

# Risiko

## **Ziel des Spiels:**

Das Ziel von "Risiko" ist es, die Weltherrschaft zu erlangen, indem man Länder auf der Weltkarte erobert und Kontinente kontrolliert.

## **Spielmaterial:**

- Spielbrett mit einer Weltkarte, aufgeteilt in verschiedene Länder und Kontinente
- Armeen in verschiedenen Farben für die Spieler
- Würfel (meistens 6-seitig)
- Karten mit Ländern

## **Spielvorbereitung:**

Die Spieler wählen ihre Farben und erhalten Armeen entsprechend der Spieleranzahl. Die Weltkarte wird mit den Armeen der Spieler besetzt, wobei jeder Spieler abwechselnd eine Armee in einem von ihm kontrollierten Land platziert.

## **Spielablauf:**

**Armeen verstärken:** Zu Beginn jedes Spielzugs erhalten die Spieler zusätzliche Armeen basierend auf der Anzahl der kontrollierten Länder und Kontinente.

**Angriff:** Ein Spieler kann Länder benachbarter Gegner angreifen. Der Angreifer wirft einen Angriffswürfel (bis zu drei Würfel, je nach Anzahl der beteiligten Armeen), und der Verteidiger wirft einen Verteidigungswürfel (bis zu zwei Würfel, je nach Anzahl der Verteidigungsarmeen).

- Der Spieler mit der höchsten Augenzahl gewinnt, und der Verlierer verliert eine Armee. Bei einem Unentschieden gewinnt der Verteidiger.
- Der Angreifer kann entscheiden, ob er weiter angreifen möchte oder aufhört.

**Verschiebung von Armeen:** Nach einem erfolgreichen Angriff kann der Spieler Armeen von einem Land zum eroberten Land verschieben.

**Karten ziehen:** Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zugs ein Land erobert hat, zieht er eine Risiko-Karte.

## **Kontinente und Kartensätze:**

- Kontinente bringen am Anfang jedes Zugs zusätzliche Armeen ein, wenn der Spieler sie vollständig kontrolliert.
- Karten können in bestimmten Kombinationen (z. B. drei Länder einer Farbe) gegen zusätzliche Armeen eingetauscht werden.

## **Siegbedingungen:**

Ein Spieler gewinnt, wenn er alle anderen Spieler aus dem Spiel eliminiert hat und die alleinige Kontrolle über die Weltkarte hat.

Es ist wichtig zu beachten, dass es viele Variationen und Editionen von "Risiko" gibt, und die genauen Regeln können je nach der spezifischen Version des Spiels variieren. Es gibt auch viele Hausregeln, die von verschiedenen Spielgruppen verwendet werden.

## **Würfelprinzip**

### **Angriff:**

- Der Angreifer kann bis zu drei Würfel verwenden, abhängig von der Anzahl der Armeen, die am Angriff beteiligt sind (maximal drei Armeen können angreifen).
- Der Verteidiger kann bis zu zwei Würfel verwenden, abhängig von der Anzahl der Verteidigungsarmeen (maximal zwei Armeen können verteidigen).

### **Würfelergebnisse:**

- Die Würfel sind in der Regel 6-seitig.
- Beim Angriff gibt es drei mögliche Ergebnisse: "Treffer" (eine Zahl von 1 bis 6), "Nichts" (eine 6) oder "Verlust" (eine 1).
- Beim Verteidigen gibt es zwei mögliche Ergebnisse: "Treffer" (eine Zahl von 1 bis 6) oder "Verlust" (eine 1 oder 2).

### **Angriff und Verteidigung vergleichen:**

- Der Angreifer und der Verteidiger würfeln gleichzeitig ihre Würfel.
- Die Würfelergebnisse werden paarweise verglichen, beginnend mit den höchsten Würfeln.
- Bei jedem Paar gewinnt der Spieler mit der höheren Zahl.
- Bei einem Gleichstand gewinnt der Verteidiger.

### **Armeeverluste:**

- Für jeden verlorenen Kampf muss der Verlierer eine seiner Armeen aus dem betroffenen Land entfernen.

### **Fortsetzung des Angriffs:**

- Nach jedem Würfelvergleich kann der Angreifer entscheiden, ob er den Angriff fortsetzen möchte oder aufhört.
- Der Angriff kann fortgesetzt werden, bis der Angreifer aufhört oder nur noch eine Armee übrig ist.