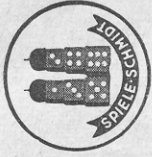


Risiko



Nr. 166/1



Risiko

Das Spiel „Risiko“ wurde in Frankreich von Albert Lamorisse erfunden, der als Filmautor und -regisseur einen guten Namen hat. Er drehte u. a. den preisgekrönten Film „Der rote Ballon“, der großes Einfühlungsvermögen in die Welt des Kindes bewiesen hat. Das Spiel wurde in Frankreich 1957 mit dem „Oskar der Spiele“ ausgezeichnet. Es ist nicht schwierig und bietet mit der Fülle seiner Möglichkeiten stets neue Spielreize.

Ausstattung

1. Ein Spielplan, der die Weltkarte mit den einzelnen Erdteilen wiedergibt; jeder Erdteil ist in eine Anzahl Länder unterteilt, die in gleicher Farbe dargestellt sind.
2. 6 Satz Spielsteine in verschiedenen Farben. Jeder Satz besteht aus würfelförmigen und länglichen Holzteilen, von denen die ersten 1 Armee, die letzteren 10 Armeen entsprechen.
3. 44 Karten. Auf zwei der Karten befinden sich die Silhouetten eines Soldaten, eines Reiters und einer Kanone; diese Karten sind Joker. Auf jeder der anderen 42 Karten sind jeweils nur eine Silhouette und die Umrisse eines Landes angegeben, das annähernd jeweils einem der Länder auf dem Spielplan entspricht. Für jedes Land gibt es nur eine Karte.
4. 6 Würfel.

Vorbereitung des Spiels

Der austeilende Spieler entnimmt den Karten die beiden Joker. Die verbleibenden Karten werden sorgfältig gemischt und dann – reihum – an die Spieler verteilt, wobei jeder Spieler jeweils nur eine Karte bekommt. Alle Karten müssen an die Spieler verteilt werden. Je nach der Zahl der Spieler ist es möglich, daß einige Spieler eine Karte mehr haben als die anderen; dies kann das Spiel aber nicht beeinträchtigen.

Wenn alle Karten verteilt worden sind, deckt jeder Spieler seine Karten auf und besetzt die Länder auf dem Spielplan, für die er die dazugehörigen Karten besitzt, mit je 1 Armee. Wenn alle Spieler ihre Armeen placiert haben, müssen alle Länder besetzt sein, es darf aber auf jedem Land nur eine Armee stehen.

Die Spieler geben nun alle Spielkarten an den austeilenden Spieler zurück, der die Karten und die beiden Joker mischt und alle Karten verdeckt neben den Spielplan legt.

Das Spiel

Die Rechte und Pflichten eines Spielers während einer Spielrunde lassen sich in drei Teile gliedern:

1. Teil

a) Der Spieler erhält eine bestimmte Anzahl Armeen. Diese Anzahl bestimmt sich nach der Zahl der von ihm besetzten Länder geteilt durch drei.

Beispiel: Der Spieler besitzt 12 Länder, er erhält also $(12 : 3 =) 4$ Armeen.

Ist die Zahl der Länder nicht durch drei teilbar, so wird die nächstniedrigere durch drei teilbare Zahl angenommen.

Beispiel: Der Spieler, der 14 Länder besitzt, erhält nur 4 Armeen, da die nächstniedrigere durch drei teilbare Zahl 12 ist. Erst für 15 Länder würde der Spieler 5 Armeen erhalten.

Jeder Spieler erhält in jeder Spielrunde jedoch mindestens 3 Armeen; d. h. auch für weniger als 9 besetzte Länder erhält der Spieler 3 Armeen.

b) Besitzt der Spieler alle Länder eines Kontinents, so erhält er in jeder Spielrunde folgende zusätzliche Armeen:

Australien	2 Armeen zusätzlich
Südamerika	2 " "
Afrika	3 " "
Europa	5 " "
Nordamerika	5 " "
Asien	7 " "

c) Jeder Spieler ist verpflichtet, die erhaltenen Armeen sofort auf die von ihm besetzten Länder zu verteilen. Er kann die Verteilung vollkommen frei nach seinem eigenen Willen vornehmen; insbesondere ist die Zahl der Armeen, mit denen ein Land besetzt wird, während des Spiels nicht beschränkt.

2. Teil

Im weiteren Verlauf des Spiels versucht jeder Spieler, seinen Besitz an Ländern zu vergrößern, indem er andere Mitspieler aus den von ihnen besetzten Ländern vertreibt und diese Länder mit eigenen Armeen besetzt. Dabei muß stets ein Spielstein (1 Armee) auf jedem eingenommenen Land stehenbleiben, so daß man aus einem Land nur dann angreifen kann, wenn man mindestens 2 Armeen darauf stehen hat.

Ein Spieler kann immer nur gegen ein Land vorgehen, das mit einem von ihm besetzten Land eine gemeinsame Grenze hat, d. h. die beiden Länder müssen benachbart sein. Über das Meer kann man gegen ein anderes Land nur dann vorgehen, wenn die beiden Länder durch eine Doppellinie verbunden sind.

Im einzelnen gelten für das Vorgehen gegen ein fremdes Land folgende Regeln:

a) Der angreifende Spieler muß im voraus den Namen des Landes angeben, gegen welches er vorgehen will. Verfügt er dies, so verliert er 3 Armeen.

b) Hat der angreifende Spieler den Namen des Landes genannt, wirft er mit den schwarzen Würfeln; dabei darf er so viele Würfel verwenden, wie er Armeen einsetzen will, keinesfalls darf er aber mehr als 3 Armeen verwenden. Auch hierbei muß stets 1 Armee auf dem Land stehen bleiben, die nicht mit angreifen darf.

Beispiel: Hat ein Spieler 4 Armeen in einem Land, kann er von diesem Land aus mit 1, 2 oder 3 Armeen angreifen. Hat er dagegen nur 3 Armeen in einem Land, kann er von da aus nur mit 1 oder 2 Armeen vorgehen.

Ein Spieler wird nach Möglichkeit immer mit einer möglichst großen Zahl von Armeen angreifen, um seine Chancen zu erhöhen.

Beispiel: Hat ein Spieler bei vorgerücktem Spiel 10 Armeen in einem Land, kann er auch bei Verlust einiger Armeen mehrmals mit 3 Armeen angreifen.

Der verteidigende Spieler würfelt mit den grünen Würfeln. Er darf dabei so viele Würfel verwenden, wie er Armeen in seinem angegriffenen Land stehen hat. Dabei gilt jedoch die Beschränkung, der der angreifende Spieler unterworfen ist, nicht.

Beispiel: Hat der verteidigende Spieler 3 Armeen in seinem Land, darf er auch mit 3 Würfeln werfen. Der angreifende Spieler dürfte in einem solchen Fall nur 2 Würfel verwenden.

c) Bei der Auswertung der gewürfelten Augen werden diese nicht zusammengezählt, sondern es wird jeweils Würfel mit Würfel verglichen.

Hat jeder Spieler nur mit einem Würfel gewürfelt, so ist derjenige Sieger, dessen Würfel die höhere Zahl zeigt.

Beispiel: Würfelt der angreifende Spieler eine 5, der verteidigende Spieler eine 3, so verliert der verteidigende Spieler 1 Armee und der Angreifer besetzt das angegriffene Land. Würft der angreifende Spieler eine niedrigere Zahl als der verteidigende Spieler, so verliert er 1 Armee und das Land bleibt im Besitz des Verteidigers.

Wenn beide Spieler (oder einer von beiden) mit mehreren Würfeln werfen, werden jeweils die einzelnen Würfel miteinander verglichen. Dabei müssen zuerst die beiden Würfel mit der höchsten Augenzahl, dann die Würfel mit der zweithöchsten Augenzahl und schließlich – gegebenenfalls – die Würfel mit der dritthöchsten Augenzahl verglichen werden.

Beispiel: Würfel des Angreifers 5 3 2
Würfel des Verteidigers 6 2 –

In diesem Fall verliert der Angreifer 1 Armee, da seine 5 schwächer ist als die 6 des Gegners; der Verteidiger verliert ebenso 1 Armee, da seine 2 schwächer ist als die 3 des Angreifers.

Beispiel: Würfel des Angreifers 6 4 3
Würfel des Verteidigers 5 – –

In diesem Fall ist der Angreifer mit 3 Armeen vorgegangen, der Verteidiger hat sich mit 1 Armee verteidigt. Da seine 5 schlechter ist als die 6 des Angreifers, verliert er seine Armee und sein Land.

Bei gleicher Augenzahl der Würfel gewinnt immer der verteidigende Spieler.

Beispiel: Würfel des Angreifers 4
Würfel des Verteidigers 4

Der Angreifer verliert in diesem Fall 1 Armee und der Verteidiger bleibt im Besitz seines Landes.

Würfeln beide Spieler mit mehreren Würfeln, da sie mehrere Armeen einsetzen, wird die Punktzahl in gleicher Weise ausgewertet.

Beispiel: Würfel des Angreifers 6 2 2
Würfel des Verteidigers 5 4 2

Hier verliert der Verteidiger 1 Armee, da seine 5 schwächer ist als die 6. Der Angreifer verliert 2 Armeen, da seine erste 2 schwächer ist als die 4 und seine zweite 2 schwächer ist als die 2 des Verteidigers.

Auch aus der Art der Bewertung ergibt sich, daß der angreifende Spieler das Interesse haben muß, jeweils das Maximum von Armeen zu verwenden, d. h. 3 Armeen einzusetzen, damit er mit 3 Würfeln werfen kann. Der verteidigende Spieler braucht sich nicht nach der Armeenzahl des Angreifers zu richten; es liegt jedoch auch in seinem Interesse, sich mit möglichst vielen Armeen zu verteidigen.

d) Der angreifende Spieler kann so lange gegen ein Land vorgehen, wie ihm Armeen zur Verfügung stehen, er kann jedoch seine Angriffe auch jederzeit abbrechen, wenn es ihm gut erscheint.

e) Hat der angreifende Spieler alle Armeen des Verteidigers ausgeschaltet, so besetzt er das angegriffene Land mit seinen Armeen. Er darf dazu soviel Armeen verwenden, wie er beim letzten Würfeln eingesetzt hat. Darüber hinaus kann er weitere Armeen von dem Land, aus dem er angegriffen hat, in das eroberte Land setzen. Aus dem neubesetzten Land kann der Spieler dann sofort unter den gleichen Bedingungen wie vorher gegen andere Nachbarländer vorgehen.

f) Der angreifende Spieler kann während eines Spielzugs jederzeit den Angriff auf ein Land einstellen und gegen ein anderes benachbartes Land vorgehen. Dabei kann er auch jeweils verschiedene Gegner (als Verteidiger) haben.

g) Jeder Spieler erhält vom austeilenden Spieler eine Karte vom Stoß, wenn er ein Land oder mehrere Länder gewonnen hat. Diese Karte läßt er nicht sehen.

h) Für eine Serie von drei Karten (1 Soldat, 1 Reiter, 1 Kanone) kann der Spieler zusätzliche Armeen erhalten. Der Joker ersetzt dabei jede andere Karte. Für die Verteilung der Armeen auf Grund der Kartenserien, wird auf den Abschnitt „Die Karten“ am Ende der Spielregel verwiesen.

3. Teil

Geht ein Spieler am Ende einer Spielfolge nicht mehr gegen andere Länder vor, so kann er seine Armeen umstellen. Zu dieser Umstellung darf er jedoch nur diejenigen Armeen verwenden, die während der Spielfolge nicht am Spiel beteiligt waren. Die Umstellung ist nur von einem benachbarten Land in das andere erlaubt, wobei natürlich beide Länder dem gleichen Spieler gehören müssen. Soweit Doppellinien bestehen, ist auch eine Umstellung über das Meer möglich.

Der Spieler kann seine Umstellungen gleichzeitig in verschiedenen Ländern und Erdteilen nach den vorgenannten Regeln vornehmen.

Die Karten

Jeweils 3 Karten gehören zu einer Serie:

- 1 Karte mit der Silhouette eines Soldaten,
- 1 Karte mit der Silhouette eines Reiters
- und 1 Karte mit der Silhouette einer Kanone.

Der Joker kann für jede andere Karte verwendet werden.

Hat ein Spieler eine Kartenserie, dann kann er sie gegen eine bestimmte Anzahl von Armeen eintauschen. Die Anzahl der Armeen, die er für seine Kartenserie erhält, hängt davon ab, wann er die Karten umtauscht. Es muß dabei sein Bestreben sein, die Karten möglichst lange zu behalten, um dadurch mehr Armeen beim späteren Umtausch zu bekommen. Im einzelnen gilt für den Umtausch folgendes Schema:

Der 1. Spieler, der 3 Karten umtauscht, erhält 4 Armeen,

2.	"	"	"	"	6	"
3.	"	"	"	"	8	"
4.	"	"	"	"	10	"
5.	"	"	"	"	12	"
6.	"	"	"	"	15	"
7.	"	"	"	"	20	"
8.	"	"	"	"	25	"

Bei späterem Umtausch erhöht sich die Zahl der Armeen jedesmal um 5.

Beispiel: Der Spieler, der als Zwölfter 3 Karten umtauscht, erhält 45 Armeen.

Im übrigen ist noch folgendes zu beachten:

1. Ein Spieler ist nicht verpflichtet, seine Karten sofort umzutauschen, wenn er eine Kartenserie (3 Karten) hat. Er kann vielmehr abwarten, bis er die günstigste Gelegenheit hat, eine oder mehrere Serien umzutauschen.

2. Wenn derselbe Spieler mehrere Kartenserien in verschiedenen Spielrunden umtauscht, nimmt auch bei ihm die Zahl der Armeen bei jedem Umtausch entsprechend zu.

3. Die Zahl der Armeen nimmt auch dann entsprechend zu, wenn ein Spieler in einer Spielrunde mehrere Kartenserien umtauscht.

Beispiel: Tauscht ein Spieler als Erster 2 Kartenserien um, so erhält er $4+6=10$ Armeen. Tauscht er als Vierter 3 Kartenserien um, so erhält er $10+12+15=37$ Armeen.

4. Der Umtausch von Kartenserien kann jedesmal nur dann vorgenommen werden, wenn der Spieler an die Reihe kommt. Will der Spieler umtauschen, so muß er dies tun, bevor er gegen andere Länder vorgeht. Die eingetauschten Armeen müssen sofort auf eines oder mehrere Länder, die sich im Besitz des Spielers befinden, verteilt werden.

5. Die umgetauschten Karten werden abgelegt. Ist der ursprüngliche Kartenstoß aufgebraucht, mischt der austeilende Spieler die abgelegten Karten gut und legt den Kartenstoß neu auf.

Ausschalten eines Spielers

Hat ein Spieler die letzte Armee in seinem letzten Land verloren, so muß er aus dem Spiel ausscheiden. Der Spieler, der als letzter Angreifer gegen den ausscheidenden Spieler vorgegangen ist, erhält die Karten des Ausscheidenden. Er darf ausnahmsweise in diesem Augenblick neue Armeen unter Verwendung der Karten des Ausscheidenden sowie seiner eigenen Karten verlangen. Die auf diese Weise erhaltenen Armeen müssen sofort aufgestellt werden.

Zusammenfassung

Zur Erleichterung des Spiels wird im folgenden eine kurze Zusammenfassung dessen gegeben, was jeder Spieler zu tun hat, wenn er in der Spielrunde an die Reihe kommt.

1. Der Spieler verlangt seine Armeen
 - a) auf Grund der Zahl seiner Länder geteilt durch 3,
 - b) gegebenenfalls auf Grund von ihm allein besetzter Erdteile und
 - c) für umgetauschte Kartenserien.

2. Der Spieler stellt die erhaltenen Armeen auf dem Spielplan in den Ländern auf, die er schon besitzt. Dies ist der einzige Zeitpunkt, zu dem ein Spieler während seines Spielzugs Armeen aufstellen darf. Eine Ausnahme ist nur dann gegeben, wenn ein anderer Spieler ausscheidet und der angreifende Spieler unter Verwendung der Karten des ausgeschiedenen Spielers zusätzliche Armeen erhält; diese dürfen sofort aufgestellt werden.
3. Der Spieler geht nach eigenem Belieben gegen benachbarte Länder vor. Während der Spieler am Zug ist, darf er sofort angreifen wie er will, vorausgesetzt, daß er mindestens 2 Armeen auf einem seiner eigenen Länder hat. Der Angriff ist immer nur gegen ein benachbartes Land möglich.
4. Der Spieler beendet seinen Angriff wann er will oder wenn ihn der Verlust seiner Armeen dazu zwingt.
5. Am Ende seines Spielzugs erhält der Spieler eine Karte, wenn er ein Land oder mehrere Länder erobert hat.
6. Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er die Würfel an den nächsten Spieler weitergibt.

Ende des Spiels

Der Spieler, der alle Länder des Spielplans besetzt hat, gewinnt das Spiel.

