

RISIKO – Spielanleitung

von Swantje Wiechmann, Aileen Krause und Wiebke Assenmacher



Kurzbeschreibung

Ein Strategiespiel für Zwei um die Befreiung besetzter Länder. In diesem Spiel gibt es Besatzungsmächte, die mit Armeen versuchen, ihre Einflussphären zu erhalten. Das Ziel von RISIKO ist es, besetzte Länder und Kontinente zu befreien und in die Unabhängigkeit zu führen. Dieses Ziel wird über zwei Wege verfolgt: Geschickte Verhandlungen (durch Würfeln) und eine erfolgreiche militärische Strategie (Aufstellung vorhandener Armeen).

Voraussetzungen

Das Spiel RISIKO ist auf einer Spiel-CD abgelegt und besteht aus Java-, Bild- und Textdateien. Ein Windows-Computer mit einer aktuellen Java-Version sowie Eclipse Photon müssen vorhanden sein, um RISIKO spielen zu können. RISIKO muss als Java-Projekt in Eclipse geladen werden und kann dann über Run ausgeführt werden. Neben den Java-Dateien aus dem Ordner „src“ müssen auch die Dateien im Ordner „material“ vollständig vorhanden sein.

Der Ordner material muss enthalten:

- 7 Würfelgrafiken im png-Format:
diceone, dicetwo, dicethree, dicefour, dicefive, dicesix, diceraw
- 1 Spielplan im png-Format und der Größe 1000x700: background
- 1 Gewinngrafik im png-Format: winning
- 3 Textdateien: Countries, Continents, Missions

Ausstattung

- 1 Spielplan – mit 3 Kontinenten, aufgeteilt in 7 Länder und dazugehörige Informationsdateien; die Länder eines Kontinents sind in einem Farbton gehalten;
- Spielmöglichkeiten für 2 Spieler, die zwischen 5 Farben wählen können;
- 6 Missionen für individuelle Spielziele; 1 Spielanleitung

Spielablauf

Vorbereitung

1. Risiko wird, wie in Voraussetzungen beschreiben, in Eclipse gestartet
2. Die Spieler wählen ihre Spielfarben. Diese müssen unterschiedlich sein. Außerdem wählen sie ihren Spielernamen.
3. Das Programm lost jedem Spieler 7 Länder zu. In diese setzt es je 1 Armee in der Spielerfarbe.
4. Das Programm teilt jedem Spieler 1 Mission zu, die sein individuelles Spielziel darstellt.

Der Spielzug

Der folgende Ablauf ist in jeder Runde für jeden Spieler gleich: Jeder Spieler erhält neue Armeen. Jeder Spieler sollte versuchen, andere Länder zu befreien. Jeder Spieler bekommt geprüft, ob sein Spielziel erreicht wurde. Jeder Spieler kann seine Armeen neu gruppieren. Zwischen den einzelnen Phasen eines Zugs wird durch ein Klick auf „weiter“ gewechselt.

a) neue Armeen

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, erhält er neue Armeen zur Verteilung.

Die Anzahl der neuen Armeen berechnet das Spiel, in dem es die Anzahl der Länder eines Spielers durch drei teilt. Nur die Zahl vor dem Komma ist wichtig. Jedoch erhält jeder Spieler immer mindestens zwei Armeen, auch wenn er weniger als 6 Länder hat.

Steht ein oder mehrere Kontinente vollständig unter dem Einfluss eines Spielers, erhält dieser zusätzliche Armeen:

Otea	(grün)	1 zusätzliche Armee
Priya	(orange)	2 zusätzliche Armeen
Solva	(gelb)	2 zusätzliche Armeen

Jeder Spieler muss seine Armeen sofort auf seine Länder verteilen. Wie er seine Armeen verteilt, bleibt ihm überlassen. Sie werden durch einen Linksklick auf die Zahl der Armeen in einem Land gesetzt. Durch einen Rechtsklick kann eine Armee zurückgenommen werden.

b) Befreien anderer Länder

Nachdem ein Spieler seine neuen Armeen gesetzt hat, kann er versuchen, andere Länder zu befreien. Eine Befreiungsaktion ist jedoch nur unter bestimmten Voraussetzungen möglich:

1. In dem Land, von dem die Befreiungsaktion aus starten soll, steht mehr als eine Armee. Eine Armee muss immer zur Verteidigung zurückbleiben.
2. Das zubefreiende Land gehört dem Gegenspieler und hat eine Verbindung zum Ausgangsland. Es muss also eine gestrichelte Linie zwischen den Ländern vorhanden sein.

Durch einen Linksklick auf die Armeezahl muss zunächst das eigene Land als Ausgangsland gewählt werden. Danach wird durch einen weiteren Linksklick das Land gewählt, das der Spieler befreien will. Anschließend wird der Button „würfeln“ betätigt.

Die Würfelergebnisse werden miteinander verglichen. Bei jedem Vergleich verliert immer die niedrigere Augenzahl und dem Verlierer wird eine Armee abgezogen. Sind beide Zahlen gleich, verliert immer der Befreier.

Wenn die Besatzungsmacht alle ihre Armeen in einem Land verloren hat, kann der Befreier in das Land einziehen. Der Einzug erfolgt mit genau einer Armee, da auch mit einer Armee angegriffen wurde.

Jeder Spieler kann, wenn er an der Reihe ist, so viele Befreiungsaktionen starten, wie es ihm richtig erscheint und er über ausreichend Armeen verfügt. Über den „Prüfe“-Button kann getestet werden, ob weitere Befreiungsaktionen möglich sind. Die Befreiungsaktionen können von verschiedenen Ländern ausgehen und auf verschiedene Länder abzielen.

c) Spielziel prüfen

Nach jeder Befreiungsaktion prüft das Spiel, ob der Spieler, der an der Reihe ist, seine Mission erfüllt hat. Sobald dies der Fall ist, wird automatisch zu ‚Ende des Spiels‘ gesprungen.

d) Umgruppierung von Armeen

Am Ende eines Spielzugs kann ein Spieler seine Armeen umgruppieren. Dazu klickt er mit rechts auf die Armeen in dem Land, von dem er Einheiten abziehen möchte. Mit einem Linksklick können die Armeen in ein anderes Land gesetzt werden. Die Voraussetzung für das Umgruppieren ist, dass in mindestens einem Land des Spielers zwei oder mehr Armeen stehen.

Dieser Zug und das Befreien anderer Länder kann durch einen Klick auf „Weiter“ auch übersprungen und der Ist-Zustand beibehalten werden.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, sobald es einem der Spieler gelingt, seine Mission zu erfüllen. Das Spiel prüft den Status einer Mission nach jeder Befreiungsaktion ab. Der Spieler, der seine Mission erfüllt hat, gewinnt das Spiel. Es wird automatisch ein Popup angezeigt, das dem Spieler gratuliert und fragt, inwiefern eine weitere Runde RISIKO gespielt werden soll.

Abbruchmöglichkeiten

Eine laufende Partie RISIKO kann auf zwei Wegen abgebrochen werden:

1. Spiel beenden

Die Menüleiste stellt die Option „Spiel beenden“ zur Verfügung. Wird diese Option ausgewählt, wird das komplette Programm beendet und der aktuelle Spielstand geht verloren.

2. Neues Spiel

Als zweite Option gibt es die Möglichkeit „neues Spiel starten“. Auch diese Möglichkeit kann jederzeit gewählt werden. Sie stellt zunächst noch eine Sicherheitsabfrage. Wird „Ja, wirklich“ angeklickt, wird der aktuelle Spielstand auf die Anfangswerte zurückgesetzt und die Spieler müssen ihre Farben neu wählen. Es beginnt eine neue Partie RISIKO. Mit „Ne, doch nicht“ kann zum aktuellen Spiel zurückgekehrt werden.