HUGO KASTNER EMPFIEHLT

RISIKO

50 Jahre Risiko - Kultspiel aus Frankreich (1957-2007)

Liebe Leserin, lieber Leser! 50 Jahre sind es her, seit der Regisseur Albert Lamorisse mit Risiko ein Eroberungsspiel auf den französischen Markt warf, das sich zu einem der großen Kultspiele des 20. Jahrhunderts entwickeln sollte. Was wurde nicht alles über diesen Klassiker geschrieben, wie aggressiv die kriegerischen Elemente verteufelt, wie werbeträchtig dadurch jedoch auch die Trommel zu immer wieder neuen Adaptionen mit leicht veränderten Regeln gerührt. Heute leiht Risiko seinen genial simplen Spielmodus sogar J.R.R. Tolkiens Meisterwerk „Herr der Ringe". Historisch umstritten oder nicht, Risiko verdient das uneingeschränkte Prädikat „Perle der Spielkunst", ist doch dieses Spiel seit seinem Auftauchen praktisch ununterbrochen in aller Munde. Sammler taten das Ihrige dazu, was sich auch bei den zahlreichen, wunderschön gestalteten Editionen zeigt, die Sie heute im ***Österreichischen Spielemuseum*** *in Leopoldsdorf präsentiert bekommen. (Infos unter www.spielen.at).*

Heute also fällt mein Lichtkegel im Museum auf ein Spiel, das zuerst Frankreich und seit einem Vierteljahrhundert auch Österreich, Deutschland und viele andere Länder erobern konnte, um dieses umstrittene doppeldeutige Wort zu verwenden. Der Grund ist einfach: Wir alle in der riesigen Gemeinde der Spielerinnen und Spieler führen mit Leidenschaft unsere virtuellen Schlachten, wir alle lieben den Nervenkitzel, der im Moment des Würfelwurfs in einem Spannungsgipfel kulminiert, wir alle kennen das Gefühl des Rausches, wenn uns die Glücksgöttin im rechten Moment gnädig gestimmt ist, und wir alle schätzen die ungehinderte Vogelperspektive auf unsere gewieften strategischen Aufstellungen und taktischen Manöver. All das gibt es bei Risiko, noch dazu mit einem einfachen, eingängigen Regelwerk, das die Armeebewegungen, den Angriff und die Verteidigung zu einem sehr harmonischen Ganzen werden lässt, das zudem auch alle am Spiel Beteiligten jederzeit einschließt und zur Aktion zwingt. Nächtelang hat meine Generation Schlacht um Schlacht abgewickelt, Pläne getrimmt, mit Verwegenheit gezockt und fast inbrünstig um den Sieg auf den 42 Gebieten gerungen: Afghanistan, Ägypten, Alaska, Alberta, Argentinien, … was für ein Klang – wir haben das noch im Ohr, haben wir doch den Grundplan mit Herz memoriert und wieder und wieder in unserem Geist durchgespielt. … In Indonesien konnte man sich einigeln, Brasilien war das Tor nach Westafrika, Kamtschatka die Brücke zur Neuen Welt. War erst einmal ein Kontinent in deiner Hand, konntest du mit den Sonderarmeen auf zusätzliche Kraft vertrauen. Und doch schlug das Pendel bisweilen unerwartet ins Gegenteil. Wie gewonnen, so zerronnen – über den Ural, aus Nordwestafrika und über das eisige Grönland wälzten sich die gegnerischen Truppen heran. Europa war niemals sicher, wie stark auch die eigene Armee zu sein schien. Stunde um Stunde zerrann uns im Flug, zwischen Furcht und Hoffnung schwebend, fühlten wir uns alle als heroische Kämpfer und Helden. War eine Schlacht verloren, blieb die Hoffnung auf die nächste. … Heute kennt auch dieses Spiel moderne, dem Zeitgeist angepasste Formen, wie eine Star Wars-Version, ein Herr der Ringe-Risiko und vieles mehr. Nun, ich greife noch immer mit Leidenschaft zur klassischen Version, zu den frühen, noch ganz schnörkellosen Weltenplänen. Was ich dabei mitbringe? Nur eines: Meine volle Bereitschaft zum Risiko!

Hugo.Kastner@spielen.at

EMPFEHLUNG #4

Autor: Albert Lamorisse
Vertrieb: Hasbro
Preis: ca. 20,00 Euro
Verlag: (heute) Parker
www.hasbro.de

SPIELER 2-6
ALTER 12+
DAUER 60

Glück Bluff Logik

Risiko ist stark glücksabhängig, keine Frage. Und dieses Element liegt ja auch schon im Titel dieses Eroberungs- pardon: Befreiungsklassikers. Dennoch geht es nicht ganz ohne Bluff (Karten) und Logik (Timing beim Angriff wie auch der Truppenbewegung). Jedenfalls haben wir hier kein Konfliktsimulationsspiel vor uns, trotz der jahrelangen Verbote wegen kriegshetzerischer Elemente, die dem Risiko nachgesagt wurden. Heute wirkt dies geradezu unverständlich bis lächerlich. Risiko war, ist und bleibt ein lockeres Würfelabenteuer, wiewohl mit Kultcharakter.

Hugos EXPERTENTIPP
Die Welt zu erobern ist das ultimative Ziel, das unserer Spielrunde die höchsten Lustgefühle verschafft. Im Team macht dies doppelten Spaß, wobei zwei kleine Spezialregeln beachtet werden sollten. (1) Der Partner darf nie angegriffen werden, und (2) man darf ein Gebiet des Partners nur dann besetzen (also seine durch eigene Armeen austauschen), wenn die letzte Armee vollständig vom Partner umzingelt ist. Ob Sie mit dem alten Würfelvergleichssystem 3 gegen 3 oder der modernen Form 3 gegen 2 spielen, macht letztlich wenig Unterschied. Beides bedeutet volles Risiko! Noch ein letzter Tipp: Peru mit Ostaustralien zu verbinden, vermeidet ein Einbunkern auf dem fünften Kontinent – vielleicht eine Empfehlung! Weitere Hausregeln entnehmen Sie bitte einschlägigen Publikationen.

Hugos BLITZLICHT
Sie Träumen von der Eroberung der Welt, der Befreiung der Geknechteten? … Sie verspüren ein Kribbeln beim lockeren Würfelwurf? … Sie haben keine Berührungsängste bei Truppenverschiebungen und virtuellen Kämpfen am Spieltisch? … Dann greifen Sie einfach zu, bei nächster Gelegenheit … volles Risiko beim Risiko!

VORANKÜNDIGUNG: KREML
Im Geiste der Apparatschiks

IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum", vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich" übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.
(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)
Copyright (c) 2007 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.
Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0