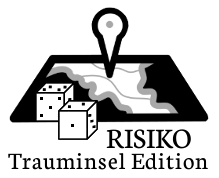
**RISIKO – Spielanleitung**

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 Einflusssphären 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.

**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.
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.

**Das Spiel**

Der folgende Spielablauf 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.

1. neue Armeen
2. Befreien anderer Länder
3. Spielziel prüfen
4. Umgruppierung von Armeen

**Ende des Spiels**

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler seine Aufgabe erfüllt hat – der betreffende Spieler hat gewonnen.

**Abbruchmöglichkeiten**

Spiel beenden

Neues Spiel