Risk

WERELDVEROVEREND

© 2004 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2805, 3500 XJ TER APEL.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
www.hasbro.nl
www.hasbro.be

0404**14538**104

HANDBOEK VOOR DE BEVELHEBBER

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

14538ihbkoutlined 2-3
15/4/04, 11:58:03 pm

Risk – wereldveroverend

Dit is Risk – het ultieme spel van militaire tactiek en strategie!

Jouw opdracht als gerespecteerd generaal aan het hoofd van een enorme troepenmacht is simpel: zorg dat je de wereldheerschappij in handen krijgt!

Gooi de dobbelstenen en vecht het uit met infanterie, cavalerie en artillerie en ruil Gebiedskaarten in voor versterkingen. Om je troepen naar de overwinning te leiden, zul je moeten vertrouwen op tactiek en snelle besluitvorming. Tijdens je veldtocht op weg naar allesoverheersende macht, verover je eerst gebieden en vervolgens hele continenten (werelddelen). Er kan maar één troepenmacht zegevieren, dus plan je strategie zorgvuldig, anders kan een stellige overwinning zomaar omslaan in een verpletterende nederlaag!

Gebruik dit Handboek voor de Bevelhebber als leidraad bij het spelen van het onlangs geheel herziene spel Wereldveroverend Risk, maar ook bij Opdracht Risk (met geheime opdrachten die vervuld moeten worden) en de speciale spelversies voor 2 spelers.

De strijd om de wereldheerschappij kan beginnen!

INHOUD

Speelbord • 42 Gebiedskaarten, plus 2 jokers • 28 Opdrachtkaarten
• 6 sets speelstukken • 5 dobbelstenen (3 rood, 2 witte) • Gouden Cavalerist.

Speelbord

Het speelbord stelt een wereldkaart voor, verdeeld in zes continenten die weer zijn onderverdeeld in 42 gebieden – als volgt:

Continent	Kleur	Aantal gebieden
Afrika	Bruin	6
Azië	Groen	12
Australië	Grijs	4
Europa	Blauw	7
Noord-Amerika	Geel	9
Zuid-Amerika	Oranje	4

Sommige gebieden grenzen aan elkaar, d.w.z. ze delen een landgrens óf ze zijn verbonden via een "zeelijn" over het water. Je mag je legers uitsluitend verplaatsen naar aangrenzende gebieden.

Legers kunnen worden verplaatst naar direct 'aangrenzende' gebieden (zoals Venezuela en Brazilië of Egypte en Noord-Afrika), of naar gebieden die verbonden zijn door een zeelijn. Op deze afbeelding zie je zeelijnen tussen Groot-Brittannië en West-Europa, tussen Egypte en Zuid-Europa en tussen Brazilië en Noord-Afrika.

Let op! Er is een zeelijn die Azië verbindt met Noord-Amerika – deze lijn loopt als het ware om de achterkant van het speelbord langs.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

14538ihbkoutlined 4-5
15/4/04, 11:58:37 pm

Links onderaan het speelbord staat de Continententabel. In het midden vind je de tabel van de Gouden Cavalerist en rechts onderaan ligt het Slagveld waar de veldslagen plaatsvinden. De omschrijving voor het gebruik van deze drie gedeelten vind je verderop in dit Handboek voor de Bevelhebber.

Speelstukken

Er zijn 6 sets speelstukken, elk van een andere kleur. Elke speler kiest één kleur en krijgt de bijbehorende set legers. Er is ook 1 Gouden Cavalerist die van niemand is. Gebruik hem om de bonusversterkingen bij te houden (zie 'Gebiedskaarten inruilen', op blz. 7). Leg hem voorlopig opzij.

Er zijn 3 verschillende speelstukken die elk een legeronderdeel voorstellen – Infanterie (een soldaat met een musket), Cavalerie (een soldaat op een paard) en Artillerie (een kanon). Elk legeronderdeel heeft een bepaalde 'waarde':

INFANTERIE: 1 leger | **CAVALERIE:** 5 legers | **ARTILLERIE:** 10 legers

De eenheden hebben deze verschillende waarden om te voorkomen dat het speelbord te vol wordt. Wanneer je een groot aantal legers in een gebied verzamelt, gebruik je om ruimte te besparen i.p.v. infanteriestukken een overeenkomstig aantal cavalerie- of artilleriestukken.

5 Infanteriestukken = 1 Cavaleriestuk

2 Cavaleriestukken = 1 Artilleriestuk

Je kunt je grote eenheden wanneer je maar wilt natuurlijk ook weer opsplitsen in kleinere.

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

Dobbelstenen

De dobbelstenen worden gebruikt voor de aanval en de verdediging van gebieden. De 3 rode dobbelstenen worden gebruikt voor de aanval en de 2 witte voor de verdediging.

(Zie 'Hoe werkt zo'n invasie' op blz. 9).

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

Kaarten

Er zijn 2 soorten kaarten – Gebiedskaarten en Opdrachtkaarten.

Opdrachtkaart

Opdrachtkaarten worden uitsluitend gebruikt in het spel Opdracht Risk (zie blz. 16). Bij Wereldveroverend Risk blijven de Opdrachtkaarten gewoon in de doos.

Gebiedskaart

Er zijn 42 Gebiedskaarten, één voor elk gebied op het bord. Op de kaart staat de naam en een afbeelding van het gebied, plus het symbool van een Infanterie-, Cavalerie- of Artillerie-eenheid. Daarnaast zijn er nog 2 jokers waarop alleen de 3 legeronderdelen staan.

Gebiedskaarten worden tijdens het hele spel gebruikt om bonusversterkingen te krijgen. Zie 'Gebiedskaarten inruilen', blz 7.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

WERELDVEROVEREND RISK Risk

Het spel voor 3-6 spelers

DOEL VAN HET SPEL

De legers van je tegenstander verslaan en zorgen dat je de allemachtige heerschappij over alle 42 gebieden op het bord krijgt.

VOORBEREIDING

1. Leg het speelbord midden op tafel.
2. Schud de Gebiedskaarten (inclusief de 2 jokers) en leg ze met de goede kant omlaag naast het speelbord. Dit is de 'pot'. Laat naast de stapel ruimte voor een weggelegstapel.
3. Zet de Gouden Cavalerist naast het cijfer 4 in het eerste vakje van de tabel van de Gouden Cavalerist onderaan het speelbord (zie hieronder).

4. Elke speler kiest een kleur en krijgt alle legers van die kleur. Het aantal legers waarmee je begint (ja startlegers), is afhankelijk van het aantal spelers. Deze legers worden voordat het spel begint op het bord gezet.

Aantal spelers	Aantal startlegers
3	35 per speler
4	30 per speler
5	25 per speler
6	20 per speler

5. Tel je startlegers uit en zet ze voor je op tafel.
6. Elke speler gooit 1 dobbelsteen om te kijken wie er mag beginnen. Wie het hoogst gooit, begint en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Gebieden opeisen

De speler die het hoogst gegooid heeft, mag het eerste gebied opeisen.

Om een gebied op te eisen, pak je een van je startlegers (één Infanteriestuk) en je zet het in een leeg gebied naar keuze. Nu heb jij dit gebied in handen. Dan zet de volgende speler één startlegar in een leeg gebied waarmee hij/zij dat gebied opeist.

Ga zo om de beurt verder totdat alle 42 gebieden zijn opgeëist.

Let op: je mag geen leger neerzetten in een gebied dat al is opgeëist.

Het maakt niet uit als enkele spelers een gebied meer krijgen dan andere.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

Gebieden versterken

Nu alle gebieden zijn opgeëist, kun je ze gaan versterken. Hoe meer legers je in een gebied hebt staan, des te gemakkelijker kun je het verdedigen of een aangrenzend gebied aanvallen.

Een gebied versterken is simpel: je zet gewoon een van je startlegers in een gebied dat je al bezet houdt. Je kunt geen versterkingen in een vijandelijk gebied plaatsen. Als je je troepen met één leger versterkt hebt, versterkt de volgende speler een van zijn/haar gebieden. Ga zo verder totdat alle spelers al hun versterkingen hebben opgeteld.

Het aantal legers dat een gebied kan bezetten is onbeperkt, maar in elk gebied moet minimaal ÉÉN leger staan. Je kunt besluiten één gebied te versterken met een groot aantal legers of je kunt de troepen verspreiden over al je gebieden.

Als iedereen z'n startlegers op het bord heeft gezet, kan de verovering beginnen! Alle spelers gooien om de beurt 1 dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Als je aan de beurt bent

In RISK bestaat iedere beurt uit vier stappen die in vaste volgorde gespeeld moeten worden.

1. **Versterkingen bepalen en opstellen** *(verplicht)*
2. **De vuldslag** *(naar keuze)*
3. **Je positie versterken** *(naar keuze)*
4. **Gebiedskaart pakken** *(alleen als je tijdens je beurt ten minst ÉÉN gebied veroverd hebt)*

STAP 1:

Versterkingen bepalen en opstellen

Aan het begin van je beurt, krijg je extra legers om je gebieden te versterken. Hoevoel versterkingen je krijgt, is afhankelijk van het aantal gebieden dat je bezet houdt, het aantal continenten dat je (eventueel) in handen hebt en de setjes Gebiedskaarten die je inlevert.

1. Je gebieden tellen: tel eerst het aantal gebieden dat je bezet houdt en deel dit aantal door 3 (resttgetallen tellen niet mee) om te bepalen hoevoel versterkingen je krijgt.

Let op: je krijgt ALTIJD minimaal 3 legers versterking. Dus als je maar 8 (of minder) gebieden bezet houdt, krijg je toch 3 versterkingen.

Groen heeft 12 gebieden.
Hij krijgt 4 versterkingen.
12 gedeeld door 3 is 4
(rest 1 telt niet mee).

Rood heeft 5 gebieden.
Zij krijgt 3 legers versterking.
5 gedeeld door 3 is 1
(spelers krijgen altijd MINIMAAL 3 versterkingen)

Pak je versterkingen uit je legervoorraad en zet ze voor je op tafel. Dit is het begin van je voorraadje versterkingslegers.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

2. Complete continenten: je krijgt ook versterkingen voor elk compleet continent dat je in handen hebt. Denk eraan dat een continent een groep gebieden van dezelfde kleur is. Het grootste continent is Azië. Je hebt een compleet continent in handen wanneer je **alle** gebieden op dat continent bezet houdt.

Het aantal versterkingen dat je krijgt, is afhankelijk van het continent (of de continenten) die je hebt (zie de Continententabel links onderaan het speelbord). Tel je bonusversterkingen, haal ze uit je legervoorraad en zet ze bij je **voorraadje versterkingslegers** voor je op tafel.

N.-AMERIKA	5	AZIË	7
Z.-AMERIKA	2	EUROPA	5
AFRIKA	3	AUSTRALIË	2

3. Gebiedskaarten inruilen: je mag gebiedskaarten inruilen voor extra versterkingen. Je krijgt Gebiedskaarten door de verovering van vijandelijke gebieden. Zie Stap 4 'Gebiedskaart pakken' op blz. 12.

Gebiedskaarten moeten altijd in setjes worden ingeruild. Een setje bestaat uit 3 kaarten met hetzelfde symbool (3 Infanterie, 3 Cavalerie of 3 Artillerie), of uit 3 kaarten met één van elk (dus 1 Infanterie, 1 Cavalerie & 1 Artillerie). Als je een Joker hebt, kun je die gebruiken voor een symbool naar keuze.

Groen heeft 2 Cavaleriekaarten en 1 Joker. De Joker kan gebruikt worden als Cavaleriekaart om het setje van drie compleet te maken.

Als je 5 of meer kaarten hebt, MOET je tijdens je beurt één of meer setjes inruilen.

Het aantal versterkingen dat je krijgt voor een setje kaarten is afhankelijk van het aantal kaartsetjes dat tot op dat moment is ingeruild. Bekijk de tabel van de Gouden Cavalerist onderaan het speelbord. Het cijfer dat de Gouden Cavalerist aangeeft, is het aantal bonusversterkingen dat je krijgt in ruil voor je kaartsets. Het eerste setje dat tijdens een spel wordt ingeleverd is 4 bonusversterkingen waard. Het volgende setje is 6 bonuslegers waard, enz.

Als je een kaartsetje inlevert, pak je het aantal bonuslegers dat wordt aangegeven door de Gouden Cavalerist en je zet hem 1 vakje verder. Nu geeft hij aan hoeveel versterkingen de volgende speler krijgt die een setje kaarten inruilt. Zet de bonuslegers bij je voorraadje versterkingslegers en leg je kaartset op de weglegstapel.

1452884outlined 10-11

Rood is de eerste speler die een setje van 3 kaarten inlevert. Zij krijgt 4 bonusversterkingen (zoals aangegeven door de Gouden Cavalerist) en verplaatst de Gouden Cavalerist 1 vakje naar het cijfer 6. De volgende speler die een setje van 3 kaarten inlevert, krijgt dus 6 bonuslegers versterking.

4. Je versterkingen opstellen: als je al je bonuslegers uit je legervoorraad hebt gepakt, moet je ze ALLEMAAL opstellen in gebieden die jij bezet houdt. Je mag al je versterkingen in één gebied plaatsen of ze verspreiden over verschillende gebieden.

STAP 2:
De veldslag

Zodra alle versterkingen zijn opgesteld, kun je de aanval openen! (Als je besluit deze beurt niet aan te vallen, ga je verder naar Stap 3.)

Je mag een willekeurig gebied van een andere speler aanvallen onder de volgende voorwaarden

1. Het gebied moet aan een van jouw gebieden grenzen of ermee verbonden zijn via een zeelijn (b.v. Siam en Indonesië).

EN

2. Je moet TEN MINSTE 2 legers hebben in het gebied van waaruit je aanvalt. (1 leger moet achterblijven om het gebied van waaruit je de aanval opent te beschermen.)

Het MAXIMUM aantal legers dat je voor een veldslag mag gebruiken is 3, ongeacht het aantal legers dat je hebt in het gebied van waaruit je aanvalt.

Het aantal legers dat voor de veldslag gebruikt mag worden, wordt als volgt bepaald:

Aantal legers in het aanvallende gebied	Aantal legers dat mag aanvallen
1	Je kunt niet aanvallen
2	1
3	1 of 2
4 of meer	1, 2 of 3

16/4/04, 12:01:18 am

Hoe werkt zo'n invasie

Belangrijk! Een invasie is een aanval op één gebied en kan bestaan uit één of meer veldslagen. Een invasie vindt voort totdat het gebied is veroverd óf totdat de aanvaller de invasie beëindigt. Je kunt tijdens je beurt één of meer (één keuze uitoefenen, of – meteen gezegd – meer dan één gebied aanvallen.

Wanneer je tijdens je beurt een aangrenzend gebied wilt binnenvallen, moet je het volgende verklaren:

1. Vanuit welk gebied je aanvalt.
2. Welk gebied je aanvalt.
3. Met hoeveel legers je aanvalt.

Pak nu je aanvallende legers en zet ze op de Aanvallervakjes op het Slagveld.

Aanvallervakjes op het Slagveld.

Nu beslist de Verdediger hoeveel legers hij gaat gebruiken om z'n gebied te verdedigen en net deze op de Verdedigervakjes op het Slagveld.

Let op: je mag verdedigen met 1 of 2 legers. Er kunnen meer legers in je gebied staan, maar je mag niet meer dan 2 legers gebruiken om het tijdens een veldslag te verdedigen.

Verdedigervakjes op het Slagveld.

Wie wint de Veldslag

Belangrijk! Een veldslag is één dobbelsteenworp (zowel voor Aanvaller als voor Verdediger) gedurende een invasie. Denk eraan: een invasie kan uit één of meer veldslagen bestaan.

Aanvaller en verdediger gooien ieder 1 dobbelsteen voor elk leger dat bij de veldslag voor ze vecht. Beide spelers gooien hun dobbelstenen tegelijkertijd (rood voor de aanvaller, wit voor de verdediger) en dan worden de resultaten vergeleken.

De HOOGSTE dobbelsteen van de aanvaller wordt vergeleken met de HOOGSTE dobbelsteen van de verdediger. De speler met het HOOGSTE aantal punten wint en de verliezer haalt 1 leger van het Slagveld. Doe het verslagen leger terug in z'n doosje.

Belangrijk: als het aantal ogen gelijk is, wint de verdediger ALTIJD.

Als beide spelers meer dan één dobbelsteen hebben gegooid, worden de VOLGENDE HOOGSTE dobbelstenen met elkaar vergeleken en de verliezer haalt weer één leger van het Slagveld.

1452884outlined 10-11

Blauw (aanvaller) gooit een 3 en een 2. Rood (verdediger) gooit een 6 en een 2. De spelers vergelijken hun hoogste dobbelsteen: blauw 3 en rood 6. Rood wint en blauw haalt één van zijn legers van het Slagveld. Nu vergelijken de spelers hun volgende dobbelsteen: blauw 2 en rood 2. Omdat de Verdediger altijd wint bij gelijke dobbelstenen, wint rood en blauw haalt één leger van het Slagveld.

Wanneer de veldslag voorbij is, gaan alle overgebleven legers terug naar hun eigen gebied op het bord. De aanvaller kan nu kiezen uit de volgende mogelijkheden:

- de invasie van dit gebied beëindigen
- een ander gebied aanvallen
- een gebied dat hij eerder heeft aangevallen opnieuw aanvallen
- het veldslaggedeelte van deze beurt beëindigen.

Let op: tussen veldslagen in mag je veranderen van gebied waarmee je aanvalt; je kunt de invasie dus ook voortzetten vanuit een ander aangrenzend gebied.

Blauw valt Egypte aan vanuit een ander gebied.

Blauw heeft Egypte aangevallen vanuit Noord-Afrika maar heeft daar nu nog maar 1 leger over. Maar omdat hij 10 legers in Oost-Afrika heeft (wat ook aan Egypte grenst), kan hij de invasie van Egypte voortzetten vanaf het Oost-Afrikaanse front.

Een Invasie winnen en een gebied innemen

Als je tijdens een veldslag alle verdedigende legers van een gebied verslaat, dan win je de invasie en je verovert het betreffende gebied. Verplaats de legers die je gebruikt hebt om de veldslag te winnen van het Slagveld naar het veroverde gebied.

Als beloning voor je overwinning mag je nu eventuele extra legers vanuit het aanvallende gebied verplaatsen en toevoegen aan je troepen in het veroverde gebied. Vergeet niet dat er altijd ten minste ÉÉN leger moet achterblijven in het gebied van waaruit je aanviel. Op geen enkel moment tijdens het spel mag een gebied geheel onbezet achterblijven. **Let op:** je moet eventuele extra troepen verplaatsen voordat je een nieuwe invasie aankondigt.

16/4/04, 12:01:27 am

Tegenstanders uitschakelen

Als je een andere speler tijdens een invasie geheel uitschakelt (d.w.z. dat deze speler geen enkel leger meer op het bord heeft staan), dan mag deze speler niet meer meespelen. Als beloning voor je zege krijg jij alle Gebiedskaarten die deze speler (nog) heeft. Voeg deze Gebiedskaarten toe aan je eigen kaarten.

Als je nu 5 of meer Gebiedskaarten hebt, MOET JE DIRECT zoveel setjes inruilen als nodig is (d.w.z. totdat je weer 4 of minder kaarten hebt). Plaats deze versterkingen in een van je gebieden voordat je je beurt voortzet.

STAP 3:

Je positie verstevigen

Als je klaar bent met aanvallen, mag je ÉÉN troepenverplaatsing uitvoeren ter versteviging van je positie (dit wordt ook wel de 'vrije verplaatsing' genoemd). Dit is een verplaatsing van een van je gebieden naar een ander om je frontlinie beter te kunnen verdedigen of om je positie te versterken voor je volgende beurt.

(Als je besluit je positie deze beurt niet te versevigen, ga je verder naar Stap 4.)

Om je positie te versterken, mag je een willekeurig aantal legers van een van jouw gebieden verplaatsen naar een ander 'hiermee verbonden' gebied, op voorwaarde dat het eerste gebied niet leeg achterblijft.

Gebieden zijn 'verbonden' als zij direct aan elkaar grenzen of als alle tussenliggende gebieden ook IN JOUW HANDEN ZIJN. **Je mag niet door vijandelijk gebied verplaatsen.**

Aan het eind van z'n beurt versterkt blauw z'n positie in Oekraïne vanuit Indonesië – hij verplaatst daarbij door Siam, India en Afghanistan. Indonesië en Oekraïne zijn 'verbonden' omdat hij al de gebieden waardoor hij verplaatst zelf bezet houdt.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

14538ibl4outlined 14-15

STAP 4:

Gebiedskaart pakken

Als je tijdens je beurt ten minste ÉÉN vijandelijk gebied hebt veroverd, heb je recht op één Gebiedskaart: pak de bovenste kaart van de pot. Op deze manier kun je per beurt maar één Gebiedskaart bemachtigen, ongeacht het aantal gebieden dat je hebt veroverd.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

DE WINNAAR

De eerste speler die alle vijandelijke legers heeft uitgeschakeld en dus alle 42 gebieden op het speelbord bezet houdt, heeft de wereld veroverd en wint het spel.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

16/4/04, 12:03:32 am

Risk voor 2 spelers

Je vindt hier spelregels voor twee verschillende manieren om RISK met 2 spelers te spelen. In beide gevallen zijn er – behalve de twee spelers – ook 4 neutrale partijen op het speelbord.

In de eerste versie zijn de neutrale partijen passief. Zij worden niet verplaatst en kunnen niet zelf aanvallen. De neutrale partijen vormen een soort blokkade of buffer voor de beide spelers. In de tweede versie zijn de neutrale partijen actief en kunnen zij een verbond aangaan met een van beide spelers.

Volg de regels voor Wereldveroverend RISK op blz. 5-12, maar houd daarbij rekening met de volgende afwijkende regels:

DOEL VAN HET SPEL

Je tegenstander uitschakelen.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur en telt 36 stuttlegers uit. Zet 24 stuttlegers klaar voor elk van de 4 neutrale kleuren.

Haal de 2 jokers uit de stapel Gebiedskaarten en schud de overige kaarten. Geef elke speler 9 Gebiedskaarten en geef er 6 aan elke neutrale partij. De kaarten van de spelers geven aan welke gebieden zij aan het begin van het spel bezetten. De spelers zetten nu ÉÉN leger (één infanterielestuk) op elk gebied waarvan zij de kaart hebben. Zet ook legers van de 4 neutrale kleuren op de gebieden waarvan zij de kaart hebben. Als alle gebieden zijn opgelost, worden de Gebiedskaarten weer verzameld, de jokers toegevoegd en de hele stapel geschud. Leg de stapel met de goede kant omlaag naast het speelbord.

Gooi de dobbelstenen om te zien wie als eerste versterkingen mag neerzetten. Vervolgens plaatsen de spelers om de beurt steeds 3 legers in een gebied dat zij bezitten (alle drie in een van je gebieden óf verdeeld over verschillende gebieden); én 1 leger voor elke neutrale partij (in een gebied dat deze partijen bezitten).

Dan gooien beide spelers een dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

SPEL MET PASSIEVE NEUTRALE PARTIJEN

De neutrale partijen zijn zelf passief. Ze kunnen niet verplaatsen of aanvallen en ontvangen geen versterkingen. Wanneer jij een van de neutrale partijen aanvalt, gooit je tegenstander voor de verdediging van de neutrale partij. De neutrale partijen blijven op het bord totdat ze verslagen worden.

SPEL MET ACTIEVE NEUTRALE PARTIJEN

In de actieve versie van het spel, vormen de neutrale partijen meer dan alleen een blokkade – zij kunnen een verbond aangaan met een van de spelers, maar tijdens het spel ook van bondgenoot veranderen.

De neutrale partijen kunnen 3 verschillende standpunten innemen in het spel. Ze kunnen niet-verbonden zijn (oftewel geen bondgenoot van een van beide spelers), óf ze zijn bondgenoot van speler 1, óf ze zijn bondgenoot van speler 2.

Gebruik een kanon (artilleriestuk) van elke neutrale kleur om tijdens het spel bij te houden wat hun standpunt is.

Neutrale partijen beginnen als niet-verbonden, dus met 4 kanonnen (één voor elke neutrale partij) halverwege tussen de beide spelers in. Zodra een neutrale partij van standpunt verandert, verplaats je het bijbehorende kanon naar de kant van de betreffende bondgenoot.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

14538ibl4outlined 16-17

Als je aan de beurt bent

Een beurt werkt hetzelfde als bij Wereldveroverend RISK, maar er zijn een paar extra stappen. De nieuwe stappen zijn vet gedrukt.

1. **Neutrale partijen omkopen**
2. Versterkingen bepalen en opstellen
3. **Bondgenoten versterken**
4. De veldslag
5. Je positie verstevigen
6. **De positie van je bondgenoten verstevigen**
7. Gebiedskaart pakken

1. Neutrale partijen omkopen

Aan het begin van je beurt mag je een Gebiedskaart (als je die hebt) aan een neutrale partij geven om deze gunstig te stemmen voor een bondgenootschap. Leg de Gebiedskaart met de goede kant omlaag onder het kanon van de neutrale partij. Deze kaart blijft nu bij deze neutrale partij en kan tijdens het spel niet meer worden ingeruild voor versterkingen, totdat de neutrale partij is uitgeschakeld en de kaarten zijn overgenomen door een van de spelers.

Verplaats het kanon van de omgekochte partij nu ÉÉN plaats naar je toe. Voorbeeld: als het kanon begint op het niet-verbonden standpunt in het midden, dan zet je hem nu één plaats naar je toe zodat hij nu je bondgenoot wordt. Als het kanon begint als bondgenoot van je tegenstander, dan gaat hij nu naar het niet-verbonden standpunt.

- Je mag tijdens je beurt meer dan één kaart aan een neutrale partij geven. Als een neutrale partij bijvoorbeeld bondgenoot is van je tegenstander en jij geeft hem twee Gebiedskaarten, dan kun je hem twee vakjes naar je toe zetten waarmee hij jouw bondgenoot wordt.
- Je mag ook kaarten aan meer dan één neutrale partij geven. Voor elke Gebiedskaart die je aan een neutrale partij geeft, zet je z'n kanon één plaats naar je toe.
- Als een neutrale partij eenmaal 5 kaarten heeft, kan hij niet meer omgekocht worden. Je mag deze partij geen kaarten meer geven.

Rood en groen spelen het spel met actieve neutrale partijen en gebruiken de blauwe, witte, grijze en gele legers als neutrale partijen. Als rood aan de beurt is koopt ze de gele partij om door een Gebiedskaart (goede kant omlaag) onder het gele kanon te leggen. Dan verplaatst ze het gele kanon van het niet-verbonden standpunt (halverwege tussen rood en groen in) naar een standpunt aan haar kant om te laten zien dat dit leger nu haar bondgenoot is.

2. Versterkingen bepalen en opstellen

Je ontvangt en plaatst je versterkingen op de gewone manier (zie blz. 6 t/m 8). Bij het bepalen van je versterkingen mag je geen gebieden of continenten van je bondgenoten meetellen.

3. Bondgenoten versterken

Je bondgenoten kunnen ook versterkingen krijgen. Kies een bondgenoot en gooi 1 dobbelsteen om het aantal versterkingen dat deze partij krijgt te bepalen. Zet het gegooide aantal legers in een van de gebieden van de betreffende bondgenoot. Je mag de legers in één gebied opstellen of ze verdelen over verschillende gebieden. Herbaal dit voor al je bondgenoten.

- Een bondgenoot versterken is NIET verplicht – je doet dit alleen als je het wilt.

0404**14538**104 RISK INSTRUCTIONS NL 5023117002397

16/4/04, 12:04:26 am

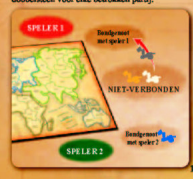
- De gebieden van bondgenoten tellen niet bij het bepalen van hun versterkingen.
- Bondgenoten krijgen geen bonuslegers voor het bezit van hele continenten.
- Bondgenoten kunnen geen setjes Gebiedskaarten inruilen.

4. De veldslag

Als je aan de beurt bent, mag je aanvallen met bondgenootroepen alsof het jouw eigen legers zijn. Deze troepen kunnen een aanval doen op je tegenstander, op andere neutrale partijen of op andere bondgenoten (maar niet van dezelfde kleur). Let op: je krijgt geen Gebiedskaarten als je een bondgenoot gebruikt om een gebied te veroveren.

Wanneer je een invasie in een neutraal gebied beëindigt (ongeacht of je het veroverd hebt of niet), en/of wanneer je een invasie beëindigt waarvoor je bondgenootroepen hebt gebruikt, gooi je 1 dobbelsteen. Als je 1-4 gooit, verplaats je het kanon van de betrokken neutrale partij 1 plaats VAN JE AF. (Zo wordt een bondgenoot van jou verplaatst naar het niet-verbonden standpunt en een niet-verbonden partij wordt bondgenoot van je tegenstander.) Als je een 5 of een 6 gooit, blijft de neutrale partij (of bondgenoot) bij z'n huidige standpunt en verandert het kanon dus niet van plaats.

Als je een bondgenoot gebruikt om een andere neutrale partij aan te vallen, gooi je één dobbelsteen voor elke betrokken partij.



Als je met jouw eigen leger of met een bondgenootleger een neutrale partij uitschakelt (z'n laatste leger op het bord verslaat), krijg je alle eventuele Gebiedskaarten van deze partij.

Voorbeeld: groen is aan de beurt en begint een invasie in Quebec (in handen van de grijze neutrale partij en momenteel niet-verbonden) en verliest. Nu moet groen een dobbelsteen gooien om te zien of de status van de grijze partij verandert. Hij gooit een 3. Groen zet het kanon van de grijze partij nu 1 plaats VAN ZICH AF waardoor de grijze partij bondgenoot wordt van rood.

Groen gebruikt ook het blauwe leger (momenteel 3's bondgenoot) voor een aanval op West-Australië (in handen van rood). Hij wint deze invasie en de blauwe partij houdt nu West-Australië bezet. Groen gooit een dobbelsteen om te zien of de status van de blauwe partij verandert. Hij gooit een 5. De blauwe partij blijft bondgenoot van groen.

5. Je positie verstevigen

Als alle aanvallen zijn beëindigd, verstevig je je positie op dezelfde manier als in het spel Wereldveroverend RISK voor 3-6 spelers (zie blz. 11).

6. De positie van je bondgenoten verstevigen

Je mag ook één 'vrije verplaatsing' doen voor elk van je bondgenoten. Verstevig de positie van deze troepen op dezelfde manier als je dat met je eigen positie doet.

7. Gebiedskaart pakken

Omdat bondgenoten geen kaarten ontvangen voor het veroveren van een gebied, krijg jij als je een neutraal leger gebruikt om een gebied te veroveren geen Gebiedskaart. Je krijgt alleen een Gebiedskaart voor de verovering van een gebied met je eigen legers.

14538ibk4outlined 19-19

ALTERNATIEVE SPEELWIJZEN

De volgende regels bieden nog meer manieren om Risk te spelen.

Omdat deze spellen in veel opzichten lijken op Wereldveroverend RISK leggen we alleen uit wat de **verschillen** zijn! Als een regel niet wordt vermeld, betekent dit dat het gewoon dezelfde spelregel is als in Wereldveroverend RISK.

OPDRACHT Risk

Voor 3-6 Spelers

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jij de eerste speler bent die de 4 Opdrachten vervult die je aan het begin van het spel hebt gekregen.

VOORBEREIDING

Sorteer de Opdrachtkaarten aan de hand van de rangen op de achterkant in 4 stapeltjes. Hoe hoger de rang, des te moeilijker de opdrachten – legend van Kapitein naar Majoor, naar Kolonel en tot slot Generaal. Schud de stapeltjes afzonderlijk en leg ze met de goede kant omlaag naast het speelbord.

Iedere speler trekt 1 Opdrachtkaart van elke stapel en verzamelt zo 4 Opdrachtkaarten. Bekijk je Opdrachtkaarten maar zorg dat je tegenstanders ze niet kunnen zien. Doe de resterende Opdrachtkaarten zonder ze te bekijken terug in de doos.

Wanneer je je Opdrachten hebt, verloopt de rest van de voorbereiding net als bij Wereldveroverend RISK (zie blz. 5). Alleen de Gouden Cavalerist wordt nu niet gebruikt.

Denk eraan dat je je legers welverwogen over je gebieden verdeelt, want dit helpt je bij het volbrengen van je opdrachten.

Hoeveelheid versterkingen

Bij Opdracht RISK werkt het inlossen van kaartsetjes anders. Je kijkt nu niet naar de tabel van de Gouden Cavalerist onderaan het speelbord om te zien hoeveel versterkingen je krijgt. In plaats daarvan wordt het aantal versterkingen dat je krijgt bepaald door het symbool op de kaartsets die je inlevert. Het aantal versterkingen dat je krijgt voor je kaartsetjes is als volgt:

Kaartsets	Aantal versterkingen
3 Infanterie	4
3 Cavalerie	6
3 Artillerie	8
1 van elk	10

Denk eraan: een joker kan gebruikt worden voor een Infanterie-, Cavalerie- of Artilleriekaart.

Een tegenstander uitschakelen

Als je een tegenstander uitschakelt, krijg je wel zijn/haar Gebiedskaarten, maar niet de Opdrachtkaarten. Deze blijven tot het eind van het spel geheim.

Een opdracht vervullen

Zodra je bereikt hebt wat een kaart je opdraagt, kun je een "vervulde Opdracht" claimen. Je mag echter niet meer dan 1 vervulde Opdracht per beurt claimen.

16/4/04, 12:05:12 am

Om een vervulde Opdracht te claimen, laat je de Opdrachtkaart (PRECIES op het moment dat op de kaart staat aangegeven) aan alle spelers zien om te bevestigen dat je hebt volbracht wat de kaart je opdraagt. Leg de Opdrachtkaart nu met de goede kant omlaag naast het speelbord; daar blijft hij voor de rest van het spel liggen.

Let op: wanneer een Opdracht eenmaal vervuld is, blijft hij voor de rest van het spel 'vervuld', ook wanneer een tegenstander later in het spel de vervulde Opdracht als het ware 'ongedaan' maakt.

Als je 3 Opdrachten vervuld hebt, moet je je vierde (en laatste) opdracht bekendmaken, zodat alle spelers weten welke Opdracht jij moet volbrengen om het spel te winnen. Deze laatste Opdrachtkaart blijft voor de rest van het spel bekend – dus laat hem met de goede kant omhoog open op tafel liggen.

DE WINNAAR

Er zijn twee manieren waarop je Opdracht Risk kunt winnen: door als eerste speler alle 4 je Opdrachten te vervullen of door al je tegenstanders uit te schakelen.

TEAM Risk

Voor 4 of 6 spelers in 2 teams

In dit spel wint een speler niet individueel, maar als onderdeel van een team. In de loop van het spel kunnen spelers van hetzelfde team gebieden delen.

DOEL VAN HET SPEL

Het team dat als eerste ÉÉN speler van het vijandelijke team uitschakelt, wint het spel.

VOORBEREIDING

Kies allereerst een kleur en spreek af welke spelers bij welk team horen. De spelers gaan zodanig zitten dat de twee teams om de beurt spelen. Als bijvoorbeeld rood, wit en groen samen één team vormen, gaan ze afwisselend met geel, grijs en blauw zitten, zodat de teams om de beurt spelen.

De spelers richten allereerst hun eigen gebieden in.

Hoeveelheid versterkingen

Bij het bepalen van het aantal gebieden dat je in handen hebt, kijk je ook of je geen gebieden deelt met andere leden van jouw team. (Spelers mogen tijdens het versterkingen van hun positie verplaatsen door bevriend gebied, zie uitleg op blz. 18).

Let op: de bonus voor een heel continent (zoals aangegeven in de Continententabel links onderaan het bord) gelkt nog steeds alleen als **één enkele** speler alle gebieden op het betreffende continent in handen heeft.

De speler die de meeste legers heeft in een gebied heeft dat gebied in handen. Als twee spelers evenveel legers in een gebied hebben, heeft NIEMAND het gebied in handen.

Rood, wit en groen vormen één team. Aan het begin van de beurt van groen heeft hij zelf 7 gebieden in handen. In Groenland hebben wit en hij ieder 4 legers staan. In dit gevel heeft noch groen, noch wit Groenland echt in handen. In de oostelijke Verenigde Staten heeft wit 2 legers, rood 2 legers en groen 3 legers. Groen heeft dit gebied in handen omdat hij er meer legers heeft dan wit of rood.

14538ibk4outlined 20-21

Let op: om aanspraak te maken op de Continentbonus moeten alle gebieden op het betreffende continent in handen zijn van één enkele speler. Als is er maar **één gebied** waarin een andere speler evenveel legers heeft (waardoor dat gebied van niemand is), dan kan er geen aanspraak gemaakt worden op de bonus voor een compleet continent.

Net als bij Opdracht RISK wordt de Gouden Cavalerist niet gebruikt. In plaats daarvan wordt het aantal versterkingen dat je krijgt bepaald door het symbool op de kaartsets die je hebt (zie blz. 16).

De veldslag

Je mag spelers van je eigen team niet aanvallen.

Je positie verstevigen

Tijdens deze stap gelden twee regels die anders zijn.

1. Je mag legers verplaatsen van het ene gebied naar een ander gebied waar jij of leden van jouw team legers hebben. Dit betekent dat je legers in gebieden van teamgenoten mag zetten – **zelfs als zij dat eigenlijk niet willen.**
2. Wanneer je troepen verplaatst van het ene gebied naar een ander, gelden gebieden van een teamgenoot (of gebieden waarin legers van verschillende teamgenoten staan) als 'bevriend'. Denk hiernaar wanneer je kijkt welke gebieden met elkaar verbonden zijn.

Aan het eind van haar beurt kan rood haar positie vanuit Indonesië verstevigen via Siam (in handen van groen, een teamgenoot), India (in handen van rood), het Midden-Oosten (met een mix van witte (ook een teamgenoot) en groene legers) tot in Oost-Afrika. Rood kan op deze manier haar positie verstevigen omdat haar weg gedeeld door bevriend gebied voert.

Gebiedskaart pakken

Gebiedskaarten worden door het team gedeeld. Als je een kaart krijgt, komt die bij de andere Gebiedskaarten die jouw team heeft. Aan het eind van de beurt geef je de Gebiedskaarten van je team door aan de volgende speler van je team.

DE WINNAAR

Zodra één speler van een team wordt uitgeschakeld, wint het andere team het spel.

16/4/04, 12:06:59 am