

Satzung Risikorunde



Mitglieder:	Farbe beim Spiel:	
Heiko Ritter	gelb	
Sebastian Schulz	blau	
Frank Thaysen	grün	
Dirk Braun	rot	
Martin Nissen	schwarz	Ab 2004 rosa/lila
Wolf Schiffer	rosa/lila	Ab 2004 schwarz

Die **Anzahl** der festen Mitglieder ist aus organisatorischen Gründen auf **sechs Mitglieder** beschränkt.

Die Risikorunde findet grundsätzlich monatlich abwechselnd bei den verschiedenen Mitgliedern der Runde statt. Insgesamt werden im Jahr mindestens 12 Runden gespielt. In Bezug auf den Spielort wechseln sich die Mitglieder ab. Der Gastgeber hat für ausreichend Nahrung und Getränke für die Mitspieler zu sorgen. Dabei ist das Essen ohne Hilfe von Lebensabschnittspartnern (z. B. Jana) herzurichten. Der Gastgeber hat dafür Sorge zu tragen, dass ein Risiko-Spiel zur Verfügung steht.

Als **Startgeld** zahlt jedes feste Mitglied einmalig ein Betrag von **5 Euro** für den Wanderpokal (Kanone). Bei jeder Runde zahlen die Verlierer einen Euro in die Kasse. Sollte an einem Abend nur ein Spiel gespielt werden, zahlen die Verlierer jeweils zwei Euro in die Kasse ein. Kassenwart für das aktuelle Jahr ist derjenige, der das erste Spiel im Jahr gewinnt.

Gastspieler sind herzlich willkommen. Diese zahlen kein Startgeld, aber sie zahlen, wenn sie ein Spiel verlieren, dafür haben sie an Erfahrung gewonnen. Wenn ein Gastspieler insgesamt 3mal bei der Risiko-Runde mitgespielt hat, muss er/sie auch Gastgeber sein. Gastspieler haben keine Möglichkeit etwas zu gewinnen.

Der Pokal ist ein Wanderpokal. Zum Jahresende geht der Pokal an den Mitspieler, der die meisten Punkte hat. Der Sieger erhält den Wanderpokal sowie das Geld, welches im aktuellen Jahr eingespielt wurde. Der Sieger muss den Pokal gravieren. Im neuen Jahr werden alle Punkte auf Null gesetzt und der Pokal geht im Januar an denjenigen, der den ersten Spielabend gewinnt.

Der Pokal geht endgültig an den Spieler über, der entweder dreimal in Folge oder insgesamt fünfmal den Wanderpokal gewonnen hat. Alle aktiven Mitglieder zahlen dann für den neuen Pokal eine Umlage.

Risikoregeln

Es gelten die offiziellen Risikoregeln mit folgenden Zusätzen:

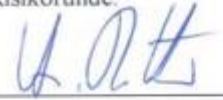
- Es wird **bei jedem Spiel mit zwei Würfeln** ausgewürfelt, wer die Karten verteilt (höchste Zahl).
- Jeder Mitspieler erhält beim Tausch von Karten **max. 15 Armeen**.
- Die **Angriffswürfel** müssen vom aktiven Spieler **selbst an die nächste Person übergeben** werden. **Damit ist sein Spielzug unwiderruflich beendet** und es dürfen keine weiteren Aktionen durchgeführt werden (z.B. Armeen verschieben, Karte aufnehmen, usw.)
- Grundsätzlich dürfen Armeen nur in angrenzende eigene Länder verschoben werden. Aus einem Land dürfen nur die Armeen verschoben werden, die sich vor dem Beginn des Verschiebens dort befunden haben. Die Armeen aus dem letzten Angriff dürfen nicht verschoben werden.
- Sobald Armeen verschoben werden, zeigt der Spieler an, dass er nicht mehr angreifen möchte.
- Der Würfel brennt, sobald er auf dem Spielplan oder gleichartige Hindernisse (z. B. ≥ 2 Karten) anliegt, bei Unklarheit wird gemeinsam entschieden. **Nur der Würfel, der brennt, wird erneut gewürfelt.**
- Wenn der Verteidiger vor dem Angreifer würfelt, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.
- Wenn ein Spieler mit mehr Würfeln angreift bzw. verteidigt, gelten nur die niedrigen Würfelzahlen (Bsp.: Spieler X greift mit 3 statt 2 Würfeln an. Die höchste Würfelzahl wird nicht gewertet).
- Wenn ein Spieler mit weniger Würfeln angreift bzw. verteidigt, muss er noch mit den restlichen Würfeln verteidigen (Bsp.: Spieler X verteidigt mit 1 Würfel, müsste aber mit 2 Würfeln verteidigen. Somit muss er noch mit 1 Würfel extra verteidigen).
- Ein Spieler muss bei fünf Karten tauschen. Zieht er eine sechste Karte, wird dem Spieler irgendeine der sechs Karten von einem anderen Mitspieler gezogen.

Mitspieler, die sich mehr als 15 Minuten verspäten müssen einen Euro Strafe in die Kasse zahlen. Wer unentschuldigt fehlt oder nach 15 Minuten telefonisch an dem Risiko-Termin erinnert wird zahlt zwei Euro in die Kasse. Die über Outlook versandten Termine gelten als verbindlich und müssen bei Verhinderung mindestens 24 Stunden vor der Risikorunde abgesagt werden. Der aktive Besitzer des Pokals ist verpflichtet

diesen zur nächsten Risikorunde bereitzustellen. Vergisst er dies, muss er ebenfalls eine Strafe von einem Euro in die Kasse einzahlen.

Ein Austritt aus der Risikorunde ist jederzeit möglich. Einzahlungen werden nicht erstattet und sollte der Wanderpokal im Besitz des Ausscheidenden sein, muss dieser sofort zurückgegeben werden.

Mit der Unterschrift bestätigen die Unterzeichnenden die freiwillige Einhaltung der Satzung Risikorunde.


Heiko Ritter


Sebastian Schulz


Frank Thaysen


Dirk Braun


Martin Nissen


Wolf Schiffer

15.10.2002

Änderungen

Änderung am 17.12.2003:

Das "Sieger-Geld", dass am Jahresende der Gewinner erhält, wird ab 2004 für die Risiko-Gruppe ausgegeben; d. h. der Gewinner entscheidet, was mit dem Geld passiert (z. B. gemeinsam Essen gehen).

Änderung am 09.10.2004:

Eine Änderung der Satzung kann jederzeit durch 2/3-Zustimmung der Stammspieler erfolgen. Diese Änderung tritt mit der nächsten Risiko-Runde in Kraft. Ab dem Jahr 2004 werden die Wochenend-Spiele (wie z. B. bei Gunther oder Wolf) **auf 3 Spiele insgesamt begrenzt**, damit diejenigen, die an dem Wochenende nicht können, keinen großen Nachteil erleiden. Sind alle Stammspieler anwesend, können so viele Spiele abgehalten werden wie gewünscht. 2/3 der Stammspieler müssen entscheiden, wie viele Spiele abgehalten werden sollen.

Änderung am 17.12.2004:

Es müssen mindestens 4 Stammspieler oder 3 Stamm- und ein Gastspieler zu einem Risiko-Abend zusagen, damit die Risiko-Runde stattfinden kann. Ab 01.01.2005 muss jeder Spieler 4 Siege erreichen. Danach kann ein Spieler noch gewinnen, aber der Sieg wird nicht mehr dazugerechnet (d. h. erreicht ein Spieler den 5. Sieg, wird dieser nur statistisch erfasst). Der oder die Spieler haben dann nur noch die Möglichkeit die Gegner daran zu hindern, dass diese ebenfalls die 4 Siege erreichen. **Im letzten Spiel** (hier kommt das Risiko-Nostalgie-Spiel zum Einsatz) haben alle Spieler den gleichen

Auftrag zu erfüllen, der lautet: **24 Länder zu erobern**. Gelangt aber nur 1 Spieler in die Endrunde, dann rückt bzw. rücken automatisch die nächsten 2 Spieler mit den meisten Siegen nach. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Siegen, gelangen diese auch mit in die Endrunde. (Bsp.: Spieler 1 hat 7 Siege, Spieler 2 hat 5 Siege, Spieler 3 und 4 haben je 3 Siege und Spieler 5 und 6 je 1 Sieg. Dann sind Spieler 1, 2, 3 und 4 in der Endrunde.). Es wurde der Maximalwert 4 Siege gewählt, da dieses der Durchschnittswert der letzten 3 Jahre (2002-2004) ist. Anfang 2006 kann die Anzahl der Siege dann wieder geändert werden, falls sich im Jahr 2005 neue Erkenntnisse ergeben.

Änderung am 02.12.2005: Für 2006 gilt auch wieder der Minimalwert von 4 Siegen. Durchschnittswert der letzten 4 Jahre (2002-2005) beträgt 3,71 Siege.

Änderung am 02.12.2006: Für 2007 gilt der Minimalwert von 3 Siegen; auch wenn der Durchschnittswert der letzten 5 Jahre (2002-2006) 3,5 Siege betrug.

Änderung am 10.12.2007: Für 2008 gilt der Minimalwert von 3 Siegen; auch wenn der Durchschnittswert der letzten 6 Jahre (2002-2007) 3,53 Siege betrug.

Änderung am 24.07.2008: Ab sofort gilt, wenn als regelgemäßer Zug oder als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Land losgelassen worden ist, kann sie nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden. Der Zug gilt als auf dem Risikobrett ausgeführt.

Änderung am 10.12.2008: Für 2009 gilt der Minimalwert von 3 Siegen, da der Durchschnittswert der letzten 7 Jahre (2002-2008) 3,40 Siege betrug.

Änderung am 17.11.2009: Für 2010 gilt der Minimalwert von 3 Siegen, da der Durchschnittswert der letzten 8 Jahre (2002-2009) 3,40 Siege betrug. Ab 2010 beginnt die Risikorunde **pünktlich um 19:00 Uhr**. Jeder, der eine Sekunde später kommt, muss 2 Euro in die Kasse zahlen. Wenn ein Risiko-Spieler es nicht bis Punkt 19:00 Uhr schafft, dann muss dieser dem Gastgeber die Verspätung mündlich oder schriftlich mitteilen. 2 Euro muss der Risiko-Spieler trotzdem in die Risiko-Kasse einzahlen. **Um Punkt 20:00 Uhr beginnen wir dann zu spielen**. Es wurde einstimmig beschlossen, dass entsprechend auch die Kosten für die Risiko-Kassen angepasst werden (siehe Tabelle).

Änderung am 29.08.2013: Die Strafe „Pokal vergessen“ wird von 1 Euro auf 5 Euro angehoben. Für 2013 und die nachfolgenden Jahre gilt weiterhin der Minimalwert von 3 Siegen, da der Durchschnittswert der letzten Jahre immer bei ca. 3 Siegen lag.

Änderung am 26.06.2018: Ab Juli 2018 beginnt die Risikorunde **pünktlich um 18:00 Uhr**. **Um Punkt 19:00 Uhr beginnen wir dann zu spielen**. Wir beginnen nun 1 Stunde früher, da wir die letzten Male immer nur 1 Spiel geschafft haben. Die anderen Punkte aus den vorigen Satzungsänderungen bleiben weiterhin erhalten.

Tausch von 3 verschiedenen oder 3 gleichen Karten: Jeder Spieler ist für die Anzahl der Armeen, die er beim Tausch von Karten erhält, selbst verantwortlich. Es werden keine Tipps von den Mitspielern gegeben, wie viele Armeen er nun erhält (4, 6, 8, 10, 12, oder 15). Nimmt der Spieler zu viele Armeen, dann muss er 2 Armeen von den eigentlichen Armeen abgeben (Beispiel: Der Spieler tauscht seine 3 Karten und nimmt

8 Armeen. Er darf aber nur 6 Armeen nehmen. Da er falsch eingelöst hat, werden ihm von den 6 Armeen 2 Armeen abgezogen; also erhält er nur noch 4 Armeen.) Dasselbe gilt dann auch als Strafe für den Mitspieler, der dem „Tauscher“ einen Tipp gegeben hat.

Änderung am 27.01.2026: Ab Januar 2026 wird der entsprechende Geldbetrag nicht mehr pro Spiel/Monat an den Kassenführer bezahlt, sondern als Gesamtsumme am Ende des jeweiligen Jahres. Der jeweilige Kassenführer prüft auf der [Risiko-Website](#) pro Monat, ob Frank den Betrag richtig eingetragen hat.

Kosten ab 29.08.2013:

Startgeld	5,- €
Gravur auf dem Pokal bis zum 1. Spiel des neuen Jahres nicht durchgeführt und entsprechend den Spielern vorgezeigt	5,- €
Spieler ist nicht anwesend (n. A.) – siehe auch Excel-Datei	2,- €
Unentschuldigt Fehlen	2,- €
Ab 19:00:01 Uhr beim Risiko-Gastgeber angekommen	2,- €
Verlierer zahlen bei einem Spiel am Abend	2,- €
Verlierer zahlen bei mehreren Spielen am Abend pro Spiel	1,- €
Pokal vergessen (Falls der Spieler den Pokal Zuhause hat, aber nicht kann – Urlaub, Krankheit – entfällt die Strafe)	5,- €