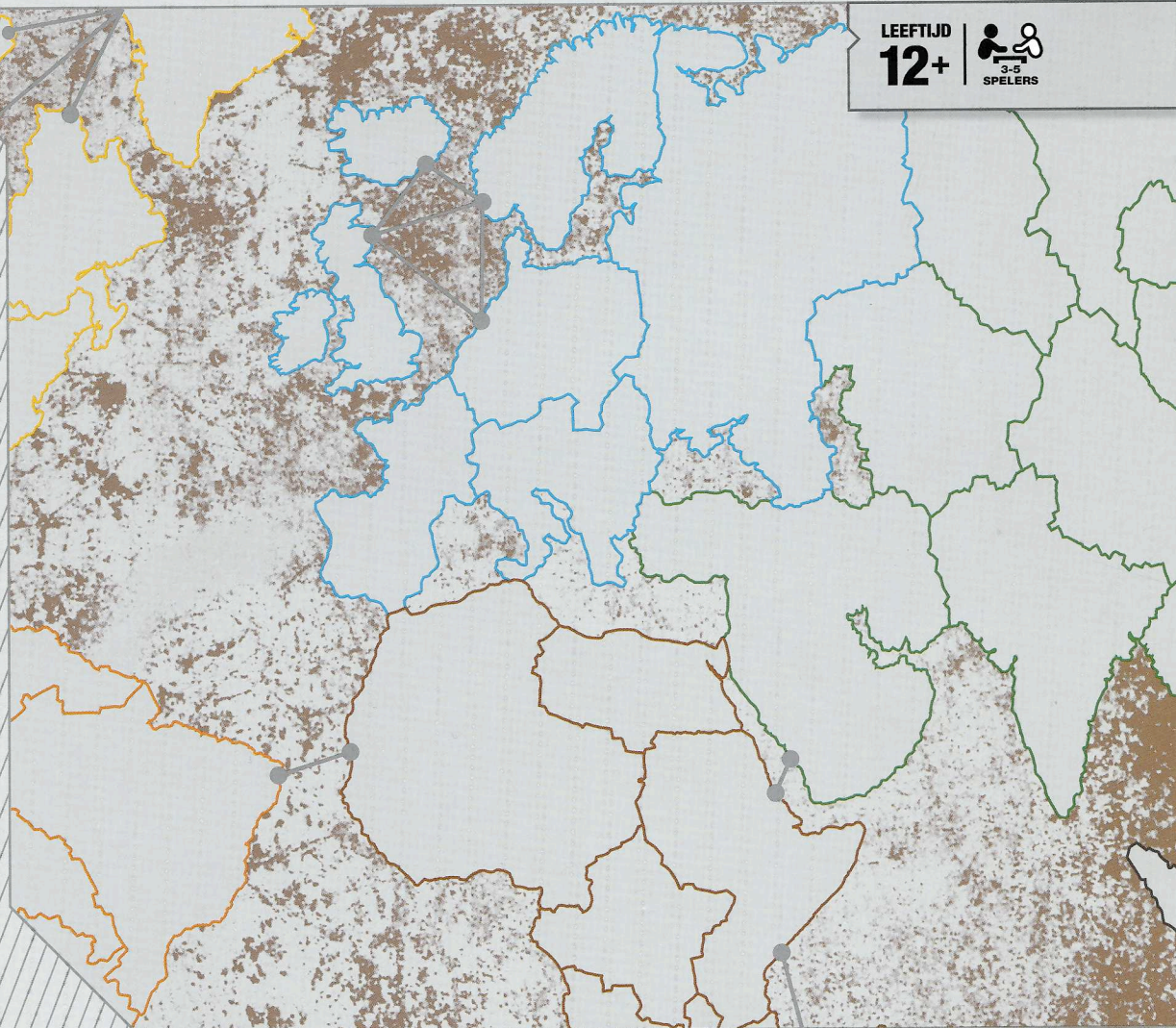


# RISK

VELDZAKBOEKJE

LEEFTIJD  
**12+**



# BEGIN HIER

## BASISOPLEIDING

Basisopleiding is ontworpen als een inleidende versie van RISK. Speel deze versie tot je de regels onder de knie hebt en ga dan verder naar de Commandocentrum versie.

### JE DOEL

Zorg dat jij als eerste speler 3 doelen bereikt en dat je je eigen hoofdstad in handen hebt. Het gaat hier niet om wereldheerschappij. Bekijk de doelen voordat je gaat spelen.

### ZO ZIT HET IN ELKAAR

- Maak jezelf vertrouwd met de inhoud van het spel door de kaart met **OVERZICHT** te lezen.
- Leg het bord neer en plaats de speelstukken zoals aangegeven op de kaart met **INSTRUCTIES**.
- Elke speler gooit één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, kiest een kleur. Vervolgens kiezen de andere spelers (in aflopende dobbelsteenvolgorde) uit de overige kleuren.

### ALS JE AAN DE BEURT BENT

- 1** Aan het begin van elke beurt pak je versterkingen voor je legers (lees **LEGERS**).
- 2** Dan val je je vijanden aan (lees **AANVALLEN**).
- 3** Als je klaar bent met aanvallen, pak je 1 doel als je daarvoor in aanmerking komt (lees **DOELEN**).
- 4** Verplaats je troepen en pak een kaart als je daarvoor in aanmerking komt (lees **HET EINDE VAN JE BEURT**).

### DE WINNAAR

Je wint als je 3 doelen hebt bereikt en aan het eind van je beurt je hoofdstad in handen hebt.



© 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.

E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonedig contact met ons kunt opnemen.

[www.hasbro.nl](http://www.hasbro.nl)

[www.hasbro.be](http://www.hasbro.be)



050845086104 00

# COMMANDOCENTRUM

## JE DOEL

Zorg dat jij als eerste speler 3 doelen bereikt en dat je je eigen hoofdstad in handen hebt.

## VOORBEREIDING

### Steden plaatsen:

Pak 15 willekeurige gebiedskaarten en zet één stad op elk gebied. Schud dan alle gebiedskaarten opnieuw.

### Doelen plaatsen:

Schud alle doelen en kies willekeurig 4 Secundaire en 4 Primaire doelen. Leg ze (goede kant omhoog) op het bord. Leg de overige 4 doelen terug in de doos.

### Beloningen plaatsen:

Schud alle Beloningkaartjes. Leg de Secundaire Beloningen (goede kant omhoog) op de Secundaire Doelen. Leg de Primaire Beloningen (goede kant omhoog) op de Primaire Doelen.

### Tel je legers uit:

Tel je startlegers uit overeenkomstig het aantal spelers.

<b>SPELERS</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>LEGERS</b>	<b>30</b>	<b>25</b>	<b>20</b>

## ZO ZIT HET IN ELKAAR

Maak jezelf vertrouwd met het spel door de kaart met **OVERZICHT** te lezen.

Maak jezelf vertrouwd met de spelregels in **BASISOPLEIDING**. Een paar keer **BASISOPLEIDING** spelen, maakt dit spel gemakkelijker.

### Hoofdsteden plaatsen

Elke speler gooit één dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, pakt z'n hoofdstad en een startleger en zet ze in een leeg gebied. Het spel gaat met de klok mee verder en de volgende speler zet een hoofdstad en een leger in een leeg gebied, enzovoort.

### De overige gebieden innemen:

Als de startspeler weer aan de beurt is, zet deze speler een startleger in een leeg gebied en de anderen volgen. Uiteindelijk zijn alle 42 gebieden op deze manier ingenomen. (Sommige spelers kunnen één gebied meer hebben dan de anderen.)

### Gebieden versterken:

De volgende speler versterkt een gebied door één startleger in een van z'n eigen gebieden te zetten. Het versterken gaat ook weer met de klok mee verder totdat iedereen al z'n startlegers heeft geplaatst.

## BEGIN VAN HET SPEL

- Het spel gaat met de klok mee verder vanaf de startspeler.
- De eerste en tweede speler beginnen zonder kaarten.
- De derde en vierde speler beginnen met één kaart.
- De vijfde speler begint met twee kaarten.

## WERELDVEROVEREND

Voor de vernieuwde versie van het klassieke RISK spel om de Wereldheerschappij hoeft je maar één regel te veranderen: het spel stopt niet als één speler 3 doelen heeft bereikt. In plaats daarvan speel je door totdat één speler alle gebieden in handen heeft. Die speler is de winnaar.

## ALS JE AAN DE BEURT BENT

- 1** Aan het begin van elke beurt pak je legers bij (zie **LEGERS**).
- 2** Dan val je je vijanden aan (zie **AANVALLEN**).
- 3** Als je klaar bent met aanvallen, pak je 1 doel plus de bijbehorende beloning als je daarvoor in aanmerking komt (zie **DOELEN**).
- 4** Verplaats je troepen en pak een kaart als je daarvoor in aanmerking komt (zie **HET EINDE VAN JE BEURT**).

## DE WINNAAR

Je wint als je aan het eind van je beurt 3 doelen hebt bereikt én je eigen hoofdstad in handen hebt.

## INHOUD

- speelbord • 7 dobbelstenen • 42 kaarten
- 5 sets gekleurde speelstukken • 15 steden
- 5 hoofdsteden • vel met onderdelen



Brazilië grenst aan Venezuela, Peru en Argentinië omdat deze gebieden landsgrenzen delen. Brazilië grenst ook aan Noord-Afrika omdat een zeelijn de beide gebieden verbindt.

Nieuw-Guinea, Indonesië, Oost-Australië en West-Australië zijn vier gebieden het continent Australië.



Elke speler krijgt één hoofdstad in een van zijn/haar gebieden. Hoofdsteden hebben geen militaire functie, maar zijn wel belangrijk om te hebben. Hoofdsteden kunnen tijdens het spel niet verplaatst worden.

## HOOFDSTEDEN

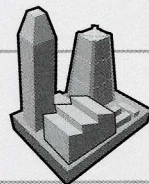
## SPEELBORD

Het speelbord is verdeeld in 42 gebieden die op zes continenten liggen: Noord-Amerika (geel), Zuid-Amerika (oranje), Europa (blauw), Afrika (bruin), Azië (groen) en Australië (paars).

Sommige gebieden grenzen aan elkaar – d.w.z. dat ze een landgrens delen of via een zeelijn met elkaar verbonden zijn.

## STEDEN

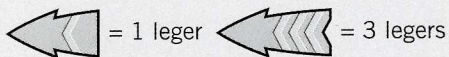
Er worden steden op het bord gezet in verschillende gebieden. Als jij een gebied bezet houdt waarin een stad staat, heb je die stad in handen. Het aantal steden dat je in handen hebt, wordt opgeteld bij het aantal gebieden dat je bezet houdt bij het pakken van legers; steden zijn ook belangrijk bij het bereiken van bepaalde doelen.



## LEGERS

Elke speler heeft het bevel over de legers van één kleur.

Legers worden voorgesteld door twee verschillende pijlen – de kleine pijl stelt 1 leger voor en de grote 3 legers.



Groen heeft in de Verenigde Staten (oost) 2 kleine pijlen (elk 1 leger) en 1 grote pijl (3 legers), dus in totaal 5 legers.

## DOBBELSTENEN

Je gebruikt de dobbelstenen bij het aanvallen en verdedigen van gebieden.



Aanvalsdobbelstenen



Verdedigingsdobbelstenen



Bonus aanvalsdobbelsteen



Bonus verdedigingsdobbelsteen

## KAARTEN

Er is één kaart voor elk gebied op het bord. Op elke kaart staat de naam en een plaatje van een gebied, plus 1 of 2 sterren.



## DOELEN

Doelen zijn militaire doelen die de spelers gaan proberen te bereiken.

ZORG DAT JE  
11 STEDEN IN  
HANDEN KRIJGT

ZORG DAT JE  
EUROPA IN  
HANDEN KRIJGT

ZORG DAT JE 2  
VIANDELIJKE  
HOOFDSTEDEN IN HANDEN  
KRIJGT

## BELONINGEN

Beloningen zijn gekoppeld aan doelen – als een doel bereikt is, geeft dat je een bepaalde bonus. Beloningen worden alleen in de versie Commandocentrum gebruikt.



**DOELEN PLAATSEN**

Leg deze secundaire doelen op het bord:

- Zorg dat je 8 steden in handen krijgt
- Zorg dat je Noord-Amerika in handen krijgt
- Zorg dat je Europa in handen krijgt
- Zorg dat je Azië in handen krijgt Leg deze primaire doelen op het bord:
- Verover 10 Gebieden in één beurt
- Zorg dat je 2 vijandelijke hoofdsteden in handen krijgt
- Zorg dat je 18 gebieden in handen krijgt
- Zorg dat je 2 complete continenten in handen krijgt

De overige doelen gaan terug in de doos – deze worden in dit spel niet gebruikt.

**STEDEN PLAATSEN**

Zet steden in de volgende gebieden:

- Verenigde Staten (west)
- Ontario
- Verenigde Staten (oost)
- Brazilië
- Groot-Brittannië
- Noord-Europa
- West-Europa
- Zuid-Europa
- Rusland
- Egypte
- Zuid-Afrika
- India
- China
- Japan
- Oost-Australië

**LET OP!**

Richt het bord in zoals aangegeven in het betreffende overzicht voor 3, 4 of 5 spelers

**SPEELBORD****3 SPELERS**

*Speelvolgorde:*

- 1 Geel
- 2 Groen
- 3 Blauw

**Blauw begint met één kaart.**

**nr.** = Aantal legers

**■** = Stad

**★** = Hoofdstad



SPEELBORD

# 4 SPELERS

Speelvolgorde:

- 1 Geel
- 2 Groen
- 3 Blauw
- 4 Rood

**Blauw en rood  
beginnen allebei  
met één kaart.**



NR = Aantal legers    Stad = Stad    ★ = Hoofdstad

SPEELBORD

# 5 SPELERS

Speelvolgorde:

- 1 Geel
- 2 Groen
- 3 Blauw
- 4 Rood
- 5 Zwart

**Blauw en Rood  
beginnen allebei met  
één kaart.**

**Zwart begint met  
twee kaarten.**



**LET OP!**

- Het aantal legers dat je aan het begin van je beurt krijgt, is de som van de volgende dingen:
- 1 Het aantal gebieden en steden dat je bezet houdt – gedeeld door 3
  - 2 Eventuele continentbonus(sen)
  - 3 Het aantal hoofdsteden dat je in handen hebt
  - 4 Legers die je krijgt in ruil voor kaarten

**GEBIEDEN EN STEDEN**

Tel het aantal gebieden en steden dat je in handen hebt en deel dit getal door 3 (eventuele restaantallen tellen niet mee). Als je uitkomst lager is dan 3 rond je naar boven toe af op 3. Pak het aantal legers waar je op uitkomt en leg ze voor je op tafel.

**2****CONTINENTBONUS(SEN)**

Als je alle gebieden op een continent in handen hebt, dan heb je het hele continent. Het lijstje naast het continent toont hoeveel legers je krijgt. Pak deze legers en leg ze bij de andere voor je op tafel.



Als jij Afrika in handen hebt, krijg je 3 bonuslegers.

**GEBIEDEN EN STEDEN**

Groen heeft aan het begin van z'n beurt 13 gebieden en steden in handen. 13 gedeeld door 3 is 4. Groen pakt 4 legers.

Blauw heeft aan het begin van z'n beurt 5 gebieden in handen en geen steden. 5 gedeeld door 3 is 1. Maar je krijgt altijd minimaal 3 legers, dus Blauw pakt 3 legers.

**CONTINENTEN**

Rood heeft Australië in handen. Dus naast de legers van z'n gebieden en steden pakt Rood ook nog 2 legers voor Australië.

Geel heeft Europa en Afrika in handen. Dus naast de legers die hij pakte voor z'n gebieden en steden pakt Geel 8 legers voor deze twee continenten (5 voor Europa en 3 voor Afrika).

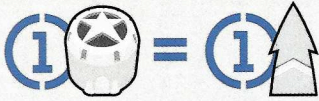
**SPEELBORD**



3

**HOOFDSTEDEN**

Pak één leger voor elke hoofdstad die je in handen hebt, inclusief die van jezelf. Leg deze legers bij de andere voor je op tafel.



4

**KAARTEN**

Hoe je kaarten krijgt, wordt uitgelegd op de kaart met **Het einde van je beurt**.

Op de kaarten zie je 1 of 2 sterren. Als jij kaarten hebt met 2 of meer sterren, dan kún je er één of meer inleveren om legers te kunnen pakken. Het aantal sterren bepaalt hoeveel legers je krijgt. Je mag 2 tot 10 sterren inleveren. Bekijk het lijstje op het speelbord om te zien hoeveel legers je krijgt voor een setje kaarten. Leg deze legers bij de andere voor je op tafel.

De gebieden op de kaarten hebben niets te maken met het pakken van legers.

Rood heeft aan het begin van z'n beurt 3 kaarten met in totaal 4 sterren. Rood levert ze alle 3 in om 7 legers te kunnen pakken.



★	🏠	★	🏠	★	🏠
2	2	5	10	8	21
3	4	6	13	9	25
4	7	7	17	10	30

**NA HET PAKKEN VAN LEGERS**

Als je al je legers hebt gepakt, leg je ze ALLEMAAL in gebieden die jij in handen hebt. Je mag alle legers in één gebied leggen of ze verspreiden over meer gebieden.

## LET OP!

Als je oudere versies van het spel RISK kent, kun je dit gedeelte overslaan – de aanval is niet veranderd.



## DE AANVAL

Als je aan de beurt bent, kun je aangrenzende vijandelijke gebieden aanvallen in een poging ze te veroveren. Aanvallen is niet verplicht.

1

Kies een van je gebieden waar ten minste 2 legers staan. Kies 1 leger om "achter te blijven" en je gebied te bewaken. Het (De) andere leger(s) kunnen het vijandelijke gebied aanvallen.

2

Besluit hoeveel legers je laat aanvallen. Je kunt er 1, 2, of 3 gebruiken. In je gebied kunnen meer dan 3 legers staan, maar er kunnen er niet meer dan 3 aanvallen.

3

De verdediger besluit hoeveel legers er gaan verdedigen – 1 of 2 legers.

4

Beide partijen gooien 1 dobbelsteen voor elk leger in het gevecht. Dit betekent dat de aanvaller 1, 2, of 3 dobbelstenen gooit en de verdediger gooit er 1 of 2.

5

Beide partijen leggen hun dobbelstenen in volgorde van hoog naar laag. Vergelijk jouw hoogste dobbelsteen met de hoogste dobbelsteen van je tegenstander. De hoogste dobbelsteen wint en bij gelijk spel wint de verdediger.

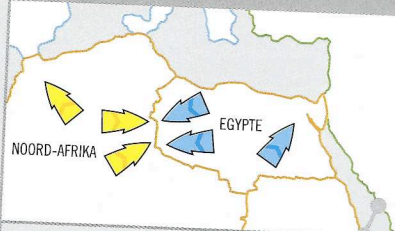
6

De verliezer haalt een leger uit het gebied.

7

Vergelijk de één na hoogste dobbelstenen. De verliezer verwijdert 1 leger.

Als er geen dobbelsteen meer is om te vergelijken, omdat de aanvaller 1 of 2 dobbelstenen meer heeft gegooid dan de verdediger, dan blijven die dobbelstenen buiten beschouwing.



*Geel heeft 3 legers in Noord-Afrika en wil Egypte aanvallen. Hij stuurt 2 legers Egypte in. Hij kan ze niet alle 3 sturen, omdat er altijd één leger moet achterblijven. Blauw verdedigt Egypte en heeft 3 legers. Hij mag er maar 2 laten vechten.*



*Groen heeft 10 legers in Oost-Afrika en stuurt 3 legers om Egypte aan te vallen. (Groen kan er niet meer sturen omdat er niet meer dan 3 legers tegelijk mogen aanvallen.) Blauw verdedigt met 2 legers. Groen gooit drie dobbelstenen, één voor elk aanvallend leger; en Blauw verdedigt met 2 dobbelstenen. De hoogste dobbelsteen van Groen is een 6. Dat is hoger dan de hoogste van Blauw, namelijk een 5. Blauw verwijdert een verdedigend leger. De één na hoogste dobbelsteen van Blauw en Groen zijn even hoog. Omdat de verdediger wint bij gelijk spel, haalt Groen een aanvallend leger weg. De laatste dobbelsteen van Groen (een 3) wordt niet gebruikt omdat er geen verdedigende dobbelsteen meer is.*

## ALS DE VERDEDIGER NOG LEGERS OVERHOUDT IN HET GEBIED:

Je mag nog eens aanvallen als je wilt en kunt kiezen voor een gevecht tussen dezelfde gebieden of tussen andere.

## ALS DE VERDEDIGER GEEN LEGERS MEER HEEFT IN HET GEBIED:

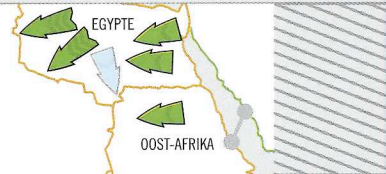
Verplaats de aanvallende legers naar het gebied. Je mag er ook extra legers uit het aanvallende gebied heen brengen. Dus hoewel je maar met 3 legers mag aanvallen, kun je er wél meer naar een veroverd gebied verplaatsen. Denk erom dat je altijd ten minste 1 leger moet achterlaten – een gebied kan nooit leeg achterblijven.

Als er in het veroverde gebied een vijandelijke hoofdstad staat, laat je de hoofdstad gewoon staan.

Je mag nu een ander gebied aanvallen als je wilt en kunt.

## EEN ANDERE SPELER UITSCHAKELEN

Je schakelt een andere speler uit als je zijn/haar laatste leger op het bord verslaat. Deze speler mag niet meer meespelen. Als beloning krijg je al zijn/haar kaarten (als die er zijn). Voeg ze toe aan je eigen kaarten. Laat de hoofdstad van de verslagen speler op het bord.



*Groen valt vanuit Oost-Afrika met 3 legers het verdedigende leger van Blauw in Egypte aan. Groen wint het gevecht en zet zijn 3 aanvallende legers in Egypte. Dan verplaatst hij nog eens 5 legers van Oost-Afrika naar Egypte. Hij moet ten minste 1 leger achterlaten.*

## HOE VERZAMEL JE DOELEN

Als je klaar bent met aanvallen, bekijk je de doelen die met de goede kant omhoog op het bord liggen. Als je een van deze doelen tijdens je beurt bereikt hebt, mag je een kaart uit je hand wegleggen en het betreffende doel van het bord pakken en voor je op tafel leggen. Leg niet een nieuw doel op het bord. Naarmate het spel vordert, zijn er steeds minder doelen beschikbaar.

Als je voor meer dan één doel in aanmerking komt, moet je er één uitkiezen – een speler kan per beurt maar één doel krijgen.

Zodra een doel bereikt en in handen van een speler is, kan het niet meer van eigenaar veranderen tenzij de speler wordt uitgeschakeld. Als je een andere speler uitschakelt, krijg je zijn/haar doelen plus eventuele kaarten die de speler had.

## SECUNDAIRE DOELEN

ZORG DAT JE  
EUROPA IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je alle 7 gebieden in Europa in handen krijgt.

ZORG DAT JE  
NOORD-AMERIKA  
IN HANDEN KRIJGT

Zorg dat je alle 9 gebieden in Noord-Amerika in handen krijgt.

ZORG DAT  
JE AZIË IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je alle 12 gebieden in Azië in handen krijgt.

ZORG DAT JE  
8 STEDEN IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je ten minste 8 steden in handen krijgt. Het maakt niet uit waar ze liggen op het bord.

ZORG DAT JE EEN  
VIJANDELIJKE  
HOOFDSTAD IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je ten minste 1 vijandelijke hoofdstad in handen krijgt. Je hoeft niet je eigen hoofdstad in handen te hebben.

VEROVER 4  
STEDEN IN 1 BEURT

Verover ten minste 4 steden die je niet had aan het begin van je beurt.

## PRIMAIRE DOELEN

VEROVER 10  
GEBIEDEN IN 1 BEURT

Verover ten minste 10 gebieden die je niet had aan het begin van je beurt.

ZORG DAT JE  
2 VIJANDELIJKE  
HOOFDSTEDEN IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je ten minste 2 vijandelijke hoofdsteden in handen krijgt. Je hoeft niet je eigen hoofdstad in handen te hebben.

ZORG DAT JE  
18 GEBIEDEN IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je ten minste 18 gebieden (waar dan ook op het bord) in handen krijgt.

ZORG DAT  
JE 2 COMPLETE  
CONTINENTEN IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je alle gebieden op 2 verschillende continenten in handen krijgt.

VEROVER EEN HEEL  
CONTINENT IN 1 BEURT

Verover een continent waarvan je aan het begin van je beurt geen enkel gebied had.

ZORG DAT JE  
11 STEDEN IN  
HANDEN KRIJGT

Zorg dat je ten minste 11 steden in handen krijgt. Het maakt niet uit waar ze liggen op het bord.

**BELONINGEN**  
(Commandocentrum)

In de Commandocentrum versie van het spel krijg je wanneer je een doel pakt ook nog eens een beloning. Om je beloning niet te vergeten, leg je hem voor je op tafel (tenzij iets anders wordt aangegeven).

Als je een andere speler uitschakelt, krijg je niet zijn/haar beloningen. Die worden samen met de speler uitgeschakeld.

**SECUNDAIRE BELONINGEN**

**Vliegveld:** pak het Vliegvelddoelkaartje en leg het direct in een gebied dat jij bezet houdt. Zolang je het Vliegveld hebt, mag je 1 punt bij je hoogste dobbelsteen tellen voor elk gevecht in het gebied met het vliegveld of een daaraan grenzend gebied. Dit geldt voor aanval én verdediging. Als je het gebied met het Vliegveld kwijtraakt, dan wordt het Vliegveld vernietigd (maar je behoudt het doel waar het bijhoorde). Als je twee Vliegvelden zodanig neerlegt dat ze voor hetzelfde gebied gelden, dan tellen de voordelen van het Vliegveld maar één keer.



**Extra verplaatsing:** je krijgt een extra troepenverplaatsing in je troepenverplaatsstap.



**Gegarandeerd een kaart:** je krijgt in elk geval 1 kaart aan het eind van je beurt – ook als je niet een gebied hebt veroverd of al een doel hebt gepakt.



**Startverplaatsing:** je krijgt aan het begin van je beurt een troepenverplaatsing – en wel ná het plaatsen van je legers maar vóór je eerste aanval.

**PRIMAIRE BELONINGEN**

**Vliegveld:** dit Vliegveld werkt hetzelfde als het Vliegveld bij de secundaire beloningen.



**Aanvalsdobbelsteen:** pak de bonus aanvalsdobbelsteen. Als je aanvalt, gooi je de extra aanvalsdobbelsteen naast de gewone zwarte dobbelstenen. Na het gooien, vervang je de laagste zwarte dobbelsteen door de bonus aanvalsdobbelsteen (tenzij de bonus aanvalsdobbelsteen de laagste is) en je legt de dobbelstenen op volgorde.



**Verdedigingsdobbelsteen:** pak de bonus verdedigingsdobbelsteen. Als je verdedigt, gooi je de bonus verdedigingsdobbelsteen naast de gewone rode dobbelstenen. Na het gooien, vervang je de laagste rode dobbelsteen door de bonus verdedigingsdobbelsteen (tenzij de bonus verdedigingsdobbelsteen de laagste is) en je legt de dobbelstenen op volgorde.



**2 legers:** je krijgt elke beurt 2 extra legers bij het pakken van legers.

## LET OP!

Aan het eind van je beurt doe je twee dingen:

- Troepen verplaatsen
- Een kaart trekken (misschien).

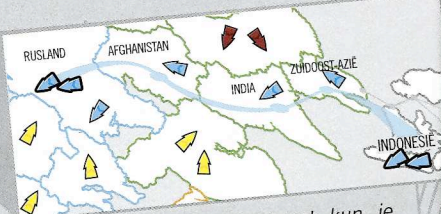
## TROEPEN VERPLAATSEN

Troepen verplaatsen is optioneel, dus niet verplicht.

Haal zoveel legers als je wilt uit één van je gebieden en verplaats ze naar één ander verbonden gebied. (Denk eraan dat er ten minste één leger moet achterblijven – je kunt een gebied niet leeg achterlaten.)

Je gebieden zijn “verbonden” als alle tussenliggende gebieden in ook in jouw handen zijn. Je kunt niet door vijandelijk gebied verplaatsen.

Dit is geen aanval; het is gewoon een verplaatsing van het ene gebied naar het andere om je front te beschermen of om je positie voor je volgende beurt te verbeteren.



Aan het eind van je beurt kun je troepen vanuit Indonesië via Zuidoost-Azië, India en Afghanistan naar Rusland verplaatsen – omdat jij al deze gebieden in handen hebt. Je verplaatst alleen door je eigen gebieden, dus Indonesië en Rusland zijn “verbonden.”

## EEN KAART PAKKEN

Als je tijdens je beurt ten minste 1 vijandelijk gebied hebt veroverd, krijg je 1 kaart. Pak hem van de bovenkant van de stapel en voeg hem toe aan de kaarten in je hand. Het maakt niet uit of je 1 of 40 gebieden hebt veroverd – je krijgt maar 1 kaart.

**Als je een doel hebt gepakt, mag je diezelfde beurt niet ook een kaart pakken.**

Als er geen kaarten meer op de stapel liggen, schud je de weglegstapel om een nieuwe stapel te maken.

Vertrouwelijk -  
Je orders worden verklaard in de map  
links. Lees voor meer informatie de  
uitlegkaarten - maak ze los en vergeet  
niet ook de andere kant te bekijken.

