

RISK

SPELREGELS

Een spel voor 3 - 6 personen.

DOEL

Het doel van het spel is om een opdracht uit te voeren die op een opdrachtkaart staat vermeld, uitgereikt aan het begin van het spel.

Winnaar is degenen die als eerste het gestelde doel heeft bereikt door de bij het begin van het spel ontvangen opdrachtkaart aan de medespelenden te tonen.

SPELUITRUSTING

- a — Een speelveld waarop 6 continenten, elk continent onderverdeeld in een aantal gebieden.
 - b — 6 kleuren legers, de kubusjes geven elk recht op 1 leger en de olijfjes elk 10 legers.
 - c — 14 speciale opdrachtkaarten.
 - d — 44 speelkaarten, waarvan 42 met een gebiedsafbeelding en een legeraanduiding en 2 z.g. jokerkaarten, die elk de 3 legeraanduidingen dragen.
 - e — 6 dobbelstenen, waarvan 3 rode-voor de aanvallende partij en 3 blauwe-voor de verdedigende partij.
- Beginners wordt aangeraden het spel al doende te leren d.w.z. dat in twijfelgevallen de spelregels het beste geraadpleegd kunnen worden.

VOORBEREIDING

Gooi om beurten een dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal geworpen ogen is de spelleider. Hij schudt de 42 kaarten met de gebiedsdelen, zonder de jokerkaarten, en deelt die uit, schudt daarna de opdrachtkaarten en laat elke speler waarmee hij het spel wil spelen er een trekken, kiest een kleur legers en laat dit vervolgens ook de anderen doen. Indien er minder dan 6 spelers meedoen worden de opdrachtkaarten voor het vernietigen van een bepaalde kleur legers niet in het spel opgenomen. Een getrokken opdrachtkaart mag de andere spelers nooit worden getoond tenzij het gestelde doel van die opdrachtkaart is bereikt. Nadat elke speler op grond van de door hem ontvangen gebiedskaarten elk gebiedsdeel met 1 leger heeft bezet, verzamelt de spelleider al deze kaarten, voegt er de jokerkaarten aan toe, schudt ze en houdt deze stok kaarten onder zijn berusting.

HET SPEL

De speler links van degenen die de laatste gebiedskaart heeft ontvangen, mag beginnen. Elke speler mag, wanneer hij aan de beurt is uit de volgende handelingen kiezen :

- a — Hij plaatst het hem toekomende aantal legers op één of meer van zijn gebieden.

- b — Indien hij dit wenst valt hij één of meer tegenstanders aan.
- c — Aan het einde van zijn beurt verplaatst hij een aantal legers naar een ander of andere aangrenzende gebieden en wanneer hij met succes één of meer landen heeft veroverd trekt hij een kaart (legeraanduiding).

HET VERKRIJGEN VAN NIEUWE LEGERS

Iedere speler ontvangt per beurt een aantal legers, dat wordt vastgesteld aan de hand van het aantal gebieden waarover hij beschikt. Het minimum is altijd 3 legers. Voor elke 2 gebieden in zijn bezit ontvangt hij per beurt 1 leger.

VOORBEELD :

Een speler heeft 15 gebieden, $15 : 2 = 7$, hij ontvangt dus 7 legers want het 15e gebied is nu niet van waarde. Indien een speler bovendien over één of meer continenten beschikt krijgt hij per beurt voor elk continent een aantal legers extra. Bijv. een speler bezit geheel Afrika + geheel Australië + 5 gebieden in Europa + 1 in N.Amerika. Hij bezit dus in totaal $6 + 4 + 5 + 1 = 16$ gebiedsdelen waarvoor hij, gedeeld door 2, 8 legers krijgt. Extra ontvangt hij voor het continent Afrika 3 legers en voor Australië 2 legers is totaal 5 legers. Het eindtotaal wordt daardoor 8 voor de gebieden + 5 voor de continenten is 13 legers. Hij heeft bovendien recht op extra legers wanneer hij beschikt over 3 z.g. legeraanduidingskaarten met verschillende symbolen, dit zijn de gebiedskaarten waarop een cavalerist, een infanterist of een kanon staat afgebeeld, of wanneer hij beschikt over 3 kaarten met gelijke symbolen. In dat geval 3 cavaleristen, 3 infanteristen of 3 kanonnen. De jokerkaart telt voor alles. Zodra een speler over 5 kaarten beschikt moet hij in zijn eerstvolgende beurt daarvan 3 kaarten inleveren en de daaraan verbonden extra legers inzetten. Hij is niet verplicht dan aan te vallen tenzij zijn opdrachtkaart iets anders vermeldt.

DE AANVAL

Zodra een speler besluit een tegenstander aan te vallen, kan hij dit uitsluitend doen vanuit zijn eigen gebied naar een aangrenzend gebied. Een aanvallende partij moet in zijn gebied over meer dan één leger beschikken, een aanvallende partij mag nooit zijn legers gebruiken waarop hij recht heeft voor het aantal gebiedsdelen dat hij heeft. Zodra men, aan de beurt zijnde, besluit één of meer aanvallen te zullen ondernemen, mag men in die beurt niet over de normale in te zetten legers voor het aantal gebiedsdelen dat men heeft beschikken. Wel is men gerechtigd gebruik te maken van de extra legers die men in die beurt kan krijgen doordat men de beschikking heeft over één of meer continenten dan wel dat men extra legers krijgt door het inleveren van een set kaarten met de 3 als bovenomschreven legersymbolen. Bij een gelijk of lager aantal verliest de aanvallende partij 1 leger per vergelijkende dobbelsteen. De gebiedsdelen verbonden door een stippellijn worden als aangrenzend beschouwd. Aangezien de aarde ronds is wordt verondersteld dat Alaska + Kamsjatka aangrenzend zijn. De aanvallende partij moet per aanvallende beurt aangeven vanuit welk gebied hij de aanval onderneemt en welk gebied van zijn tegenpartij hij aanvalt. Aanvallende partij en verdedigende partij mogen zelf bepalen met hoeveel dobbelstenen zij de aanval resp. verdediging uitvoeren. Echter de aanvallende partij moet altijd over 1 leger méér beschikken dan het aantal dobbelstenen waarmee hij gooit en de verdedigende partij mag nooit meer dobbelstenen gebruiken dan het aantal legers waarover hij nog beschikt.

VOORBEELD 1

Een aanvallende partij heeft 9 legers in zijn gebied en heeft daardoor de keus om met 1, 2 of 3 dobbelstenen te gooien. Zodra hij door verlies nog maar over 3 legers beschikt mag hij de aanval voortzetten met maximaal 2 dobbelstenen. De verdedigende partij heeft 2 legers in zijn gebied en mag daardoor met maximum 2 stenen gooien. De aanvallende partij gebruikt de rode stenen, de verdedigende partij

gebruikt de blauwe. Het verlies van legers wordt niet bepaald door het aantal ogen van de dobbelstenen, maar door het aantal ogen per dobbelsteen te vergelijken met die van de tegenpartij. De aanvaller moet per dobbelsteen altijd een hoger aantal gooien dan de verdedigende partij. Bij een gelijk of lager aantal verliest de aanvaller één leger per vergelijkende dobbelsteen.

VOORBEELD 2

De aanvaller gooit met 3 stenen : 6 4 3

De verdediger gooit met 3 stenen : 6 3 3

In dat geval verliest de aanvaller 2 legers en de verdediger verliest 1 leger.

VOORBEELD 3

De aanvaller gooit met 3 stenen : 5 5 2

De verdediger gooit met 2 stenen : 5 4

De aanvaller verliest 1 leger.

De verdediger verliest 1 leger.

VOORBEELD 4

De aanvaller gooit met 3 stenen : 6 6 3

De verdediger gooit met 2 stenen : 6 3

De aanvaller verliest 1 leger.

De verdediger verliest 1 leger.

De aanvaller is te allen tijde gerechtigd tussentijds de aanval op te geven of te onderbreken d.w.z. hij mag wisselend vanuit verschillende gebieden één of meer tegenstanders aanvallen. Als eerder omschreven moet hij echter steeds vanuit een ander gebied de aanval aankondigen. Zodra een aanvaller het totaal aantal legers van een tegenstander in een gebied heeft geëlimineerd moet hij dat gebied bezetten met tenminste het aantal legers overeenkomend met het aantal dobbelstenen van zijn laatste worp. Wanneer een speler een opdrachtkaart heeft dat elk gebied door twee van zijn legers moet zijn bezet betekent dit dat hij bij een aanval met dit minimum rekening moet houden d.w.z. wanneer hij in een gebied over 4 legers beschikt mag hij maar met 2 dobbelstenen aanvallen. Zodra een speler na met succes één of meer vijandelijke gebieden aangevallen heeft krijgt hij voor die beurt 1 kaart. Alleen wanneer hij kans ziet een tegenstander totaal uit te schakelen krijgt hij een kaart voor die aanvallende beurt + de kaarten die zijn tegenstander in bezit had. Wanneer het totaal aantal kaarten op 5 of meer komt moet hij onmiddellijk 3 kaarten ter verkrijging van extra legers inleveren, totdat het maximum aantal kaarten in zijn hand weer 4 bedraagt.

VOORBEELD :

Een speler heeft 2 kaarten en veroverd het laatste gebied van zijn tegenstander, die over 3 kaarten beschikt. Hij krijgt voor deze succesvolle aanvullende beurt 1 kaart + de 3 kaarten van zijn tegenstander en komt daardoor met zijn eigen 4 kaarten op totaal 8 kaarten. Hij moet nu onmiddellijk 3 + 3 kaarten inleveren, krijgt daarvoor de extra legers en houdt 2 kaarten over.

HET VERPLAATSEN VAN LEGERS EN GEBRUIK VAN KAARTEN

Alvorens een speler zijn beurt beëindigt mag hij vanuit een hem toebehorend gebied een aantal legers tot een maximum van 7 naar een ander hem toebehorend gebied verplaatsen, zolang deze gebiedsdelen aangrenzend zijn. Wanneer een speler na met succes in de aanval te zijn geweest een kaart trekt wordt automatisch daarmee zijn beurt beëindigd. Het verplaatsen van legers moet dus altijd voor het trekken van de kaart gebeuren.

Zodra een speler over een set kaarten beschikt bestaande uit de navolgende symbolen — 1 cavalerist + 1 infanterist + 1 kanon of 3 cavaleristen of 3 infanteristen of 3 kanonnen, mag hij zo'n set kaarten bij de spelleider inleveren en de daarvoor geldende extra legers inzetten. De jokerkaart geldt voor elk symbool. Zodra een speler 5 van dergelijke kaarten in totaal in zijn bezit heeft is hij verplicht een set van 3 kaarten in te leveren. De 1e set ingeleverde kaarten geeft recht op 4 extra legers, de 2e set ingeleverde kaarten geeft recht op 6 extra legers, de 3e set ingeleverde kaarten geeft recht op 8 extra legers enz. Het inleveren van een set kaarten en het daardoor verkrijgen van extra legers geeft géén verplichting daarmee aan te vallen, het is wel toegestaan. Zodra de oorspronkelijke stok kaarten op is, worden de ingeleverde kaarten door de spelleider geschud en opnieuw ter beschikking gesteld.

Het gaat hier om het aantal sets dat na elkaar wordt ingeleverd, dus niet om het aantal sets per speler.

RÉSUMÉ

Zodra uw speelbeurt aanvangt overweeg dan het volgende :

- 1 — Het plaatsen van legers naar een aantal gebiedsdelen gedeeld door 2 is toegestaan, maar U mag dan niet aanvallen.
- 2 — U besluit één of meer tegenstanders aan te vallen maar U mag dan niet de legers waarop U recht heeft inzetten.
- 3 — Onthoudt het aantal extra legers dat U krijgt omdat U één of meer continenten volledig bezet. Deze legers mag U wel bij een eventuele inzet gebruiken. Het overbrengen van legers is toegestaan voordat U uw beurt beëindigt.

Wanneer U uw beurt beëindigt zonder in de aanval te zijn geweest, deelt U dat de speler links van U mee. Bent U wel met succes in de aanval geweest, beëindigt U uw beurt door het trekken van een kaart.

N.B. Zodra het spel begint zorg er dan allereerst voor dat U strategisch sterk komt te staan voordat U zich aan aanvallen waagt.

HET ELIMINEREN VAN EEN TEGENSTANDER

Zodra in een aanvallende beurt de tegenstander zijn laatste gebiedsdeel verliest krijgt deze aanvaller de kaarten waarover zijn tegenstander beschikt. Als hiervoor omschreven mag hij, zodra hij over een complete set kaarten beschikt bij inlevering extra legers inzetten, maar is het niet verplicht. Wel moet hij één of meer sets kaarten inleveren zodra hij in totaal op 5 of meer kaarten komt. Het elimineren van een tegenstander voor het einde van de 4e complete beurt van alle medespelenden is niet toegestaan.

EINDE VAN HET SPEL

Winnaar is degenen die als eerste zijn gestelde doel bereikt en aan de hand van zijn opdrachtkaart dit kan aantonen.

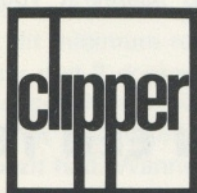
De navolgende variaties in dit spel zijn ook mogelijk :

- 1 — U kunt zonder opdrachtkaarten spelen.
- 2 — U kunt de kaarten met de gebiedsafbeeldingen ronddelen en zodra iedere speler evenveel kaarten heeft het restant als onbezette gebiedsdelen beschouwen totdat een dergelijke gebiedsdeelkaart uit de stok getrokken wordt. De speler die zo'n kaart trekt mag het onmiddellijk bezetten maar hij kan ook wachten tot hij een set kaarten inlevert waarin zich deze betreffende gebiedsdeelkaart bevindt en dan dat gebied met de extra verkregen legers bezetten. Natuurlijk moet een dergelijke kaart duidelijk getoond worden om manipulaties te voorkomen.

3 — Nadat alle kaarten zijn rondgedeeld en de per speler verkregen gebieden per gebiedsdeel met 1 leger zijn bezet, de kaarten weer zijn verzameld door de spelleider, geschud en op stok gehouden, kunt U bij aanvang van de 2e beurt i.p.v. uitsluitend legers een variatie van legers en kaarten toepassen en wel als volgt :

Heeft men 1 gebiedsdeel, krijgt men 1 kaart.
Heeft men 2 gebiedsdelen, krijgt men 2 kaarten.
Heeft men 3 gebiedsdelen, krijgt men 3 kaarten.
Heeft men 4 gebiedsdelen, krijgt men 1 leger.
Heeft men 5 gebiedsdelen, krijgt men 1 leger + 1 kaart.
Heeft men 6 gebiedsdelen, krijgt men 1 leger + 2 kaarten.
Heeft men 7 gebiedsdelen, krijgt men 1 leger + 3 kaarten.
Heeft men 8 gebiedsdelen, krijgt men 2 legers.
Heeft men 9 gebiedsdelen, krijgt men 2 legers + 1 kaart enz.
tot aan een maximum van 4 legers + 3 kaarten.

Ook nu weer moet men steeds een set van 3 kaarten inleveren wanneer men tenminste 5 of meer kaarten in zijn bezit heeft. Voor de 1e in te leveren set kaarten begint men nu met 6 extra legers en zo vervolgens 2 legers meer. De regel van de extra legers voor het bezetten van een volledig continent blijft bestaan.



B. V. SMEETS + SCHIPPERS

AMSTERDAM

Printed in France