

RISK

Wereldveroverend



**2 tot 6 spelers
Vanaf 10 jaar**

INLEIDING

RISK is het klassieke spel van strategie en wereldheerschappij voor twee tot zes spelers, waarbij elke speler moet proberen een geheime opdracht te vervullen. RISK wordt gespeeld op een speelbord dat is verdeeld in zes werelddelen en 42 gebieden; veel daarvan liggen op strategisch belangrijke posities.

De verdediging van dergelijke gebieden moet zorgvuldig gepland worden, anders kan de stellige overwinning omslaan in een verpletterende nederlaag. Zware verliezen kunnen resulteren in het onverwacht verloren gaan van een gebied of een heel werelddeel.

RISK winnen vereist stoutmoedige militaire manoeuvres en veel inzicht, maar zelfs de meest uitgeslagen strategen zullen wel eens door het geluk in de steek gelaten worden.

De samenwerking met andere troepenmachten is soms moeilijk, want sommige opdrachten omvatten de volledige vernietiging van een bepaald leger.

En in de variaties van RISK hebben voormalige tegenstanders soms dezelfde opdracht, namelijk de verovering van de gehele wereld.

RISK betekent: alle spelers RISKeren hetzelfde lot!

Inhoud

1 Speelbord • 14 Opdrachtkaarten • 44 RISK-kaarten • 2 blanco kaarten
• 6 sets gekleurde legerminiaturen • 5 dobbelstenen (3 rode, 2 blauwe)

Speelbord

Het speelbord stelt een wereldkaart voor, verdeeld in zes werelddelen die elk weer zijn onderverdeeld in gebieden:

Werelddeel	Kleur	Aantal Gebieden
Afrika	Bruin	6
Azië	Groen	12
Australië	Paars	4
Europa	Blauw	7
Noord-Amerika	Geel	9
Zuid-Amerika	Rood	4

Legers

Er zijn 6 legers, elk van een andere kleur. Iedere speler kiest een kleur om mee te spelen.

Er zijn 3 verschillende legeronderdelen: Infanterie, Cavalerie en Artillerie. Elk legeronderdeel heeft een bepaalde 'waarde':



INFANTERIE: 1 Leger



CAVALERIE: 5 Legers



ARTILLERIE: 10 Legers

De legers hebben deze verschillende waarden om te voorkomen dat het speelbord te vol wordt. Wanneer een speler een groot aantal legers in een gebied heeft staan, kan het handig zijn infanteristen te vervangen door een overeenkomstig aantal cavalerie- of artillerielegers.

5 Infanterielegers = 1 Cavalerieleger

2 Cavalerielegers = 1 Artillerieleger etc...

Grotere eenheden kunnen natuurlijk ook door kleinere worden vervangen, wanneer een speler dat wil.

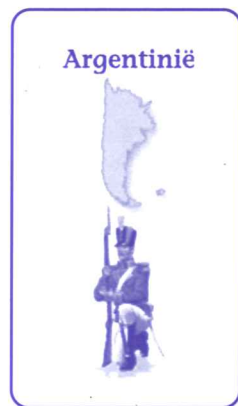
Als je geen legers meer hebt van je eigen kleur, kun je legers gebruiken van een kleur die niet in het spel is.

Opdrachtkaarten

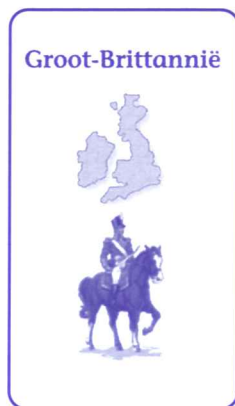
Deze kaarten omschrijven een strategische missie. Hoewel elke opdracht anders is, zijn alle missies ongeveer even zwaar.

Risk-kaarten

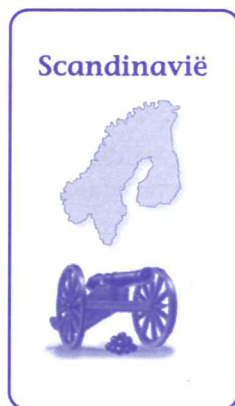
Er zijn 42 RISK-kaarten, één voor elk gebied. Op elke kaart staat tevens een afbeelding van een militair onderdeel (infanterie, cavalerie of artillerie). Er zijn twee extra kaarten, de jokers, waarop alleen drie legeronderdelen staan.



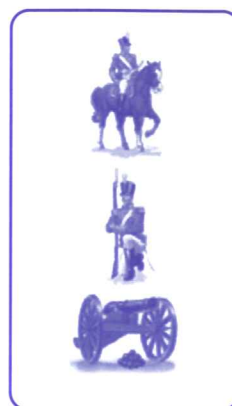
Infanterie



Cavalerie



Artillerie



Joker

De dobbelstenen

De dobbelstenen worden gebruikt om te vechten. De rode dobbelstenen worden gebruikt door de aanvallende spelers en de blauwe dobbelstenen door verdedigende spelers. (Zie Strijd, Een aanval uitvoeren op bladzijde 9)

HET SPEL

Het spelverloop is afhankelijk van het aantal spelers. Er zijn twee soorten basisspelregels: één voor het spel met 3 tot 6 spelers en één voor een spel met 2 spelers. Daarnaast zijn er Spelvarianties voor gevorderden in een spel met 2 spelers of 3 tot 6 spelers. Zie SPELREGELS VOOR GEVORDERDEN op bladzijde 14.

HET SPEL VOOR 3-6 SPELERS

Doel

Het doel van het spel is als eerste speler de geheime missie van je opdrachtkaart uitvoeren (zie hieronder).

Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en pakt alle legeronderdelen van die kleur.

De Generaal

Voordat het spel begint, wordt één speler tot Generaal gekozen. De Generaal zorgt voor de RISK- en opdrachtkaarten en voor het vaststellen van de hoeveelheid versterkingen.

Opdrachtkaarten

Haal alle opdrachtkaarten uit de stapel kaarten. Sommige opdrachten hebben te maken met het veroveren van een aantal gebieden of een bepaald werelddeel; andere dragen je op alle legers van een bepaalde kleur te vernietigen.

Als er minder dan 6 spelers zijn, haalt de Generaal eventuele opdrachtkaarten voor kleuren die niet meespelen uit het spel.

Dan schudt de Generaal de overgebleven opdrachtkaarten en geeft elke speler blind één kaart, te beginnen bij de speler die links van hem zit. De Generaal legt de resterende kaarten terug in de doos; niemand – ook de Generaal zelf niet – mag deze kaarten zien. De spelers bekijken hun opdracht en leggen hun kaart omgekeerd op tafel, zodat niemand anders hem kan zien.

Verdeling van de troepen

Aantal legers

Elke speler pakt nu een aantal legers. Dit aantal startlegers is afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal Spelers	3	4	5	6
Aantal legers per speler	35	30	25	20

Verdeling van de gebieden

De Generaal haalt de jokers uit de stapel RISK-kaarten, schudt ze en deelt alle kaarten uit (beginnend bij de speler links van hem/haar en verder met de wijzers van de klok mee). Let op: als er 4 of 5 spelers zijn, krijgen twee spelers een extra kaart.

De kaarten die een speler ontvangt geven aan welke gebieden een speler aan het begin van het spel bezet houdt. Bij de opstelling van je legers, heb je niets te maken met de afbeeldingen van Infanterie, Cavalerie of Artillerie.

Alle spelers zetten nu ÉÉN leger (= 1 infanterist) op elk gebied dat van hen is. Vervolgens zet elke speler – beginnend bij de speler links van de Generaal – nog een leger op het speelbord OP EEN WILLEKEURIG EIGEN GEBIED. Het aantal legers op een gebied is onbeperkt.

Dit gaat zo verder totdat alle startlegers zijn opgesteld. Vervolgens worden alle RISK-kaarten teruggegeven aan de Generaal die de jokers ertussen stopt, de kaarten weer schudt en de stapel omgekeerd naast het speelbord legt.

Als je aan de beurt bent

De speler links van de Generaal mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Iedere beurt bestaat uit drie stappen in een vaste volgorde.

1. Versterking 2. Strijd 3. Troepenverplaatsing

STAP 1: VERSTERKING

Aan het begin van je beurt, vraag je om versterking. Je kunt op drie manieren versterking krijgen:

1. Een speler krijgt het aantal legers dat gelijk is aan éénderde van het aantal gebieden dat hij bezit. Maar als een speler slechts 8 of minder gebieden bezit, krijgt hij toch 3 legers. Restantallen tellen niet mee.

Een speler bezet 17 gebieden.
Hij krijgt 5 legers.
 $17 : 3 = 5$ (de rest van 2 telt niet mee)

Een speler bezet 4 gebieden.
Hij krijgt 3 legers.
 $4 : 3 = 1$ (maar 3 is het minimum)

2. Als een speler aan het begin van z'n beurt een heel werelddeel in bezit heeft, krijgt hij extra legers. Je bezit een heel werelddeel wanneer je ieder gebied in dat werelddeel bezet houdt. In onderstaande tabel staat aangegeven hoeveel extra legers een speler voor een bezet werelddeel krijgt:

Werelddeel	Aantal te ontvangen legers per beurt
Australië	2
Zuid-Amerika	2
Afrika	3
Europa	5
Noord-Amerika	5
Azië	7

Spelers krijgen dergelijke extra versterkingen alleen zolang zij alle gebieden in dat werelddeel bezetten.

3. De spelers mogen RISK-kaarten inruilen om aan extra legers te komen. Je krijgt RISK-kaarten door de verovering van vijandelijke gebieden. (Zie Strijd, Gebieden veroveren op bladzijde 11). RISK-kaarten moeten altijd in setjes van drie worden ingeruild. Een set bestaat uit drie kaarten met hetzelfde symbool (3 x Infanterie, 3 x Cavalerie of 3 x Artillerie), OF uit 3 kaarten met één van elk (dus 1 Infanterie, 1 Cavalerie & 1 Artillerie).

Omdat op de jokers alle drie de symbolen staan, mag je deze gebruiken voor een onderdeel naar keuze.



Een speler heeft twee cavaleriekaarten en één joker.
De joker kan nu worden gebruikt als cavaleriekaart om een set van drie te maken.

Het aantal legers dat je krijgt voor een set kaarten is als volgt:



3 Infanteriekaarten:
je krijgt 4 legers

3 Cavaleriekaarten:
je krijgt 6 legers

3 Artilleriekaarten:
je krijgt 8 legers

1 van elke kaart:
je krijgt 10 legers

Als je aan de beurt bent, mag je een onbeperkt aantal setjes inruilen, maar uitsluitend tijdens Stap 1 (Versterking).

Wanneer op een ingeruilde kaart een gebied staat dat de speler bezit, krijgt hij 2 bonuslegers. Deze MOETEN onmiddellijk worden opgesteld op het gebied dat op de ingeruilde kaart staat.

Wanneer een speler vijf of meer kaarten heeft, MOET hij één of meer setjes inruilen.

Een speler heeft 3 cavaleriekaarten en 1 infanteriekaart. In de hoop dat hij een artilleriekaart krijgt – en dus een set met een waarde van 10 legers (1 van elke kaart) – ruilt hij de cavalerie-set niet.

Een speler heeft 2 artilleriekaarten en 3 infanteriekaarten. Omdat hij vijf kaarten heeft, MOET hij de 3 infanteriekaarten inruilen voor 4 legers.

Een speler heeft 2 artilleriekaarten, 2 infanteriekaarten en 2 cavaleriekaarten. Hij MOET ten minste één set (één van elk soort) inruilen. De waarde is 10 legers.

Ingeruilde kaarten worden ingeleverd bij de Generaal die ze onderaan de stapel RISK-kaarten legt.

De spelers verzamelen dus over het algemeen niet meer dan 5 RISK-kaarten door het bezetten van gebieden (zie Gevecht, gebieden bezetten op bladzijde 11), omdat zij die – zodra ze er vijf hebben – moeten inruilen voor legers. De enige gelegenheid waarbij een speler meer dan 5 kaarten heeft, is wanneer hij met succes het complete leger van een tegenstander heeft vernietigd (d.w.z. dat die speler geen enkel leger meer op het speelbord heeft staan). Hierdoor ontvangt de aanvaller namelijk de RISK-kaarten van de verliezer (zie Gevecht, Vijandelijke legers vernietigen op bladzijde 12).

Behalve Bonuslegers (zie hiervoor), mogen alle legers die gedurende Stap 1 (Versterking) zijn ontvangen, worden opgesteld in één gebied of verdeeld over een aantal door de speler bezette gebieden. Het aantal legers op een gebied is onbeperkt.

STAP 2: STRIJD

Zodra alle versterkingen zijn opgesteld, kan de speler overgaan tot de aanval!

Een speler mag een gebied van een tegenstander aanvallen op voorwaarde dat:

1. Het gebied grenst aan een van z'n eigen gebieden of er door een zwarte stippellijn mee verbonden is (b.v. Zuidoost-Azië en Indonesië)

EN

2. Hij TEN MINSTE 2 legers heeft staan in het gebied van waaruit hij aanvalt. Het MAXIMUM aantal legers dat voor een aanval mag worden gebruikt is 3, ongeacht het aantal legers dat de speler in het gebied van waaruit hij aanvalt heeft staan.

Het aantal legers dat voor een aanval kan worden gebruikt is als volgt:

Aantal legers in het gebied van de aanvaller	Toegestaan aantal legers voor de aanval
1	Aanval is niet toegestaan
2	1
3	1 of 2
4 of meer	1,2, of 3

Een aanval uitvoeren

Om aan te vallen, moet de aanvaller het volgende verklaren:

1. Vanuit welk gebied hij aanvalt
2. Welk gebied hij aanvalt
3. Hoeveel legers hij voor de aanval gaat gebruiken (zie hierboven)

De strijd wordt nu met behulp van de dobbelstenen uitgevochten. Het aantal dobbelstenen dat de spelers mogen gooien, wordt als volgt bepaald:

Aanvallende speler (rode dobbelstenen)

Het maximum aantal dobbelstenen dat wordt gegooid is 3, ONGEACHT HET AANTAL LEGERS IN HET AANVALLENDE GEBIED.

Het aantal dobbelstenen dat een speler voor de aanval mag gebruiken is als volgt:

Aantal aanvallende legers	Aantal dobbelstenen dat de aanvaller gooit
1	1
2	1 of 2
3	1,2, of 3

Een speler kan dus besluiten minder dan het maximale aantal dobbelstenen te gooien, maar het is vrijwel altijd het verstandigst om zoveel mogelijk dobbelstenen te gooien.

Verdedigende speler (blauwe dobbelstenen)

De verdedigende speler gooit 1 of 2 dobbelstenen afhankelijk van het aantal legers dat hij in het aangevallen gebied heeft staan:

Aantal verdedigende legers	Aantal dobbelstenen dat de verdediger gooit
1	1
2	1
3 of meer	1 of 2

Volgorde van de strijd

Nu gooien de beide spelers hun dobbelstenen en de resultaten worden vergeleken.

De HOOGSTE dobbelsteen van de aanvaller wordt vergeleken met de HOOGSTE dobbelsteen van de verdediger.

De speler met de HOOGSTE dobbelsteen wint en de verliezer moet ONMIDDELLIJK één leger uit het betreffende gebied halen en bij zijn voorraad legers leggen.

Als het aantal ogen gelijk is, VERLIEST DE AANVALLER en moet hij één leger uit het aanvallende gebied halen.

Als beide spelers meer dan één dobbelsteen hebben gegooid, worden de VOLGENDE HOOGSTE stenen met elkaar vergeleken, en de verliezer haalt weer één leger weg.

Als het aantal ogen gelijk is, VERLIEST DE AANVALLER en moet hij één leger uit het aanvallende gebied halen.

Hieronder staan voorbeelden van de toepassing van deze regels.

AANTAL LEGERS		GEGOOIDE DOBBELSTENEN	
Aanvallend	Verdedigend	Aanvaller	Verdediger
RESULTAAT: verdediger verliest 1 leger			
RESULTAAT: beiden verliezen 1 leger			

AANTAL LEGERS		GEGOOIDE DOBBELSTENEN	
Aanvallend	Verdedigend	Aanvaller	Verdediger
RESULTAAT: aanvaller verliest 2 legers			
RESULTAAT: verdediger verliest 1 leger			
RESULTAAT: aanvaller verliest 2 legers			

Wanneer de strijd is beslist, kan de aanvaller kiezen wat hij doet:

- Doorgaan met de aanval op hetzelfde gebied
- Een ander gebied aanvallen
- Stoppen met aanvallen

Een speler kan alleen maar doorgaan met het aanvallen als hij daar genoeg legers voor heeft. Het aantal gebieden dat een speler tijdens Stap 2 (Strijd) mag aanvallen is onbeperkt.

Gebieden veroveren

Als alle verdedigende legers in een gebied tijdens een aanval worden vernietigd, verovert de aanvaller dat gebied. HIJ MOET MINSTENS ZO VEEL LEGERS ALS ER BIJ DE LAATSTE AANVAL BETROKKEN WAREN IN HET OVERWONNEN GEBIED PLAATSEN. Let op: er MOET TEN MINSTE ÉÉN leger overblijven in het gebied van waaruit de aanval werd gedaan. Op geen enkel moment tijdens het spel mag een gebied onbezet zijn.

Een speler heeft 5 legers in een gebied staan en besluit een aangrenzend gebied met één leger aan te vallen. Hij valt aan met twee legers en wint de worp met de dobbelstenen. Omdat de tegenstander vernietigd is, moet de aanvaller TEN MINSTE 2 legers in dat gebied zetten, maar het mogen er ook 3 of 4 zijn. Hij kan geen vijf legers verplaatsen, omdat het gebied van waaruit hij aanviel dan onbezet zou zijn.

De speler kan nu besluiten verder aan te vallen vanuit het veroverde gebied, OP VOORWAARDE DAT hij voldoende legers heeft.

Vijandelijke legers vernietigen

Als een andere speler tijdens de strijd wordt vernietigd (d.w.z. dat hij geen legers meer op het speelbord heeft), dan mag deze speler niet meer meedoen. Hij geeft alle RISK-kaarten die hij nog heeft aan de aanvaller, en z'n opdrachtkaart (zonder dat iemand die kan bekijken) aan de Generaal.

Als de aanvaller hierdoor 5 of meer RISK-kaarten heeft, MOET hij ten minste één set inruilen in Stap 1 (Versterking) van z'n eerstvolgende beurt.

RISK-kaarten winnen

Als een speler tijdens zijn beurt ten minste één gebied verovert, krijgt hij van de Generaal één RISK-kaart (met de goede kant omlaag). De speler kan op deze manier maar één RISK-kaart krijgen, ongeacht het aantal gebieden dat hij heeft veroverd.

STAP 3: TROEPENVERPLAATSING

Als een speler klaar is met aanvallen, mag hij ÉÉN troepenverplaatsing uitvoeren. Hij mag een willekeurig aantal legers van een van z'n gebieden verplaatsen naar een ander, op voorwaarde dat het eerste gebied niet onbezet achterblijft. Je mag per beurt slechts één Troepenverplaatsing uitvoeren. Nu is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar

De speler die als eerste de missie van zijn opdrachtkaart voltooit, wint het spel. Maar let op: een speler mag de overwinning alleen maar opeisen als hij aan de beurt is. Als een speler tijdens zijn beurt onbedoeld de opdracht van een andere speler voltooit (d.w.z. alle legers van een bepaalde kleur vernietigt), dan MOET de winnende speler wachten op zijn beurt voordat hij de overwinning kan opeisen.

Risk voor 2 spelers

In het spel voor 2 spelers wordt een Neutraal Leger ingezet om als buffer tussen de twee tegenstanders te fungeren en om een nieuwe dimensie aan de strategie toe te voegen.

Doel van het spel

Het doel van het spel is de vernietiging van alle legers van de tegenstander. De eerste speler die hierin slaagt, is de winnaar, ongeacht de positie en toestand van de Neutrale Legermacht op dat moment.

In het spel voor 2 spelers worden de opdrachtkaarten niet gebruikt.

Voorbereiding

Elke speler kiest een kleur en neemt 40 legers. Een derde kleur wordt toegewezen aan een Neutrale Legermacht met 28 legers.

Haal de jokers uit de RISK-kaarten, schud ze en geef elke speler er 14 – ook de Neutrale Legermacht!

De opstelling van de legers verloopt op dezelfde manier als bij de spelregels voor 3 tot 6 spelers. (zie Verdeling van de troepen, Verdeling van de gebieden op bladzijde 5-6)

SPECIALE REGELS

Speel het spel hetzelfde als met 3 tot 6 spelers, maar houd je aan de volgende speciale regels.

Versterking van de Neutrale Legermacht

Elke keer dat een speler versterkingen krijgt, ontvangt de Neutrale Legermacht ook versterkingen. Het Neutrale Leger krijgt telkens de HELFT van het totaal aantal versterkingen dat de speler krijgt (naar beneden afronden).

Een speler krijgt aan het begin van zijn beurt in totaal 17 versterkingen.
De Neutrale Legermacht krijgt dus 8 legers
($17 : 2 = 8$ (naar beneden afgerond))

Nadat de eerste speler zijn versterkingen heeft opgesteld, plaatst de tweede speler de versterkingen van het Neutrale Leger naar eigen inzicht over de neutrale gebieden.

De strijd tegen Neutrale Legers

De Neutrale Legermacht wordt tijdens de strijd beschouwd als een normale tegenstander.

Als een speler een neutraal gebied wil aanvallen, moet hij dit op de gebruikelijke manier aankondigen (zie Strijd, Een aanval uitvoeren op bladzijde 9).

De andere speler gooit de dobbelstenen voor de Neutrale Legermacht.

De strijd en het bezetten van gebieden werkt op de bekende manier (zie de betreffende hoofdstukjes).

De Neutrale Legermacht valt NOOIT aan en ontvangt dus nooit RISK-kaarten.

Neutrale Legers mogen zich niet verplaatsen.

Nu is de andere speler aan de beurt. De Neutrale Legermacht kan niet aanvallen of verplaatsen en komt dus niet zelf aan de beurt.

SPELREGELS VOOR GEVORDERDEN

Wereldveroverend RISK

Bij 'Wereldveroverend RISK', een langere versie van het spel, worden geen opdrachtkaarten gebruikt. De opdracht is voor alle spelers hetzelfde: het veroveren van de gehele wereld door vernietiging van alle vijandelijke legers. Het spel verloopt verder precies hetzelfde als het gewone spel voor 3 tot 6 spelers.

RISK met toenemende versterkingen

In deze versie krijgen de spelers steeds meer versterkingen voor de kaartsetjes die zij inruilen. Het aantal versterkingen stijgt als volgt:

Kaartset	Aantal te ontvangen legers
1e	4
2e	6
3e	8
4e	10
5e	12
6e	15
7e	20
8e	25
enz.	enz. (steeds 5 meer)

Het maakt niet uit welke speler inruilt en de afbeeldingen op de kaarten hebben geen invloed op hun waarde; ze moeten echter wel in de gebruikelijke sets worden ingeruild (d.w.z. 3 dezelfde eenheden of 1 van elk).

De Generaal houdt het aantal geruilde setjes bij, zodat hij weet wat de waarde van een set is.

Super RISK

In deze versie proberen spelers de basis van andere spelers te veroveren. De opdrachtkaarten blijven in de doos.

Vorbereiding

De RISK-kaarten en legers worden op de bekende manier verdeeld, resp. opgesteld. Daarna kiest iedere speler voor zichzelf een van z'n gebieden als basis. De bijbehorende RISK-kaart legt elke speler omgekeerd voor zich op tafel. Zorg hierbij dat niemand de kaart kan zien!

Het spel

Het spel wordt op de gebruikelijke manier gespeeld totdat een speler een basis van een andere speler bezet. Wanneer dit gebeurt, moet de eigenaar van de basis verklaren dat zijn basis is bezet. Vervolgens geeft hij al zijn RISK-kaarten aan de aanvallende speler.

Daarnaast worden alle legers van de verliezer binnen dat WERELDDEEL van het speelbord gehaald en vervangen door ÉÉN leger van de aanvaller in elk van de lege gebieden. Deze legers komen uit de voorraad van de aanvallende speler, NIET uit de legers die op het speelbord staan.

De winnaar

Het aantal bases dat een speler moet veroveren om te winnen, hangt af van het aantal spelers. Hier MOET de eigen basis bij zitten. Een speler kan alleen maar winnen als hij ook z'n oorspronkelijke, eigen Basis bezet houdt.

Het aantal bases dat bezet moet worden is als volgt:

Aantal spelers	2-3	4-5	6
Aantal bases	2	3	4

Als je aan de beurt bent

Hieronder vind je een kort overzicht van de stappen van een beurt die **ALTIJD** in deze volgorde uitgevoerd moeten worden:

Stap 1: Versterking

- 1/3 van het aantal bezette gebieden
- extra legers voor bezette werelddelen
- inruilen van RISK-kaarten
- (toekenning van neutrale versterkingen bij 2 spelers)

Stap 2: Strijd

- aanval aankondigen
- strijd beslissen door het gooien van de dobbelstenen
- indien gewenst doorgaan met aanvallen
- eventueel veroverde gebieden bezetten
- indien gewenst doorgaan met aanvallen
- zodra de aanvallen volbracht zijn, pak je één RISK-kaart als je één of meer gebieden hebt veroverd

Stap 3: Troepenverplaatsing

- verplaats indien gewenst legers van ÉÉN gebied naar een aangrenzend gebied.

JE BEURT IS VOORBIJ



0100**14538**104

© 2000 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.

