

RISK

SPELREGELS



BELANGRIJK! Bewaar deze informatie zorgvuldig. Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding met uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland: Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Voor België: S.A. Hasbro N.V., Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.

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, waarvan vele 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 werelddeel of gebied.

RISK winnen vereist stoutmoedige militaire manoeuvres en veel inzicht, maar zelfs de meest uitgeslapen 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 lopen hetzelfde risico!

INHOUD

- 1 speelbord
- 14 opdrachtkaarten
- 44 RISK-kaarten
- 6 doosjes met een leger
- 5 dobbelstenen (3 rode, 2 blauwe)

Speelbord

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

Wereldddeel	Kleur	Gebieden
Afrika	bruin	6
Azië	groen	12
Australië	paars	4
Europa	blauw	7
Noord-Amerika	geel	9
Zuid-Amerika	rood	4

Legers

De zes doosjes bevatten een leger in een bepaalde kleur. Elk leger bestaat uit drie verschillende legeronderdelen:

Infanterie 1 bataljon	Cavalerie 5 bataljons	Artillerie 10 bataljons
---------------------------------	---------------------------------	-----------------------------------

Indien een gebied te vol wordt, kan het handig zijn infanteristen te vervangen door een overeenkomstig aantal cavalerie - of artillerietroepen.

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 symbool van een militair onderdeel (infanterie, cavalerie of artillerie - achtereenvolgens gesymboliseerd door een soldaat te voet, een soldaat te paard en een kanon). Er zijn twee extra kaarten, de jokers, waarop alleen drie militaire symbolen staan.

Dobbelstenen

De dobbelstenen worden gebruikt voor aanval en verdediging. Maximaal 3 rode dobbelstenen voor de aanval en 1 of 2 blauwe dobbelstenen voor de verdediging.

SPELVERLOOP

Het spelverloop is afhankelijk van het aantal spelers (zes spelers is ideaal). U vindt spelvarianties voor 2 tot 6 spelers op pagina 10 t/m 12.

HET SPEL VOOR 3-6 SPELERS

Voorbereiding

Voordat het spel begint, wordt een speler tot Generaal gekozen. Dan kiest iedere speler een kleur en pakt het bijpassende doosje met bataljons. Wanneer er minder dan 6 spelers zijn, haalt de Generaal de opdrachtkaarten die betrekking hebben op kleuren die niet meespelen uit het spel.

De Generaal schudt de kaarten en geeft elke speler één opdrachtkaart, te beginnen bij de speler die links van hem zit. De Generaal legt de kaarten die overblijven weg; geen enkele speler mag deze kaarten zien. Ook de Generaal zelf niet. De spelers bekijken hun opdracht en leggen de kaart vervolgens omgekeerd op tafel, zodat niemand anders hem kan zien.

Nu neemt iedereen bataljons; het aantal bataljons is afhankelijk van het aantal spelers.

Aantal spelers	Aantal bataljons
3	35
4	30
5	25
6	20



De Generaal haalt de jokers uit de stapel RISK-kaarten, schudt ze en deelt alle kaarten uit, beginnend bij de speler links van hem en verder met de wijzers van de klok mee. (NB: Als er 4 of 5 spelers zijn, krijgen twee spelers een extra kaart). Op deze kaarten staat welke gebieden de spelers aan het begin van het spel bezetten.

Nu zetten de spelers één bataljon op elk gebied dat van hen is. Wanneer alle gebieden bezet zijn, zet elke speler - beginnend bij de speler links van de Generaal - nog een bataljon op een willekeurig eigen gebied (het aantal bataljons op een gebied is onbeperkt). Dit gaat zo verder totdat alle bataljons zijn opgesteld. Vervolgens worden alle RISK-kaarten teruggegeven aan de Generaal die de jokers ertussen stopt, de kaarten weer schudt en de stapel omgekeerd op tafel legt.

HET SPEL

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

Fase 1 - Versterking

Aan het begin van zijn beurt vraagt een speler om versterking.

1. Een speler pakt het aantal bataljons dat gelijk is aan één derde (1/3) van het aantal gebieden dat hij bezit (minimaal drie).

Voorbeelden

Een speler bezet 17 gebieden, dus hij mag 5 bataljons pakken.
 $17 \div 3 = 5$ (de rest van 2 telt niet mee).

Een speler bezet 4 gebieden, dus hij mag 3 bataljons pakken.
 $4 \div 3 = 1$ (maar 3 is het minimum).

2. Een speler krijgt extra bataljons voor elk werelddeel dat aan het begin van zijn beurt geheel in zijn bezit is (Om een werelddeel te bezitten, moet ieder gebied in dat werelddeel bezet zijn door één speler). De werelddelen hebben de volgende waarde:

Werelddeel	Bataljonwaarde
Australië	2
Zuid-Amerika	2
Afrika	3
Europa	3
Noord-Amerika	5
Azië	7

3. Een speler mag RISK-kaarten, die hij krijgt wanneer hij een gebied heeft veroverd, inruilen voor bataljons. Deze kaarten moeten altijd in setjes worden ingeruild.

Set van	Bataljonswaarde
3 infanteriekaarten	4
3 cavaleriekaarten	6
3 artilleriekaarten	8
1 van elk	10

Opmerkingen

- Tijdens een beurt mag een willekeurig aantal setjes worden ingeruild.
- Een joker mag in de plaats van elke andere kaart worden gebruikt.
- Wanneer op een ingeruide kaart een gebied staat dat de speler bezit, krijgt hij 2 bonus-bataljons. Deze moeten onmiddellijk worden opgesteld op het betreffende gebied.

Wanneer een speler vijf of meer kaarten heeft, *moet* hij een setje inruilen.

Voorbeelden

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 bataljons - ruilt hij de cavalerie-set niet.

Een speler heeft 2 artilleriekaarten en 3 infanteriekaarten. Hij moet de infanterie-set inruilen voor 4 bataljons.

Een speler heeft 1 artillerie-, 4 infanterie- en 3 cavaleriekaarten. Hij *moet* 2 setjes inruilen.

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

Behalve de bonus-bataljons, mogen alle bataljons die gedurende de versterkingsfase zijn ontvangen, opgesteld worden in één gebied of verdeeld worden over een aantal door de speler bezette gebieden.

Fase 2 - De strijd!

Een speler kan het gebied van een tegenstander aanvallen op voorwaarde dat de gebieden aan elkaar grenzen of door een zwarte stippellijn verbonden zijn. In het aanvallende gebied moeten tenminste twee bataljons staan.

Een speler mag aanvallen met 1, 2 of 3 bataljons, maar wanneer hij een gebied overwint, moet hij hier tenminste één bataljon achterlaten. (Een gebied moet altijd door tenminste 1 bataljon verdedigd worden!)

Voor de strijd begint moet een speler verklaren:

- vanuit welk gebied hij aanvalt;
- welk gebied hij aanvalt;
- hoeveel bataljons hij inzet.

Nu begint het gevecht. De aanvaller neemt de rode dobbelstenen. Hij gebruikt evenveel dobbelstenen als het aantal bataljons waarmee hij aanvalt, of minder als hij dat wil. (NB: Het is vrijwel altijd het verstandigst zoveel mogelijk dobbelstenen te gooien).

Voorbeelden

Een speler besluit aan te vallen vanuit een gebied waar hij maar 2 bataljons heeft. Hij mag maar één dobbelsteen gooien (want er moet altijd 1 bataljon achterblijven in het aanvallende gebied).

Een speler heeft 10 bataljons in een gebied. Hij mag 1, 2 of 3 dobbelstenen gooien.

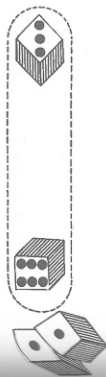
NB: Een speler die een dobbelsteen gooit zonder eerst te verklaren wat hij wil gaan doen, verspeelt voor deze beurt het recht om aan te vallen.

De speler die zijn gebied moet verdedigen, gebruikt de blauwe dobbelstenen. Hij gooit met beide dobbelstenen, tenzij hij maar één bataljon in het te verdedigen gebied heeft.

Beide spelers gooien de dobbelstenen en de resultaten worden vergeleken - de HOOGSTE dobbelsteen van de aanvaller tegen de HOOGSTE dobbelsteen van de verdediger. De speler die het hoogste aantal ogen gooit wint en de verliezer moet direct 1 bataljon uit het betreffende gebied halen en dit in het doosje terug doen. Als het aantal ogen gelijk is, verliest de aanvaller 1 bataljon. Als beide spelers meer dan één dobbelsteen hebben gegooit, worden vervolgens de OP ÉÉN NA HOOGSTE dobbelstenen vergeleken, waardoor één van de spelers nog een bataljon verliest.

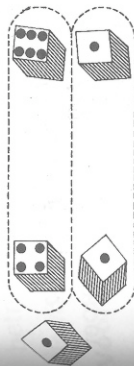
Hieronder volgen enkele voorbeelden om aan te geven hoe de regels worden toegepast.

AANVALLER



Er worden drie bataljons gebruikt voor de aanval. De speler gooit 6, 1 en 1 met de dobbelstenen. De verdediger gooit één dobbelsteen, een 3, en verliest dus 1 bataljon.

De aanvaller gebruikt 3 bataljons en de verdediger 2. Beide spelers verliezen 1 bataljon.



Als aanvaller en verdediger hetzelfde gooien, wint de verdediger. In dit geval verliest de aanvaller (met 3 bataljons tegen 2) 2 bataljons.

2 tegen 1, en toch verliest de verdediger 1 bataljon.



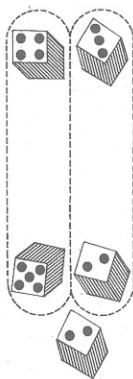
In dit geval (2 tegen 2) verliest de aanvaller 2 bataljons, want bij een gelijk aantal ogen wint de verdediger.

West-Europa grenst aan Zuid-Europa en mag Zuid-Europa dus aanvallen. Zuid-Europa mag Egypte aanvallen omdat deze gebieden zijn verbonden door een stippellijn.



Alberta (met 4 bataljons) kan Ontario aanvallen met 1, 2 of 3 dobbelstenen. Ontario moet verdedigen met 1 dobbelsteen.

VERDEDIGER



Voorbeeld

Een speler heeft 5 bataljons in een gebied en valt een aangrenzend gebied aan waarin 1 bataljon staat. Hij besluit met 2 bataljons aan te vallen en gooit het hoogst. Nu moet hij het veroverde gebied met tenminste 2 bataljons bezetten, maar hij mag er ook 3 of 4 verplaatsen. Hij mag er geen 5 verplaatsen, omdat een gebied gedurende het spel nooit onbezet mag zijn.

De speler mag nu ook aanvallen vanuit het gebied dat hij overwonnen heeft. Als een speler tijdens zijn beurt één of meer gebieden heeft overwonnen, krijgt hij 1 RISK-kaart van de Generaal. Bij een volgende beurt mogen RISK-kaarten weer geruild worden voor versterkingen.

Als een speler in de loop van het spel wordt uitgeschakeld, dan geeft hij de aanvaller alle RISK-kaarten die hij nog heeft. Zijn opdrachtkaart geeft hij, zonder dat iemand hem kan zien, terug aan de Generaal.

Fase 3 - Verplaatsing van Bataljons

De speler mag nu een willekeurig aantal bataljons verplaatsen van één gebied naar een ander aangrenzend gebied, op voorwaarde dat het eerste niet onbezet achterblijft.

Let op: Per beurt mag er maar één verplaatsing worden uitgevoerd.

Nu is de volgende speler aan de beurt.



DE WINNAAR

De speler die als eerste de missie van zijn opdrachtkaart heeft vervuld, draait zijn kaart om, zodat de andere spelers de opdracht kunnen controleren, en wint het spel.

ALTERNATIEF RISK

1. Bij alternatief RISK, waarbij het spel langer duurt, is de missie voor alle spelers hetzelfde: het veroveren van de gehele wereld door alle tegenstanders uit te schakelen. De spelregels veranderen niet, alleen de opdrachtkaarten worden niet gebruikt.
2. Een andere variatie op het gewone spel of alternatief RISK is de toekenning van een gelijke waarde aan alle kaart-sets. In plaats van verschillende waarden wordt nu een oplopende waarde gehanteerd voor setjes die worden ingeruild. Als volgt:

Kaart-set	Bataljonwaarde
1e	4
2e	6
3e	8
4e	10
5e	12
6e	15
7e	20
8e	25
9e	30
enz.	enz.

Het maakt niet uit welke speler inruilt, alleen de volgorde (bijgehouden door de Generaal) telt.

Voorbeeld

Speler A is de eerste die een setje RISK-kaarten inruilt. Hij mag 4 extra bataljons pakken. Speler C ruilt als hij aan de beurt is de volgende twee setjes. Hij pakt 14 bataljons. Nu ruilt D een setje; hij pakt 10 bataljons.



Super RISK

Een andere variatie is Super RISK. Een spel dat de spelers kunnen winnen door de Basis van andere spelers te veroveren. N.B.: Bij deze spelvariatie doen de opdrachtkaarten niet mee.

Aan het begin van het spel - na de voorbereiding en het opstellen van de legers - moet elke speler één van zijn gebieden als Basis kiezen en de betreffende RISK-kaart omgekeerd voor zich op tafel leggen. De andere spelers mogen deze kaart absoluut niet zien! Als een speler de Basis van een tegenstander overwint, moet de eigenaar hiervan verklaren dat hij uitgeschakeld is en al zijn RISK-kaarten aan de overwinnaar geven. Daarnaast worden alle andere bataljons van de verliezer binnen het betreffende werelddeel vervangen door bataljons van het zegevierende leger.

Het aantal Bases (zijn eigen Basis meegerekend) dat een speler moet bezetten om te winnen, is afhankelijk van het aantal spelers dat meedoet.

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

RISK VOOR 2 SPELERS

De spelers kiezen een kleur en krijgen elk 40 bataljons. Een derde kleur vervult in dit spel een neutrale rol met 28 bataljons.

De jokers worden uit de RISK-kaarten gehaald, de kaarten geschud en uitgedeeld. Allebei de spelers én het neutrale leger krijgen elk 14 kaarten. De spelers verdelen hun bataljons zoals in het gewone spel en stellen het neutrale leger op: 2 bataljons per gebied.

De RISK-kaarten worden weer ingeleverd, de jokers ertussen gestopt en de stapel geschud. NB: De opdrachtkaarten worden bij deze variatie niet gebruikt.

Het doel van het spel is de vernietiging van het leger van de tegenstander. De eerste speler die dat voor elkaar heeft is de winnaar, ongeacht de toestand van het neutrale leger op dat moment. De spelregels zijn hetzelfde als in het gewone spel met uitzondering van het volgende:

Wanneer een speler versterkingen krijgt, ontvangt het neutrale leger de HELFT van het totaal aantal dat de speler krijgt (naar beneden afgerond).

Voorbeeld

De speler heeft aan het begin van zijn beurt 19 gebieden, hij heeft heel Afrika in zijn bezit en ruilt een setje cavaleriekaarten in. Hij krijgt nu $6 + 3 + 8 = 17$ bataljons. Het neutrale leger krijgt dus 8 troepen.

Nadat de eerste speler zijn extra bataljons heeft opgesteld, plaatst de tweede speler naar eigen inzicht de neutrale versterkingen in neutrale gebieden.

Tijdens het gevecht behandelt speler 1 het neutrale leger als een tegenstander. Als hij neutrale bataljons aanvalt, moet hij dit op de gebruikelijke manier aankondigen. Speler 2 treedt nu handelend op voor het neutrale leger en verdedigt tegen de aanval. Speler 1 mag vervolgens naar keuze nog eens het neutrale leger aanvallen of speler 2. Hij krijgt, net als bij het gewone spel, een RISK-kaart als hij tijdens zijn beurt één of meer gebieden verovert.

Nu is speler 2 aan de beurt. Het neutrale leger valt nooit aan (ontvangt dus ook geen RISK-kaarten) en mag z'n bataljons niet hergroeperen.