

Counter-Feeding im Risiko

Gereon Müller, Universität Leipzig

15. Mai 2012

1. Spiel

Das Spiel beruht auf 3 zentralen Regeln, die intrinsisch geordnet sind. (Ziel ist die Weltherrschaft.)



2. Regelinteraktion

(1) a. *Einheiten Platzieren*

Der Spieler erhält Verstärkungen (Armeen) und verteilt sie auf seinen Ländern.

b. *Erobern*

Der Spieler marschiert mit bis zu 3 Armeen unter strikter *Adjazenz* in ein Nachbarland ein und bekämpft die dortigen feindlichen Armeen mit 3 Würfeln (gegen 2 Würfel der Verteidigung).

c. *Verschieben*

Der Spieler verschiebt seine Armeen innerhalb seiner Länder. Voraussetzung ist, dass

eine direkte, ununterbrochene Verbindung besteht, und dass kein Land dadurch komplett von Armeen frei wird.

Bemerkung:

Regel (1-b) ist rekursiv. Man darf immer nur mit höchstens 3 Armeen in das Nachbarland ziehen, dies aber beliebig oft wiederholen (solange adjazente Truppen verfügbar sind und das eigene Land nicht total entleert wird).

Counter-Feeding:

Regel (1-c) würde Regel (1-b) füttern können, tut dies aber nicht; Regel (1-b) *unterappliziert* also. Wenn man sich das Ende eines Spielzuges anschaut, kann sich die Frage stellen, warum der Spieler denn nicht weiter das Nachbarland angreift, weil doch genügend Truppen dafür verfügbar wären. An diesem Punkt ist die Chance für eine Anwendung von Regel (1-b) aber aufgrund der intrinsischen Ordnung schon abgelaufen.

Konsequenz ohne Ordnung:

Wären die Regeln nicht geordnet und applizierten frei, würde man beliebig viele Armeen aus seinen (direkt verbundenen) Gebieten in Kampfgebiete nachziehen können. Dies würde das Spiel zerstören.