

Regelwerk zu Warhammer Risiko

Version 1.3

Inhaltsverzeichnis:

Einführung:	Seite 1
Der Spielplan:	Seite 1
Ziel des Spiels:	Seite 2
Spielfiguren auf dem Spielfeld:	Seite 2
Provinzkarten:	Seite 2
Spielstart:	Seite 3
Spielablauf:	Seite 3
• Ereigniskarte ziehen:	Seite 4
• Verstärkungen ermitteln:	Seite 4
• Verstärkungen bewegen:	Seite 5
• Verstärkungen bewegen in umkämpfte Provinzen:	Seite 6
Der Kampf beginnt:	Seite 7
Die Schlacht:	Seite 8
• Ermittlung der Siegespunkte:	Seite 9
Ende des Spielzuges:	Seite 10

Einführung:

Dieses Kampagnen Spiel basiert auf dem Spiel „Risiko Herr der Ringe“ und das Tabletop – Spiel Warhammer Fantasy. Diese spannende Kampagne ist im Sinne eine Hybrid aus dem altbekannten Strategiespiel und der Warhammerwelt.

Der Spielplan:

Als Spielplan dient für diese Kampagne das „mächtige Königreiche“ Hexagonspielfeld. Jedes einzelne Feld wurde wiederum mit einer fortlaufenden Nummer markiert, welche sich wiederum auf den Gebietskarten wiederfindet. Das bedeutet eine Provinz mit der Nummer 12 entspricht der Gebietskarte Nr. 12 zum Beispiel „Moria“.

Die Anzahl der Provinzen ist abhängig von den teilzunehmenden Spielern an der Kampagne! Überschlägig wird empfohlen, für

- 2 Spieler = 10 Provinzen
- > 4 Spieler = 20 Provinzen
- > 6 Spieler = 30 Provinzen
- > 10 Spieler = 50 Provinzen und mehr

zu verwenden.

Natürlich steht es jeder Spielergruppe selbst zu, die Anzahl der Provinzen eigenmächtig zu erhöhen bzw. zu verringern.

Entsprechend der ausgewählten Provinzen werden dann auch nur die jeweiligen Provinzkarten verwendet. Jeder Provinz ist mit einer fortlaufenden Nummer versehen, welche sich oben links auf der Provinzkarte wiederfindet!

Ziel des Spiels:

Ein Mitspieler hat gewonnen, wenn alle anderen Mitspieler öffentlich kundtun, dass er nun der uneingeschränkte Herrscher der Warhammer Welt ist! Da das kein Mitspieler freiwillig zugeben wird, nimm ihnen also alle Provinzen weg –dann wird er seine Meinung ändern.

„Sieg bedeutet also, $\frac{3}{4}$ (abgerundet) aller Provinzen zu besitzen.“

Spielfiguren auf dem Spielfeld

Auf dem Spielfeld werden zum Besetzen von Provinzen verschiedene Spielfiguren verwendet.

Es gibt verschiedene Figuren in entsprechenden Spielerfarben, welche wiederum einem bestimmten Punktwert symbolisieren.

Infanteriemodell / Goblinbogenschützen	= 50 Punkte / Gold
Reitermodell	= 200 Punkte / Gold
Troll / Adler	= 500 Punkte / Gold
Schild	=
1000 Punkte / Gold	

Provinz - Karten

Im Spiel gibt es jeweils für eine Provinz eine entsprechende Gebietskarte mit einem Namen aus der „Herr der Ringe Welt“. Die Nummer der Provinz auf dem Spielplan und die Nummer der Karte stimmen also überein.

Auf der Karte ist neben dem Namen und der Provinznummer ein Grundriss der Provinz zu erkennen. Diese stimmen zwar nicht mit den Hexagonfeldern des „mächtige Königreich“ Spielfeld überein, aber sie dienen ja auch nur zur Veranschaulichung.



Unter dem Kartenbild wiederum befindet sich eine Angabe, wie viel Gold (entspricht also dem Punktwert) jede Provinz PRO Spielrunde erwirtschaftet.

Spielstart:

Jeder Spieler bekommt zum Start des Spiels 1000 Punkte an Starttruppen (siehe Wertigkeit der Spielfiguren) und zieht zufällig drei verdeckte Provinzkarten.

Dies sind die Startprovinzen eines jeden Spielers.

Neue Spieler in die Kampagne aufnehmen:

Jeder Zeit – zum Beginn eines neuen Spielzuges - dürfen neue Spieler in Kampagne eintreten. Um einen ausgeglichenen Start zu ermöglichen, bekommt der neue Spieler seine Starttruppen in einem Wert, welchem dem Mittelwert aller Truppen der Spieler entspricht.

Danach bekommt der Spieler W3 neutrale Provinzen, sofern vorhanden. Wenn keine neutralen Provinzen mehr verfügbar sind, darf sich der Spieler W3 zufällige Provinzen von den beiden stärksten Spielern (also Mitspieler mit den derzeit meisten Provinzen) aussuchen. Die Wahl von welchem der beiden Spieler der neue Mitspieler seine Start - Provinzen nimmt, bleibt dem Neueinsteiger selbst überlassen.

Der Spielablauf

Jede Spielrunde besteht aus verschiedenen Phasen, deren Reihenfolge der jeweilige Spieler genau eingehalten muss:

- **Ereigniskarte ziehen**
- **Verstärkungen ermitteln und in die eigenen Provinzen stellen**
- **Truppenbewegung in (neutrale) Provinzen**
- **Truppenbewegungen (Angriff) auf Provinzen der anderen Mitspieler**
- **Schlacht(en) um die Provinz(en) nach Warhammer Regelwerk**

- **Ermittlung des Schlachtausganges und Vorherrschaft um die Provinz**
- **Übergabe der jeweiligen Provinzkarten an die neuen/alten Herrscher über die Provinz**
- **Übergabe der Spielrunde an den nächsten Mitspieler**

Alle Spieler würfeln einen W6 (sechseckiger Würfel) – der Spieler mit dem höchsten Wert beginnt den Zug in dieser Spielrunde. Danach würfeln die verbliebenen Spieler und wiederum der Spieler mit den höchsten Wurf ist am Zug und so weiter – bis alle Spieler ihren Zug gemacht haben.

Spieler die in diesem Spielzug abwesend sind (gerade wenn die Kampagne über mehrere Wochen gespielt wird) gelten als pausiert. Ihre bereits bestehenden Provinzen erwirtschaften zwar das Gold, aber ansonsten werden keine Handlungen und Aktionen ausgeführt! Angriffe auf die Provinzen und die dort stationierten Truppen der nicht anwesenden Spieler gelten automatisch als „Ausweichen“ – wie weiter unten im Regelwerk beschrieben

Ereigniskarte ziehen

Zu Beginn der Spielrunde zieht der Spieler eine Ereigniskarte vom Stapel und führt das Ereignis entsprechend der Karte aus! Bei Erhalt irgendwelcher Boni und/oder Privilegien usw. liest der Mitspieler den Text der Karte laut vor!

Jeder Spieler darf maximal 4 Karten „auf der Hand“ halten – dementsprechend muss eine der überzähligen Karten abgelegt werden.

Verstärkungen ermitteln und in die eigene Provinz stellen

Zu Beginn seiner Runde erhält der Spieler die Verstärkungen für seine Armeen und Provinzen und setzt sich wie folgt zusammen:

- Für jede besetzte Provinz, welche nicht umkämpft ist (es stehen also keine feindlichen Truppen in der Provinz) bekommen die Spieler jeweils 50 Punkte!
- Die Verstärkungen die jede Provinz laut Gebietskarte erwirtschaftet. Der Wert steht auf der entsprechenden Gebietskarte der jeweiligen Provinz.
- Verstärkungen durch besondere Ereignisse oder Aktionen

Die neuen Verstärkungen können nach Belieben in die eigenen Provinzen gesetzt werden und verstärken die dort schon vorhandenen Truppen.

Natürlich können diese Verstärkungen NICHT in feindlich besetzte Gebiete bzw. in neutrale Gebiete gesetzt werden.

Verstärkung bewegen und neutrale Provinzen

Nachdem alle neuen Verstärkungstruppen gesetzt worden sind, darf der Spieler seine Truppen frei bewegen – sofern diese nicht von feindlichen Truppen besetzt worden sind.

Beachte bitte:

- Jede Einheit darf dabei aber nur in eine jeweilige Nachbarprovinz marschieren.
- Neu Verstärkungen aus diesem Spielzug dürfen sich regulär bewegen.

Neutrale Provinzen erobern

Unbesetzte Provinzen beschreiben wir als neutrale Provinzen und können ohne Kampf erobert werden.

Dafür muss der Spieler nur mit mindestens 50 Punkte - also ein Infanteriemodell –diese Provinz in seinem Besitz nehmen. Anschließend bekommt er vom Spielleiter die entsprechende Provinzkarte ausgehändigt und kann ab dem nächsten Spielzug auf die neuen Verstärkungen und ggf. Boni aus dieser Provinz zurückgreifen.

Um die Verluste zu ermitteln, die während der Eroberung dieser neutralen Provinz auftreten werden, wirft der Spieler einen W6 multipliziert diese Augenzahl mit 50 Punkten. Das Ergebnis sind die Verluste in den eigenen Reihen, um diese Barbaren von der Heiligkeit Eures Reiches zu überzeugen. Die Verluste werden unverzüglich aus den angreifenden Truppen entfernt -und falls die Verluste so hoch sein, dass mehr als die Hälfte der angreifenden Truppenstärke als Verluste anfallen oder aber weniger als 50 Punkte der Truppenstärke übrig bleiben – gilt der Angriff als gescheitert. Der angreifende Spieler erobert somit die Provinz NICHT!

Optional(!) kann der angreifende Spieler diese Provinz in einer regulären Schlacht (wie weiter unten im Regelwerk beschrieben) gegen einen beliebigen Mitspieler mit dessen beliebigen Armee austragen.

Die Punktegröße der Schlacht wird durch die Truppenstärke der angreifenden Einheiten vorgeben.

...Somit können vorzugsweise Spieler an einer Schlacht teilnehmen, welche in diesem Spielzug evtl. keine weitere Spielzüge bzw. Schlachten mehr austragen müssen und somit „unnütz“ rum sitzen und sich sogar (!) langweilen würden!...

Sollte der Angreifer die Schlacht regulär gewinnen – bekommt er wie üblich die Provinzkarte vom Spielleiter ausgehändigt!

AUßERDEM bekommt er, weil er als Angreifer das Risiko einer Schlacht gegen einen Mitspieler auf sich genommen hat, die Differenz der Siegespunkte zum Verlierer der Schlacht sofort als neue Truppen dazu! (es wird dabei immer auf volle 50`er abgerundet)!!

Diese frischen Truppen werden nach dem Ende der Schlacht in diese neue, eroberte Provinz gestellt!! Diese neuen Truppen dürfen aber IN DIESEM Spielzug nicht mehr bewegt werden.

Verliert der Angreifer die Schlacht bekommt er selbstverständlich nicht die Provinzkarte. Die Verluste bei den angreifenden Truppen werden entsprechend entfernt. – siehe weiter unten im Regelwerk !

Im Klartext: Für den verteidigen „neutralen“ Mitspieler hat ein Sieg (oder auch eine Niederlage) keine direkten Vorteile, außer seinem Mitspieler eine empfindliche Niederlage beigebracht zu haben und somit dem eigenen Sieg wieder ein Stückchen näher gekommen zu sein.

Also... Die Eroberung einer neutralen Provinz mittels einer Schlacht ist ein Risiko für den Angreifer – kann ihm aber auch ein hübsches Summen Gold/Truppen zusätzlich einfahren!

Verstärkung bewegen in umkämpfte Provinzen

Der Spieler bekommt ja für eigene(!) –aber umkämpfte Provinzen (es befinden sich feindliche Truppen in diesem Gebiet) keine Verstärkungen!

Aber der Spieler hat die Möglichkeit in seinem Spielzug neue Truppe aus angrenzenden Provinzen in das umkämpfte Gebiet zu schicken um die dortigen Truppen in der Verteidigung zu unterstützen.

Um neue Truppen zur Verteidigung zu schicken, müssen die Verteidiger - Truppen in der Provinz als Reaktion auf den Angriff „Ausweichen und Truppen zurückhalten“ gewählt haben. Es ist nicht möglich in eine laufenden Gefecht neue Truppen aus anderen Provinzen ins Feld zuführen.

Aber auch der Angreifer hat die Möglichkeit in seinem Spielzug neue Truppen aus SEINER Provinz in die umkämpfte Provinz nachzuziehen, sofern eben der Verteidiger als Reaktion „Ausweichen“ gewählt hat.

Zusätzlich haben aber auch ALLE anderen Mitspieler die Möglichkeit in das anstehende Gefecht mit einzugreifen. Sofern die Schlacht noch nicht begonnen hat –also der Verteidiger für diesen Spielzug „Ausweichen“ gewählt hat – kann der Spieler mit seinen Truppen den Angreifer oder Verteidiger unterstützen.

Die Wahl welche Seite nun unterstützt wird (und die Gründe) bleiben den Spieler überlassen. Der Spieler hat keine Ansprüche auf eine Gewinnbeteiligung bei einem erfolgreichen Angriff, an diesem Spieler geht auch nicht die Herrschaft der Provinz –auch wenn er mehr Punkte an Truppen in die Schlacht geführt hat – und er hat auch keinen Anspruch auf Bezahlung bei einer erfolgreichen Verteidigung der Provinz.

Aber es ist ausdrücklich erlaubt, dass Spieler untereinander konkrete Abstimmungen, Pakte oder Übereinkünfte treffen.

Der Kampf beginnt!

Sobald die Truppen in den eigenen Provinzen verstärkt wurden und die Truppenbewegungen vollzogen wurden, kann der Kampf um die Herrschaft um die gesamte Warhammer Welt beginnen.

Jeder Spieler kann nun die Gebiete der anderen Mitspieler erobern, die an den eigenen Provinzen direkt angrenzen.

Die Provinz, vom dem der Spieler aus angereift, muss mindestens 50 Punkte (1 Infanteriemodell - siehe Wertigkeit der einzelnen Figuren auf dem Spielplan) zur Verteidigung der Provinz zurücklassen!

Für einen erfolgreichen Angriff sagt der Spieler den Angriff auf die jeweilige Provinz „offiziell“ an und der derzeitige Herrscher über diese Provinz hat nun die Möglichkeit seine Reaktion auf diesen Angriff auszusprechen:

Folgende Reaktionen stehen dem Verteidiger zur Verfügung:

- Angriff annehmen und zur Schlacht aufstellen!
- Ausweichen und Truppen zurückhalten
- Flucht in eine benachbarte eigene Provinz

Reaktion: Angriff annehmen und zur Schlacht aufstellen!

In diesen Fall nimmt der Verteidiger der Provinz die Schlachtauforderung an und stellt eine Armeeliste mit der entsprechenden Punktzahl der eigenen, aller(!) zur Verfügung stehenden Truppen in dieser Provinz, auf.

Es folgt somit eine Schlacht nach den Regeln von Warhammer Fantasy oder –wenn gewünscht – nach den Mantic Regeln! (siehe weiter unten im Regelwerk)

Reaktion: Ausweichen und Truppen zurückhalten!

In diesem Fall entscheidet der zu verteidigende Spieler, dass seine Truppen der Schlacht IN DIESEM Spielzug aus dem Weg gehen. Es findet keine Schlacht statt.

Das bedeutet nun, dass die Herrschaft um diese Provinz umkämpft ist und der Spieler keinerlei BONI oder Verstärkungen aus DIESER Provinz in seinem Spielzug mehr bekommt, sofern er noch nicht mit seinem Spielzug in dieser Runde dran war!

Die einfallenden angreifenden Truppen rauben und morden nun in dieser Provinz und bekommen in Ihrem nächsten Spielzug die Verstärkungspunkte aus dieser (umkämpften) Provinz für sich gutgeschrieben.

Durch die Reaktion „Abwarten“ haben nun alle anderen Mitspieler und der Angreifer die Möglichkeit in ihrem folgenden Spielzug Truppen mit in die umkämpfte Provinz nachzuziehen und so an der bevorstehenden Schlacht teilzunehmen. (wie in dem Kapitel

„Verstärkung bewegen in umkämpfte Provinzen“ beschrieben)

Im folgenden Spielzug, nach der Reaktion Abwarten des Verteidigers kommt es dann unausweichlich im Spielzug des eigentlichen Angreifers zu Schlacht! Möchte oder kann der Verteidiger nun immer noch nicht auf dem Schlachtfeld erscheinen, treten seine Truppen automatisch den RÜCKZUG aus dieser Provinz an. Durch dieses heillose Rückzugsmanöver der verteidigenden Truppen verliert der Spieler nun automatisch die Hälfte der Punkte also der Truppenstärke (wird jeweils immer auf volle 50er abgerundet) aus dieser Provinz. Die restlichen, verbleibenden Truppen werden in die nächste benachbarte eigene Provinz des Spielers gezogen.

Ist keine benachbarte Provinz vorhanden, bzw. nicht erreichbar so gilt die kompletten Armee aus dieser Provinz als verloren und ist zerstört.

Der Angreifer auf diese Provinz bekommt dann nun automatisch die Provinzkarte - ganz so, als hätte die die Provinz in einer heldenhaften Schlacht gewonnen.

Reaktion: Flucht in eine benachbarte Provinz

Durch einen taktischen RÜCKZUG aus dieser Provinz an werden die verteidigenden Truppen in die nächste benachbarte eigene Provinz des Spielers gezogen.

Ist keine benachbarte Provinz vorhanden, bzw. nicht erreichbar so gilt die kompletten Armee aus dieser Provinz als verloren und ist zerstört.

Die Provinz wird also kampflos dem Angreifer überlassen, die Provinzkarte an den neuen Herrscher übergeben, welcher nun heldenhaft die Provinz für sich in Anspruch nehmen kann.

Die Schlacht!

Mit dem Beginn einer Schlacht, ist ein weitere Bewegen von Truppen des Spielers in SEINEM Spielzug nicht mehr möglich!

Somit werden die Schlachten um die Provinz zum Schluss des Spielzuges vollzogen!

Nun hat sich der Verteidiger auf eine Schlacht um die Provinz eingelassen so gibt die Punktgröße der aller(!) an der Verteidigung beteiligten Truppen die Größe des Spiels nach Warhammer Fantasy Regeln oder Mantic Regeln vor.

Der Angreifer und Verteidiger stellt entsprechend nach Regeln Ihrer Armeebücher eine korrekte Armeeliste auf und verwendet MAXIMAL die entsprechenden Punkte.

Nicht verwendete Punkte verfallen in dieser Schlacht.

Beispiel: Der Angreifer greift mit 2000 Punkte die Provinz „Moria“ an, der Verteidiger hat in dieser Provinz nun 1350 Punkte stehen. Somit wird das Warhammer Spiel in einer Größe von 1350 Punkte ausgetragen! Die restlichen 650 Punkte des Angreifers nehmen nicht aktiv an der Schlacht teil.

Wir gehen im Rahmen der Kampagne davon aus, dass die Verteidiger durch geschicktes Taktieren, Gewaltmärsche und der klugen Geländewahl, die überzähligen Truppenkontingente des Angreifers nicht rechtzeitig an der Schlacht teilnehmen konnten – tja –zu spät gekommen!!)

Sollte der Angreifer mit weniger Truppen als der Verteidiger angreifen, so darf der Verteidiger entscheiden, ob er mit gleicher Anzahl an Punkte in die Schlacht zieht und die restlichen Punkte als Reserve zurückhält. (Siehe MW-Verbesserung).

Der Verteidiger hat aber auch das RECHT, mit seiner vollen Punktstärke in die Schlacht ziehen. Dies ist für den Angreifer zwar nachteilig, aber immerhin hat dieser ja auch in UNTERZAHL eine Provinz angegriffen.

Der Verteidiger der Provinz darf sich das Szenario der (Warhammer) Schlacht aussuchen und das Spielfeld wird gemeinschaftlich und fair nach den üblichen Regeln aufgebaut.

Hat ein Spieler mehr Truppen zur Verfügung als an dem Kampf teilnehmen können, so bekommt dieser Spieler eine +1 auf seinem MW für seine Truppen. Es ist beruhigend für die eigenen Truppen zu wissen, dass noch genügend Kameraden hinter den Schlachtreihen warten. Das heißt, nicht aktiv beteiligten Truppen beeinflussen den MW und auch das spätere Schlachtergebnis –dazu später!

Nachdem nun das Warhammer Schlacht nach den aktuellen Regeln von Warhammer Fantasy oder Mantic Regeln durchgeführt worden ist, wird das Schlachtergebnis festgestellt und somit klar gestellt, wer den nun der wahre Herrscher über diese Provinz ist.

Nach dem Ende der Schlacht werden die übrig gebliebenen Punktekosten der Armee zusammengerechnet und auf volle 50`er abgerundet. Das sind die überlebenden Truppen aus dieser Schlacht und die entsprechenden Spielfiguren für beide Seiten auf dem Spielbrett werden entfernt.

Ermittlung der Siegespunkte

Die Siegespunkte werden nach folgenden Kriterien errechnet:

- Du erhältst eine Anzahl von Siegespunkte, die dem Punktwert der vernichteten Einheiten entspricht! Im letzten Spielzug fliehende oder bereits vom Spielfeld geflohene Einheiten gelten als vernichtet!
- Charaktermodelle gelten für diesen Zweck als einzelne Einheiten! (deren Reitere werden separat gerechnet!)
- Ist die Einheit auf oder auf mehr als die Hälfte ihrer anfänglichen Sollstärke reduziert, bekommt der Gegner die Hälfte der Punktekosten als Siegespunkte gutgeschrieben!
- Teile den Tisch in vier Viertel! Für jedes besetzte und nicht umkämpfte Viertel bekommt der Spieler 100 SP. → Einheiten mit einer Standarte können ein Tischviertel besetzen!
- General ausgeschaltet bekommt der Gegner zusätzlich zu den eigentlichen Punktekosten weitere 100 SP!!!
- Für jede erbeutete Armeestandarte (NICHT normale Regiments - Standarten) bekommt der Spieler 100 Siegespunkte
- Weitere Siegespunkte nach Art des Szenarios – sofern eines gespielt worden ist

Nun werden alle Punkte des Angreifer und des Verteidigers zusammengerechnet. Zusätzlich kommen zu diesem Ergebnis die überzähligen Truppen jeder Seite, welche NICHT an der Schlacht teilgenommen haben.

Beispiel: Der Angreifer hat im Spiel insgesamt 1500 Siegpunkte eingefahren. Ein großartiges Ziel. Der Verteidiger kam leider nur auf 1300 Punkte. Hat aber 300 Punkte Truppen, welche nicht an der Schlacht teilgenommen haben. Somit verbessert sich das Siegpunktergebnis auf stolze 1600 Punkte und hat die Schlacht mit 100 Punkten gewonnen!

Hieraus ergeben sich die endgültigen Siegpunkte für jede Seite.

Die Seite mit den höchsten Siegpunkten ist der Sieger der Schlacht und gewinnt die Provinz bzw. hat sie erfolgreich verteidigt.

Die Differenz der Siegpunkte der Schlacht wird dem Verlierer von seinen übriggeblieben Truppen dieser Provinz (sofern noch welche vorhanden sind) ZUSÄTZLICH entfernt. Im Chaos der Niederlage haben die siegenden Truppen sich einfach die fliehende Truppen und Gefangene niedergemacht – blutig aber so ist Warhammer nun mal!^^

Der Verlierer zieht alle nun übriggebliebenen Truppen aus dieser Provinz in eine eigene oder Nachbarprovinz ab und überlässt dem Sieger mit gesenktem Haupt die Provinz. Ist keine eigene Nachbarprovinz vorhanden- so gelten die Truppen als verloren!

Der Verteidiger übergibt die Provinzkarte dem neuen Besitze, sofern er die Schlacht verloren hat.

Ende des Spielzuges

Hat der Spieler alle Bewegungen seiner Truppen vollzogen, kann er den Spielzug an den nächsten folgenden Mitspieler übergeben.

Viel Spaß bei Warhammer meets Risiko

Eurer
SAGOGREEN

Dank gilt verschieden Mitgliedern des „Warhammer Board „-Forum für ihre kreative Unterstützung.

z.b Freddy