 Spieler  Stark, Baratheon, Lennister, Tyrell, Martell
3	Einheiten	Wählen Sie die Einheiten, die für Ihr gewähltes Haus bestimmt sind.	
4	Wählen Sie die Spielertafel, die Ihr Haus repräsentiert.	 Die Spielertafeln helfen Ihnen, den Überblick über Ihre Gebiete, Schlösser, Häfen, Siegpunkte, Gold und Charaktere zu behalten. (Verwenden Sie nicht genutzte Einheiten zur Markierung)	

HERRSCHAFT: SPIELAUFBAU (FORTSETZUNG)

	AKTION	2 SPIELER		3-5 SPIELER			
5	Charakterkarten	Wählen Sie die 4 Charakterkarten, die Ihrem Haus angehören und platzieren Sie sie auf Ihre Spielertafel (aufgedeckt).					
6	Zielkarten	Jeder Spieler erhält 3 Karten und entscheidet sich, 2 zu behalten. Legen Sie die dritte Karte ab und mischen Sie diese zurück in den Stapel. Dann platzieren Sie den Stapel neben dem Spielbrett.					
7	Gebiets- und Maesterkarten, Gold und Spezialeinheiten-Marker	Neben dem Spielbrett platzieren.					
8	Starteinheiten erhalten <i>Die restlichen Einheiten sind ihre spätere Verstärkung.</i>	21			3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
					28	24	20
9	Sitz der Macht <i>Stellen Sie Ihren „Sitz der Macht“ und eine Dreier-Einheit (S.2) in das Sitz-der-Macht-Gebiet Ihres Hauses. Diese erhalten Sie zusätzlich zur Ihren Starteinheiten.</i>	Haus	Sitz der Macht	Haus		Sitz der Macht	
		Targaryen	Das Flachland	Stark	Winterfell		
				Baratheon	Drachenstein		
		Ghiscari	Astapor	Lennister	Casterlystein		
				Tyrell	Rosengarten		
				Martell	Sonnspeer		
10	Starteinheiten aufstellen	<ol style="list-style-type: none"> Ziehen Sie 10 Gebietskarten und platzieren Sie zwei neutrale Einheiten auf jedem dieser Gebiete. (Ziehen Sie für Sitz-der-Macht-Gebiete erneut.) In Zugreihenfolge (siehe #2) stellen Sie jeweils eine Einheit auf ein leeres Gebiet, bis alle Gebiete belegt sind.* Wenn alle Gebiete belegt sind, gehen Sie reihum und verstärken Ihre besetzten Gebiete mit Ihren restlichen Starteinheiten, bis alle platziert sind. 			<ol style="list-style-type: none"> In Zugreihenfolge (siehe #2) stellen Sie jeweils eine Einheit auf ein leeres Gebiete, bis alle Gebiete besetzt sind.* Wenn alle Gebiete besetzt sind, gehen Sie reihum und verstärken Ihre beanspruchten Gebiete mit Ihren restlichen Starteinheiten, bis alle platziert sind. 		
		*Eine strategischere Variante als beim GEFECHT-Modus, wo Gebietskarten für die zufällige Platzierung der Starteinheiten verteilt werden.					
11	Erhalten Sie Ihren Zugreihenfolge-Startbonus. <i>Siehe #2 für Häuser-Zugreihenfolge</i>	2. Spieler (Ghiscari)		3. Spieler (Lennister)			
		300 Gold		300 Gold			
				4. & 5. Spieler (Tyrell & Martell)			
				500 Gold und 1 Gebietskarte			
12	Spiel beginnen	Der Startspieler beginnt, es wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.					

SPIELZUGÜBERSICHT / SIE SIND DRAN

In Ihrem Spielzug werden Sie die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- 1. VERSTÄRKEN** Sie ihre Häuser mit zusätzlichen Einheiten und Spezialeinheiten sowie Gold (S. 12).
- 2. KAUFEN** Sie Maester- und Zielkarten (S. 13).
- 3. AKTUALISIEREN** Sie Ihre Charakterkarten (S. 13)
- 4. MARSCHIEREN** Sie in gegnerische und/oder neutrale Gebiete ein und greifen diese an (S. 7 & 13).
- 5. BEWEGEN** Sie Ihre Einheiten (S. 9 & S. 14).
- 6. SCHLIESSEN SIE EINE MISSION AB** und überprüfen Sie Ihren Ihren Siegstatus (Ziele S. 14).
- 7. ZIEHEN** Sie eine Gebietskarte, sofern Ihnen eine zusteht (S. 14).

HERRSCHAFT: VERSTÄRKUNGEN

Verstärkung in *HERRSCHAFT* funktioniert genauso wie in *GEFECHT* (S. 6) – mit dem Unterschied, dass Sie zusätzlich Gold (Golddrachen) erhalten, das Sie während des Spiels ausgeben können:

- 1 ZÄHLEN SIE IHRE GEBIETE UND SCHLÖSSER, DIE SIE KONTROLLIEREN, UND TEILEN SIE DIESE ZAHL DURCH 3 (GGF. ABRUNDEN). SIE ERHALTEN SO VIELE EINHEITEN SOWIE DIESEN BETRAG MAL HUNDERT IN GOLD.**

Beispiel: Wenn Sie 10 Gebiete und 3 Schlösser (insgesamt 13) kontrollieren, erhalten Sie 4 Einheiten und 400 Gold. (Siehe Tabelle S. 6)

$$13 = \text{4 goldene Figuren} + \text{4 Golddrachen}$$

- 2 ERMITTELN SIE, OB SIE EINEN REGIONS-BONUS ERHALTEN.**

Wenn Sie jedes Gebiet in einer Region kontrollieren, erhalten Sie einen Regions-Bonus, der auf dem Spielbrett als zusätzliche Einheiten sowie die Zahl mal Hundert in Gold angezeigt wird. *Beispiel:* Wenn Sie alle 5 Gebiete kontrollieren, die zusammen die Westlande bilden, erhalten Sie 2 zusätzliche Einheiten und 200 Gold.

$$\text{DIE WESTLANDE 2 GEBIETE} = \text{2 goldene Figuren} + \text{2 Golddrachen}$$

- 3 ERHALTEN SIE GOLD FÜR IHRE HÄFEN.**

Sie erhalten außerdem Gold für jeden Hafen, den Sie kontrollieren (mal Hundert). *Beispiel:* Wenn Sie 3 Häfen kontrollieren, erhalten Sie 300 Gold.



$$3 = \text{3 Golddrachen}$$

- 4 TAUSCHEN SIE 3 GEBIETSKARTEN GEGEN ZUSÄTZLICHE EINHEITEN.**

Wie im *GEFECHT*-Modus, können Sie auch hier Gebietskarten gegen weitere Einheiten tauschen (S. 6).

Hinweis: Sie erhalten kein Gold für das Eintauschen von Gebietskarten.

- 5 TAUSCHEN SIE EINE GEBIETSKARTE GEGEN EINE SPEZIALEINHEIT.**

Sie können außerdem pro Runde eine Gebietskarte gegen eine Spezialeinheit tauschen, sofern diese dem Symbol auf der Karte entspricht (Ritter, Belagerungsmaschine oder Befestigung) und zu Ihren Einheiten stellen. Sie können gleichzeitig einen Satz (für Einheiten) und eine einzelne Karte (für eine Spezialeinheit) in derselben Runde einlösen, jedoch kann die einzelne Karte nicht Teil des Satzes sein.



Sie erhalten KEINE zusätzlichen Einheiten, wenn Sie eine einzelne Karte für eine Spezialeinheit (Spezialeinheiten, S. 13) einlösen.

- 6 EINHEITEN AUFSTELLEN**

Nachdem Sie Verstärkungseinheiten (aus Ihrem Vorrat) und Gold in Ihrer Runde gesammelt haben, stellen Sie ALLE Verstärkungseinheiten in Gebiete auf, die Sie kontrollieren. Sie können alle Einheiten in ein Gebiet stellen oder auf mehrere Gebiete verteilen.

Wenn Sie eine Spezialeinheit haben, können Sie diese in jedes Gebiet stellen, welches Sie kontrollieren, unabhängig davon, wo Sie die Verstärkungseinheiten aufstellen. Gold wird Ihrer Schatzkammer hinzugefügt, damit es für Karten und Fähigkeiten genutzt werden kann. Sie können Gold in Ihrer Schatzkammer lagern und müssen es nicht alles auf einmal in jeder Runde ausgeben.

HERRSCHAFT: KARTEN KAUFEN UND BENUTZEN

Nachdem Sie Einheiten aufgestellt und Gold gesammelt haben, können Sie Maesterkarten und Zielkarten kaufen.

MAESTERKARTEN

Maesterkarten geben Ihnen eine einmalig einsetzbare Spezialfähigkeit, und können für jeweils 200 Gold gekauft werden. Zahlen Sie mit Ihren Münzen und ziehen Sie die oberste Karte vom Maesterkartenstapel. Sie können in jeder Runde so viele kaufen, wie Sie möchten. Halten Sie ihre Karten geheim, da sie Ihnen erlauben, Ihre Gegner mit besonderen Fähigkeiten zu überraschen, um Ihnen taktische Vorteile zu ermöglichen.

Auf den Maesterkarten ist angegeben, wann sie benutzt werden können und wieviel Gold es kostet, sie zu nutzen. Karten können in derselben Runde genutzt werden, in der sie gekauft werden, außer es steht anders auf der Karte beschrieben. Nachdem eine Karte benutzt wurde, legen Sie diese auf den Ablagestapel ab.



HERRSCHAFT: KARTEN KAUFEN UND BENUTZEN (FORTSETZUNG)

ZIELKARTEN

Zielkarten geben Ihnen Aufgaben vor, für deren Erreichen Sie eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten (1–4) erhalten. Der erste Spieler, der 10 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel! Sie beginnen das Spiel mit zwei Zielkarten und erhalten weitere, wenn Sie Ziele erreichen. Halten Sie Ihre Ziele geheim, damit Ihre Gegner nicht wissen, welche Sie verfolgen. Am Ende Ihrer Runde überprüfen Sie, ob Sie ein Ziel erreicht haben. Falls Sie eins abgeschlossen haben, zeigen Sie die Karte vor, legen sie auf den Ablagestapel und zählen die erreichten Siegpunkte zu Ihren Gesamtpunkten hinzu (S. 14).

Wichtig: Sie können nur ein Ziel pro Runde abschließen.

Um Ihre Strategie zu variieren, können Sie einmal pro Runde 200 Gold ausgeben und zwei Karten vom Zielkartenstapel ziehen, von denen Sie eine behalten und die andere wieder ablegen.



CHARAKTERKARTEN

Jedes Haus hat 4 Charakterkarten mit einzigartigen Spezialfähigkeiten.

Diese Fähigkeiten können einmal pro Runde aktiviert werden, wenn man den entsprechenden Preis in Gold bezahlt. Manche Fähigkeiten geben Angriffs- oder Verteidigungsboni, andere können außerhalb einer Schlacht eingesetzt werden.

Um eine Fähigkeit zu aktivieren, bezahlen Sie den angegebenen Preis in Gold, setzen die Fähigkeit ein und drehen die Charakterkarte um. Dies zeigt an, dass die Fähigkeit in dieser Runde bereits genutzt wurde.

Nachdem Sie in Ihrer nächsten Runde Ihre Verstärkung aufgestellt und Karten gekauft haben, können Sie alle umgedrehten Charakterkarten wieder aufdecken, so dass die Fähigkeiten wieder genutzt werden können.



INVASIONEN UND SCHLACHTEN

Invasionen in **HERRSCHAFT** funktionieren genauso wie in **GEFECHT (S. 7)**. Manche Charaktere und Maesterkarten sowie Spezialeinheiten erlauben Ihnen, die Würfelergebnisse anzupassen, Würfel erneut zu würfeln und sogar 8-seitige Würfel zu benutzen. Schauen Sie sich diese Fähigkeiten genau an, damit Sie wissen, wann sie genutzt werden können. Sie können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bestimmen. Wenn eine Karte oder eine Fähigkeit einer grundlegenden Regel widerspricht, befolgen Sie immer die Regeln für die Karte oder Fähigkeit.

SPEZIALEINHEITEN

Es gibt 3 Arten von Spezialeinheiten, welche aufgestellt werden können, indem Sie Gebietskarten einlösen (S. 12). Spezialeinheiten geben für Einheiten, die sie begleiten, einen Bonus im Kampf, aber zählen selber nicht als Einheit. Wenn Spezialeinheiten eingesetzt werden, um ein Gebiet zu erobern, müssen sie zusammen mit der angreifenden Armee in das eroberte Gebiet bewegt werden. Spezialeinheiten werden vom Spielbrett mit der verteidigenden Armee entfernt, wenn das Gebiet erobert wurde.

Ritter – Jeder Ritter in einem Gebiet erlaubt Ihnen, 1 auf Ihren höchsten Würfel zu addieren, wenn die Einheiten in diesem Gebiet in eine Schlacht verwickelt sind. Das heißt, dass Sie effektiv „höher“ als die höchste Zahl auf den Würfel (6 oder 8) würfeln können. Wenn Sie zwei Ritter in einem Gebiet haben, können Sie 2 auf Ihren höchsten Würfel dazu addieren usw.



Belagerungsmaschine – Jede Belagerungsmaschine in einem Gebiet erlaubt Ihnen, einen 6-seitigen Würfel gegen einen 8-seitigen Würfel zu tauschen, wenn Einheiten in diesem Gebiet gegeneinander kämpfen. Wenn Sie zwei Belagerungsmaschinen in einem Gebiet haben, können Sie zwei 8-seitige Würfel (wenn man davon ausgeht, dass Sie zwei Einheiten im Kampf haben) werfen usw.



Befestigung – Eine Befestigung in einem Gebiet erlaubt Ihnen, ALLE 6-seitigen Würfel mit 8-seitigen Würfeln zu tauschen, aber NUR wenn Einheiten in diesem Gebiet verteidigen. Außerdem kann eine Befestigung NICHT bewegt werden. Sie muss in dem Gebiet bleiben, in dem man sie platziert hat und kann nur als Verteidigungsmaßnahme genutzt werden.



HERRSCHAFT: MANÖVER

Sobald Sie, wie im **GEFECHT-Modus**, Ihre **Angriffsphase beenden**, können Sie ein **Manöver durchführen**, um eine **wichtige strategische Position zu verstärken (S. 9)**. Manche Fähigkeiten können Ihnen ein zusätzliches Manöver oder ein Manöver durch ein gegnerisches Gebiet gewähren.

ZIELE

Nach Ihrer Manöverphase überprüfen Sie Ihre Zielkarten (S. 13), um zu sehen, ob Sie ein Ziel abgeschlossen haben. **Ziele sind zwischen 1 und 4 Siegpunkte wert**, basierend auf der Schwierigkeit. Sie können nur ein Ziel in jeder Runde abschließen, egal, ob Sie die Voraussetzungen für mehr als ein Ziel erfüllt haben. Also wählen Sie weise.

Um die Punkte zu erhalten, decken Sie ein Ziel auf, das Sie erreicht haben und erhöhen Sie den Siegpunkte-marker auf Ihrer Spielertafel. Nachdem Sie ein Ziel abgeschlossen und Punkte erhalten haben, legen Sie die Karte ab. Dann ziehen Sie zwei neue Karten vom Zielkartenstapel. Wählen Sie eine aus, die Sie behalten möchte und legen Sie die andere ab, um ihre Kampagne fortzuführen und zum Sieg zu marschieren.



BEISPIEL:

Ziel: Kontrollieren Sie 5 Burgen.

Die Lennisters haben Ihr Ziel erreicht und erhalten 1 Siegpunkt, da sie am Ende ihrer Runde 5 Burgen kontrollieren.



EINE GEBIETSKARTE ZIEHEN

Wenn Sie **mindestens 1 feindliches Gebiet erfolgreich erobert haben**, können Sie **eine Karte vom Gebietskartenstapel ziehen**. Sie können nur eine Karte ziehen, auch wenn Sie mehrere Gebiete erobert haben.

ELIMINIERUNG

Wenn Sie es schaffen, die Einheiten eines anderen Spielers komplett vom Spielbrett zu entfernen, wird der Spieler aus dem Spiel geworfen. Sie erhalten die Gebietskarten dieses Spielers und wenn Sie damit über 5 Karten erhalten, müssen Sie umgehend einen Satz einlösen und zusätzliche Armeen aufstellen, auch wenn es nicht Ihre Verstärkungsphase ist. Sie erhalten ebenfalls das gesamte Gold aus der Schatzkammer des Spielers.

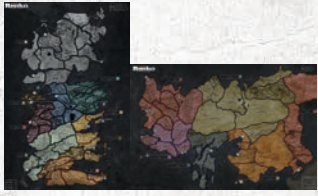


GEWINNEN

Wenn Sie **am Ende Ihrer Runde 10 oder mehr Siegpunkte erreicht haben UND Ihren Sitz der Macht kontrollieren**, **haben Sie gewonnen!** Behalten Sie die Siegpunkte Ihrer Gegner daher immer im Auge. Sie können den Sieg der anderen aufhalten, wenn Sie es schaffen, den Sitz der Macht Ihrer Gegner an sich zu reißen.

WELT IM KRIEG (6-7 SPIELER)

Sie können die beiden Spielbretter Westeros und Essos miteinander verbinden, um den mächtigen *WELT IM KRIEG*-Modus mit 6–7 Spielern zu spielen. Befolgen Sie die Regeln und Siegbedingungen, die im *GEFECHT*- oder *HERRSCHAFT*-Modus beschrieben sind. Nutzen Sie den nachfolgenden Aufbau und Zugreihenfolge für ein 6 oder 7 Spieler *HERRSCHAFT*-Spiel.

WELT IM KRIEG: SPIELAUFBAU

	AKTION	6-7 SPIELER	
1	Spielen Sie auf beiden Spielbrettern für eine noch größere Schlacht.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Westeros & Essos Spielbretter (Westeros links, Essos rechts.) 2. Westeros & Essos Gebietskarten <i>Mischen Sie die Westeros und Essos Gebietskarten zu einem Deck zusammen.</i> 	
2	Jeder Spieler wirft einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf startet mit der Wahl seines Hauses. <i>Hinweis: Die Häuser stehen auch für die Zugreihenfolge. Die Wahl des Hauses bestimmt somit die Zugreihenfolge im Spiel.</i>	6 Spieler	7 Spieler
		 Stark, Targaryen, Baratheon Lannister, Ghiscari, Tyrell	 Stark, Targaryen, Baratheon, Lannister Ghiscari, Tyrell, Martell
3	Erhalten Sie Ihren Zugreihenfolge-Startbonus. <i>Siehe #2 für Häuser-Zugreihenfolge. Siehe S.11 für 3., 4. und 5. Spielerbonus.</i>	6. Spieler (Tyrell)	7. Spieler (Martell)
		500 Gold und 1 Gebietskarte	500 Gold, 1 Gebietskarte und 1 Meisterkarte
4	Starteinheiten erhalten	6 Spieler	7 Spieler
		26	22
5	Sitz der Macht	Stellen Sie Ihren „Sitz der Macht“ und eine Dreier-Einheit (S.2) in das Sitz-der-Macht-Gebiet Ihres Hauses (S. 11). Diese erhalten Sie zusätzlich zur Ihren Starteinheiten.	
6	Starteinheiten aufstellen	<ol style="list-style-type: none"> 1. In Zugreihenfolge (siehe #2) stellt jeder Spieler im Uhrzeigersinn je 1 Einheit in ein freies Gebiet bis alle Gebiete besetzt sind. 2. Wenn alle Gebiete besetzt sind, verstärken Sie Ihre Gebiete mit Ihren restlichen Starteinheiten einzeln im Uhrzeigersinn. 	

INVASIONEN ÜBER DIE MEERENGE

Alle Häfen auf der östlichen Küstenlinie von Westeros können alle Häfen auf der westlichen Küstenlinie von Essos und umgekehrt angreifen, wodurch Verbindungen zwischen den beiden Kontinenten entstehen. Sie können ebenfalls durch die Hafenverbindungen Manöver durchführen.



GEWINNEN

Alle anderen Regeln für den *GEFECHT*- oder *HERRSCHAFT*-Modus werden angewendet. Für den *GEFECHT*-Sieg zählen Sie die Anzahl Ihrer Gebiete, Schlösser und Häfen zusammen, sobald die *Spielende*-Karte aus dem Gebietskartenstapel gezogen wird. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Für den *HERRSCHAFT*-Sieg gewinnt der erste Spieler mit 10 Siegpunkten.



licensed by



HASBRO and its logo and RISK are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2015 Hasbro. All Rights Reserved.
 Series title, artwork, photographs and game movers TM & © 2015 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved.
 HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc.
 Herstellung und Vertrieb über: Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
HERGESTELLT IN CHINA. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. 543-238-2015