

fuRisk - Spielregeln

Strategiespiel für 2-6 Spieler



1. EINFÜHRUNG

fuRisk ist das klassische Strategiespiel. Für zwei bis sechs Spieler geht es darum, die Besatzungsmächte zu vertreiben und die Welt zu befreien. Gespielt wird auf einem 3D-Globus oder wahlweise in 2D, dessen sieben Kontinente in 48 Länder unterteilt sind.

1.1 DER GLOBUS

Kontinent	Länder
Afrika	6
Antarktis	1
Asien	12
Australien	6
Europa	7
Nord-Amerika	11
Süd-Amerika	5

1.2 DIE SPIELFARBEN

Jeder Spieler bekommt am Anfang des Spiels eine Farbe in folgender Reihenfolge zugeordnet:

Spieler 1 :	Rot
Spieler 2 :	Blau
Spieler 3 :	Gelb
Spieler 4 :	Grün
Spieler 5 :	Türkis
Spieler 6 :	Lila

2. DAS SPIEL

fuRisk ist von der Spieleranzahl her sehr flexibel, obwohl sechs Spieler die ideale Besetzung sind.



2.1 BEDIENUNG

Den 3D-Globus kann man durch Mausklick und Ziehen der Maus auf dem Hintergrund bewegen.

Mit dem 2D/3D-Button am rechten Bildschirmrand lässt sich der Globus von 3D in 2D aufspannen (oder umgekehrt) und ermöglicht dem Betrachter somit einen besseren Überblick über alle Länder / Kontinente.

3. fuRisk FÜR 3-6 SPIELER

3.1 DAS ZIEL DES SPIELS

Wer zuerst alle gegnerischen Länder befreit hat, gewinnt das Spiel. Nachfolgend die Einzelheiten.

3.2 DIE STARTAUFGSTELLUNG

Wie viele Einheiten jeder Spieler zu Beginn aufstellt, hängt von der Zahl der Spieler ab:

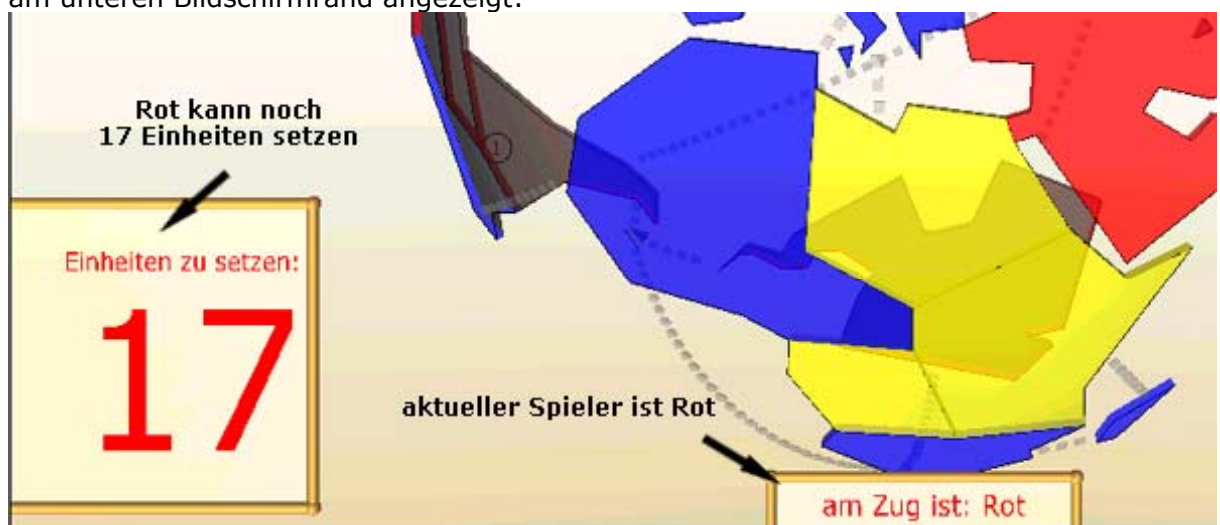
Anzahl der Spieler:	3	4	5	6
Anzahl der Start-Einheiten:	35	30	25	20

Die Zuteilung der Länder geschieht zufällig nach folgendem Prinzip:
Solange noch freie Länder auf dem Globus vorhanden sind, teilt der Computer Spieler X (X beginnend bei 1 bis Anzahl der Spieler) ein Land zu. Das Land erhält die Farbe seines Besitzers und eine Einheit des besitzenden Spielers wird auf ihm platziert.

Sind alle Länder besetzt, müssen die weiteren Einheiten einzeln gesetzt werden. Es beginnt Spieler 1. Er setzt eine Einheit in ein beliebiges seiner Länder (durch Mausklick auf das entsprechende Land).

Dann folgt die anderen Spieler 2, etc. - jeder setzt immer nur eine Einheit - bis schließlich alle Starteinheiten verteilt sind. Jedes Land kann mit beliebig vielen Einheiten besetzt werden.

Der aktuelle Spieler sowie die Anzahl der noch zu setzenden Einheiten wird immer am unteren Bildschirmrand angezeigt:



Die Anzahl der sich auf einem Land befindenden Einheiten wird durch einen EinheitenZähler dargestellt, eine kleine Scheibe in der Landesmitte mit der Anzahl der Einheiten die auf dem Land platziert sind. Diese Anzahl ist um 1 reduziert, da sich immer mindestens eine Einheit auf jedem Land befinden muss und diese auch nicht bewegt werden kann.



3.3 DER SPIELBLAUF

Es beginnt wieder Spieler 1, gefolgt von Spieler 2 etc.. Jeder Zug eines Spielers besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen, deren Reihenfolge genau einzuhalten ist:

- 1: Verstärkungen
- 2: Befreiungs-Aktionen
- 3: Einheiten bewegen

Phase 2 und 3 kann man jederzeit durch Betätigung des fertig-Buttons am rechten unteren Bildschirmrandes beenden.

PHASE 1: VERSTÄRKUNGEN

Zu Beginn seiner Runde erhält der Spieler Verstärkungen.

1. Verstärkungen für eigene LÄNDER

Der Spieler bekommt für jeweils 3 Länder eine neue Einheit. Er erhält immer mindestens drei neue Einheiten.

2. Verstärkungen für eigene KONTINENTE

Zusätzliche Einheiten erhält der Spieler jedes Mal, 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:
Antarktis	0
Australien	2
Süd-Amerika	2
Afrika	3
Europa	5
Nord-Amerika	5
Asien	7

PHASE 2: BEFREIEN FREMDER LÄNDER

Nach dem Verteilen der Verstärkungen kann der Spieler Länder befreien, die sich im Besitz von gegnerischen Spielern 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 (im Beispiel z.B. Britische Inseln – Skandinavien, Britische Inseln – Island).
2. Eine Befreiungsaktion ist nur von einem Land aus möglich, in dem mindestens 2 Inf.-Einheiten stehen (EinheitenZähler zeigt mindestens eine 1). 1 Einheit muss immer im



Ausgangsland zurückbleiben und darf sich nicht an der Aktion beteiligen.

Eine Befreiungsaktion beginnt man durch Mausklick auf das Ursprungsland. Dieses wird nun markiert und mögliche Angriffs- und Bewegungsziele blinken.

Klickt man nun auf ein blinkendes gegnerisches Land, wird die Befreiungsaktion mit der ersten Attacke gestartet.

Eine Befreiungsaktion besteht aus einer oder mehreren Attacken. Der Befreier hat dabei einen leichten Vorteil, jedoch ist der Ausgang jeder Attacke rein zufällig (natürlich ist das Land mit der größeren Anzahl im Vorteil).

Es greifen immer maximal 3 Einheiten an.

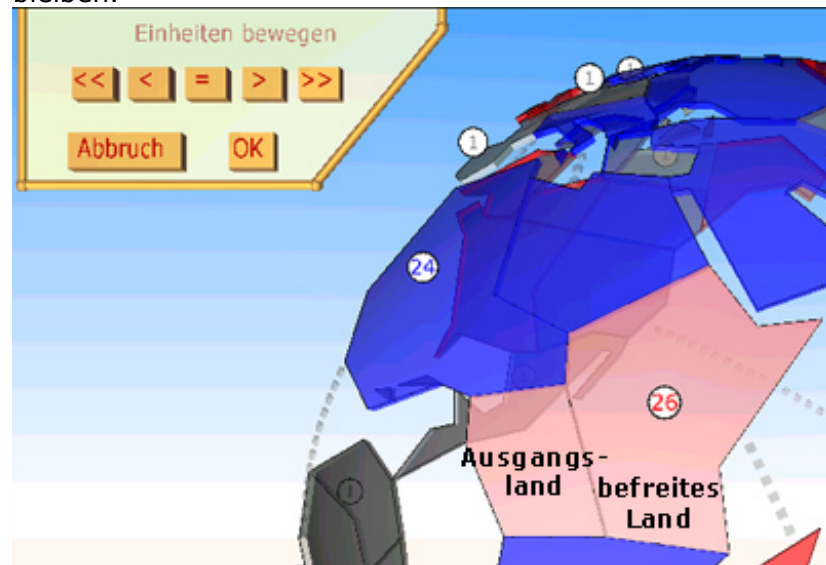
Ist eine Attacke abgeschlossen, so kann der Befreier wählen, ob er die Befreiungsaktion für dieses Land fortsetzen will (durch einen weiteren Mausklick auf dieses Land), ein anderes Land befreien will (indem er auf das entsprechende Land klickt) oder ob er seine Befreiungsaktion beendet (Klick auf das eigene Land).

Befreite Länder

Wird die (letzte) Besatzungseinheit in einem attackierten Land aufgelöst, so werden alle (bis auf eine) Einheiten des Ausgangslandes in das befreite Land bewegt.

Am der linken oberen Bildschirmrand erscheint ein Menü, in welchem man nun die Einheiten (zwischen den beiden Ländern) verteilen kann.

Die überlebenden Einheiten der letzten Attacke müssen im befreiten Land bleiben.



- | | |
|----------------|--|
| < | bewegt eine Einheit vom befreiten Land ins Ausgangsland |
| << | bewegt alle Einheiten vom befreiten Land ins Ausgangsland (dabei bleiben die überlebenden Einheiten der letzten Attacke im befreiten Land) |
| = | verteilt die Gesamtzahl der Einheiten in beiden Ländern gleichmäßig auf diese |
| > | bewegt eine Einheit vom Ausgangsland ins befreite Land |
| >> | bewegt alle Einheiten vom Ausgangsland ins befreite Land |
| OK | schließt die Bewegungsaktion ab |
| Abbruch | beendet die Bewegungsaktion ohne Durchführung der Bewegungen |

Ebenso kann man durch Klick auf die Erde die Einheiten verteilen. Dabei bedeutet ein Klick auf eines der beiden Länder die Bewegung einer Einheit dorthin.

Ein Klick auf das markierte / befreite Land beendet die Bewegungsaktion. Klickt man auf ein anderes benachbartes und gegnerisches Land wird dieses vom befreiten Land aus angegriffen.

Klickt man auf ein eigenes Land, welches nicht das Ausgangsland oder das befreite Land ist, kommt man in Phase 3, die Bewegungsphase.

Alle Einheiten aufgelöst

Wird die letzte Einheit eines Spielers aufgelöst, so muss er sofort aus dem Spiel ausscheiden.

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 der nächste Spieler ist an der Reihe.

3.4 ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle gegnerischen Länder besetzt hat.

4. ZWEI-SPIELER VARIANTE

4.1 ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spieles ist es, alle Einheiten des gegnerischen Spielers aufzulösen. Wer das zuerst schafft, gewinnt das Spiel; die Stärke des neutralen Spielers wird nicht berücksichtigt.

4.2 VORBEREITUNG DES SPIELS

Beide Spieler verfügen anfangs über 40 Einheiten. Spieler 1 ist Rot, Spieler 2 Blau wie auch in den anderen Spielen. Eine dritte Farbe – Grau - stellt den "neutralen" Spieler dar; er erhält anfangs 28 Einheiten.

4.3 REGELÄNDERUNGEN

Der Spielablauf entspricht ansonsten den Regeln des Hauptspiels, mit folgenden Abweichungen:

Verstärkungen

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

Die Einheiten des neutralen Spielers werden vom Computer zufällig, allerdings [unter bestimmten Gesichtspunkten \(siehe Info-Kasten\)](#) auf dessen Ländern verteilt.

[Wie platziert der neutrale Spieler seine Einheiten?](#)

Für alle zwei Einheiten, die ein normaler Spieler bekommt, erhält der neutrale Spieler eine Nachschubeinheit. Wenn möglich, stellt er sie in ein benachbartes Land zu einem der beiden verstärkten Länder des normalen Spielers. Dabei wählt er das schwächste der Nachbarländer, es zählt das Verhältnis neutrale Einheiten zu Einheiten des normalen Spielers.

Wenn keines der beiden verstärkten Länder des normalen Spielers neutrale Nachbarländer hat, dann wird die Nachschubeinheit in ein neutrales Land gesetzt, das eine Grenze zu dem normalen Spieler hat. Dabei wird wieder das schwächste Land gewählt, gemessen am Verhältnis der Einheiten.

Hat der normale Spieler überhaupt keine Grenzen zum neutralen Spieler, dann wird die Nachschubeinheit zufällig in ein neutrales Land gesetzt.

Wenn es keine neutralen Länder mehr gibt, bekommt der neutrale Spieler auch keinen Nachschub.

Aktionen des neutralen Spielers

Befreiungsaktionen gegen die neutralen Einheiten verlaufen wie Aktionen gegen einen Mitspieler.

Der neutrale Spieler führt niemals Befreiungsaktionen durch.