

© 2010 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Route de Courroux 6,
2800 Delemont CH

Vertegenwoordigd door : Hasbro Europe, 2 Roundwood
Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be

Consumentenservice: Hasbro Nederland,
Antwoordnummer 315, 7800WB Emmen.

Tel.: 030 2809600.

E-mail: consumentenservice@hasbro.nl.

Service consommateurs / Consumentenservice:

Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1,
1702 Groot-Bijgaarden.

Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be.



011128720104 00

011128720104 00 Risk Reir

Originator: Mag.

Approval: Final

R

SPELREGELS VOOR 2-5 SPELERS

LEEFTIJD 10+

RISK

WERELDVEROVEREND

Inhoud:

*spelbord • 5 legers met elk 40 infanterie
speelstukken, 12 cavalerie speelstukken en
8 artillerie speelstukken • 43 kaarten • twee
infokaarten • 5 dobbelstenen*

Welkom in de wereld van RISK

Het is spannend. Het is onvoorspelbaar. Het draait erom dat je je gebied voor gebied naar de algehele wereldheerschappij vecht. En het is makkelijk te leren.

RISK geeft je geen massa's regels die je moet onthouden, dus je bent helemaal vrij om je te concentreren op je strategie. Daarom is het ook zo leuk om RISK te spelen.

Jij beslist waar je je troepen plaatst, waar je aanvalt, wie je aanvalt en hoe vaak. Maar als het aankomt op het leren van het spel, dan zorgen wij daar wel voor – geen probleem!

Als je een beginner bent, start je met het Introductiespel om je vertrouwd te maken met hoe alles werkt. Dit spel is ook heel geschikt voor RISK spelers die een lekker snel spel willen.

Zó werkt RISK

Simpel, je zet troepen in een gebied om het te bezetten. Aan het begin van iedere beurt krijg je troepen om in gebieden op het bord te plaatsen. Gebruik je troepen om andere spelers aan te vallen en hun gebieden te veroveren. Aan het eind van je beurt verplaats je een paar troepen om je positie te versterken en je pakt (als je kunt) een kaart. Als jij de meeste gebieden in handen hebt, win je!



Zo ziet het spel eruit

Haal eerst alle onderdelen uit de verpakking en gooi het afval weg. De onderdelen worden hieronder omschreven.

Het spelbord.



Let op: sommige gebieden zijn verbonden door zeelijnen.

De kaart op het bord is verdeeld in 42 gebieden die met elkaar verbonden zijn door landsgrenzen of een zeelijn. Tijdens het spel vallen troepen vijandelijke troepen aan in aangrenzende (verbonden) gebieden.

De gebieden zijn verdeeld over zes continenten in verschillende kleuren: Noord-Amerika (geel), Zuid-Amerika (rood), Europa (blauw), Afrika (bruin), Azië (groen) en Australië (paars). Als je aan het begin van je beurt een heel continent bezet houdt, krijg je bonustroepen.

Hoe meer succes je hebt in het spel, des te meer troepen kun je op het bord zetten. Om ruimte te besparen, kun je 5 artilleristen ruilen voor een cavalerie speelstuk, of 10 voor een artillerie speelstuk.

Er zijn vijf verschillend gekleurde legers. Elk leger bestaat uit 3 soorten troepen.

De troepen



Infanterie
Waarde: 1 troep



Cavalerie
Waarde: 5 troepen



Artillerie
Waarde: 10 troepen

De dobbelstenen



Aanvalsdobbelstenen.

Verdedigingsdobbelstenen.

Je gooit zwarte dobbelstenen om gebieden aan te vallen en rode dobbelstenen om ze te verdedigen.

De kaarten



Gebiedskaart



Wapenstilstandkaart



Infokaart

De Gebiedskaarten

Op elk van deze kaarten staat een gebied, plus één of twee sterren. Tijdens het spel gebruik je je kaarten om aan het begin van je beurt meer troepen te krijgen.

De Wapenstilstandkaart

Er is één Wapenstilstandkaart die alleen in het Introductiespel gebruikt wordt. Deze kaart wordt tussen de andere kaarten gestoken en wanneer hij getrokken wordt, is het spel direct afgelopen. Laat deze kaart voorlopig buiten het spel.

De twee infokaarten

Deze kaarten zijn handig als je het spel nog aan het leren bent. Op de ene kant staat wat je elke beurt doet. Op de andere kun je lezen hoe je aan het begin van elke beurt nieuwe troepen krijgt. Houd deze kaarten apart van de rest van de stapel en gebruik ze tijdens het spel als geheugensteuntje.

INTRODUCTIESPEL SPELREGELS ³⁻⁵ spelers

Beginners zullen merken dat dit spel korter is en makkelijker te leren. Je hebt tijdens je beurt toch allerlei keuzes die je moet maken, dus maak je geen zorgen als je niet meteen fantastisch speelt. Voor je het weet, krijg je in de gaten welke tactieken en strategieën het beste werken.

VOORBEREIDING

1. Elke speler pakt een leger van één kleur en zet de stukken voor zich op tafel. Dit is je troepenvoorraad.
2. Spreek af wie mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.
3. Schud de gebiedskaarten en deel ze uit aan alle spelers. In een spel met 4 of 5 spelers blijven er 2 kaarten over. Geef de beide spelers die het laatst aan de beurt komen er elk één.
4. Alle spelers bekijken hun kaarten. Voor elke kaart met 1 ster zet je 1 troep in het betreffende gebied; voor elke kaart met 2 sterren zet je 2 troepen in het betreffende gebied. Je mag in deze fase van het spel alleen infanterie (soldaat te voet) plaatsen. Je kunt deze speelstukken later, wanneer je meer troepen in je gebieden hebt, omruilen voor cavalerie en artillerie.
5. Pak nu alle kaarten van de spelers en schud ze weer in één stapel. Pak de Wapenstilstandkaart en steek hem ergens in de stapel. Hieronder zie je hoe de kaart ongeveer in de stapel moet worden gestoken. De exacte plek maakt niet uit.



HET SPEL

Doel: zorg dat jij als eerste speler aan het eind van je beurt het winnende aantal gebieden in handen hebt. Het aantal wat daarvoor nodig is, hangt af van het aantal spelers:

Aantal Spelers	Benodigd aantal gebieden om te winnen
3	25
4	20
5	15

Wapenstilstand: als de Wapenstilstandkaart van de stapel wordt gepakt, is het spel direct afgelopen en de speler met de meeste gebieden wint.

WAT DOE JE ALS JE AAN DE BEURT BENT

In elke beurt:

1. Troepen plaatsen
2. Aanvallen
3. Troepenmanoeuvre
4. Pak een kaart (als je kan)

1. Troepen plaatsen

Kijk hoeveel nieuwe troepen je op het bord wil zetten. Je krijgt altijd minimaal 3 troepen. Haal ze uit je troepenvoorraad en houd ze in je hand. Als je goed speelt, krijg je ook nog bonustroepen.

Er zijn drie manieren om bonustroepen te krijgen:

Bonus voor bezette gebieden: als je 12 tot 14 gebieden bezet houdt, krijg je 1 bonustroep; met 15 tot 17 gebieden krijg je 2 bonustroepen; enzovoort. Tel gewoon je gebieden en kijk in de tabel TROEPEN VOOR GEBIEDEN op het bord om te zien of (en hoeveel) bonustroepen je krijgt.

TROEPEN VOOR GEBIEDEN									
12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-29	30-32	33-35	36-39	40-42
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

Bonus voor bezette continenten: als je alle gebieden van een continent bezet houdt, krijg je ook bonustroepen (je krijgt er 2 tot 7, afhankelijk van het continent). Het aantal bonustroepen dat je krijgt voor elk continent staat naast elk continent op het bord.



Strategische tip

Het is belangrijk om aan het begin van een beurt één of meer continenten in handen te hebben. Probeer dit doel in de beginfase van het spel te bereiken.

Bonus als je kaarten inlevert: je krijgt met elk gebied dat je verovert steeds meer kaarten. Je kunt op elk moment tijdens je beurt één of meer kaarten inleveren om bonustroepen te krijgen. In de tabel TROEPEN VOOR KAARTEN op het bord kun je zien hoeveel bonustroepen je krijgt voor de kaart(en) die je inlevert, dit hangt af van het aantal sterren op de kaarten.

Strategische tip

Spaar je kaarten op voor een "grote" ruil, zodat je verschillende troepenversterkingen optimaal kunt gebruiken.

Zie het voorbeeld hieronder:

TROEPEN VOOR KAARTEN					
★	★	★	★	★	★
2	2	5	10	8	21
3	4	6	13	9	25
4	7	7	17	10	30

Door inlevering van deze kaarten met in totaal 4 sterren krijg je 7 bonustroepen.

WAAR ZET JE JE TROEPEN

Wanneer je bonustroepen hebt gepakt, moet je beslissen waar je ze zet. Je mag alleen troepen plaatsen in gebieden die jij bezet houdt, nooit in vijandelijke gebieden. Je mag al je troepen in één gebied zetten, of ze verspreiden. De keuze is aan jou.

2. Aanvallen

De aanval is het belangrijkste onderdeel van je beurt. Je moet beslissen waar je aanvalt, wie je aanvalt, en wanneer je je aanval stopt. Je kunt zo vaak mogelijk aanvallen of helemaal niet aanvallen. Jij beslist.

Kies een gebied: kies een gebied dat jij in handen hebt en val een aangrenzend vijandelijk gebied aan (verbonden door een landsgrens of een zeelijn). Je mag maar één gebied tegelijk aanvallen, vanuit één aangrenzend gebied.

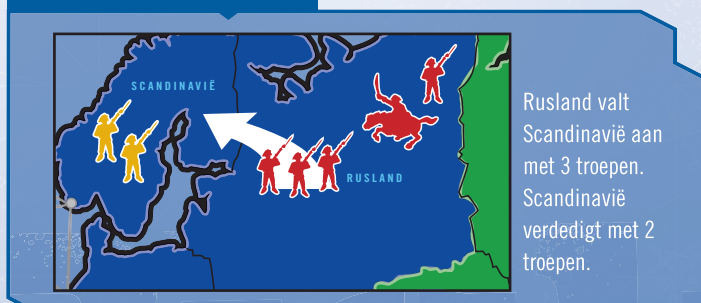
Zet de aanvallers in het gebied: pak in jouw gebied het aantal troepen waarmee je wil aanvallen en duw ze over de grens in het verdedigende gebied. Je mag tot 3 troepen tegelijk laten aanvallen. Het maakt niet uit hoeveel troepen er in jouw aanvallende gebied staan – je valt altijd aan met 1, 2 of 3 aanvallers.

De wacht houden: een belangrijke regel die je niet mag vergeten is dat je een gebied nooit leeg mag achterlaten. Je moet er ten minste 1 troep laten staan om het gebied te verdedigen. Wanneer je troepen in een gebied zet om aan te vallen, laat je altijd minstens 1 troep achter om de wacht te houden. Dus: wanneer je 3 troepen in een gebied hebt staan, heb je maar 2 troepen om mee aan te vallen.

De verdediger kijkt hoe hij verdedigt: de verdedigende speler mag verdedigen met 1 óf 2 troepen, ook al heeft hij meer troepen in het verdedigende gebied. De verdediger mag daarvoor ook zijn laatste troep in het gebied gebruiken (hier hoeft niemand “de wacht te houden”).

Nu zijn er 1, 2 of 3 aanvallers tegen 1 of 2 verdedigers. Het gevecht kan beginnen! Zie het voorbeeld hieronder:

Voorbeeld van een aanval



Gooi de dobbelstenen: als aanvaller gooi je één zwarte dobbelsteen voor elke aanvallende troep. De verdediger gooit één rode dobbelsteen voor elke verdedigende troep. Alle dobbelstenen worden tegelijk gegooid.

Uitslag van het gevecht: leg de aanvals- en verdedigingsdobbelen in paren van hoog naar laag naast elkaar. Doe dan voor elk stel dobbelstenen het volgende:

- Als de aanvalsdobbelsteen hoger is, haal je één verdedigende troep van het bord en zet hem bij z'n eigen troepenvoorraad.
- Als de verdedigingsdobbelsteen even hoog of hoger is dan de aanvalsdobbelsteen, haal je één aanvallende troep weg en je zet hem bij z'n troepenvoorraad. (Bij gelijk spel wint de verdediger altijd.)

Als alle dobbelsteenparen zijn vergeleken, is het gevecht afgelopen. Zie het voorbeeld hieronder.

Ongelijk aantal dobbelstenen: in de meeste gevallen gooien twee strijdende spelers niet evenveel dobbelstenen. Dat betekent dat 1 of 2 dobbelstenen geen stel vormen. Als dit gebeurt, tellen de extra (lagere) dobbelstenen gewoon niet mee.

Voorbeeld van een gevecht

Rusland gooit 3 zwarte dobbelstenen (één voor elke aanvaller). Scandinavië gooit 2 rode verdedigingsdobbelen (één voor elke verdediger). De dobbelstenen worden van hoog naar laag naast elkaar gelegd. Elk stel wordt in die volgorde bekeken.

- 1) De zwarte 6 verslaat de rode 4, dus Scandinavië verliest 1 troep.
- 2) De zwarte 3 verslaat de rode 2, dus Scandinavië verliest 1 troep.
- 3) De alleen overblijvende zwarte 1 telt niet mee.

Rusland heeft de 2 verdedigende troepen in Scandinavië verslagen en wint het gevecht.

Dobbelstenen
Rusland



Dobbelstenen
Scandinavië



Deze dobbelsteen telt niet mee.



Voorbeeld van troepen verwijderen



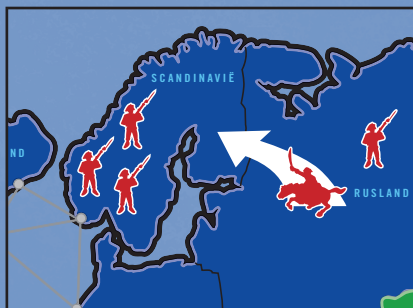
De verdediger in Scandinavië heeft z'n beide verdedigende troepen in het gevecht verloren. Omdat er geen troepen meer over zijn, heeft de aanvaller uit Rusland Scandinavië nu in handen.

Wie heeft het gebied in handen?

Wat er nu gebeurt is afhankelijk van het aantal troepen dat overblijft in het verdedigende gebied.

- Als de verdediger 1 of meer troepen in het aangevallen gebied overhoudt, houdt hij het gebied in handen. Overlevende aanvallers gaan terug naar het gebied van waaruit ze aanvielen.
- Als de verdediger geen troepen meer in het gebied over heeft, wint de aanvaller het gevecht en heeft het nu in handen. Nu moet je alle troepen die het gevecht overleefd hebben in het nieuwe gebied laten staan. Je mag als je wilt ook nog extra troepen vanuit het aanvallende gebied naar het nieuwe gebied verplaatsen.

Voorbeeld: je hebt 15 troepen in het aanvallende gebied en besluit 3 troepen (het maximum) te laten aanvallen. Je wint het gevecht en je laat je aanvallende troepen in je nieuwe gebied. Je hebt nog 12 troepen over in het aanvallende gebied. Nu mag je tot 11 van deze troepen in je nieuwe gebied zetten bij de troepen die er al staan. Je mag niet alle 12 troepen erheen verplaatsen want je moet er één achterlaten om de wacht te houden.

Voorbeeld van troepen naar een nieuw gebied verplaatsen

De aanvaller moet zijn 3 aanvallende troepen in het nieuwe gebied laten staan. Hij besluit er ook nog eens 5 troepen vanuit Rusland naartoe te verplaatsen en laat 1 troep achter om de wacht te houden.

Nog eens aanvallen als je wil: ongeacht of je het gevecht gewonnen hebt, mag je nu nog eens aanvallen. Je mag hetzelfde gebied blijven aanvallen als de verdediger het nog steeds in handen heeft, of een ander gebied. Als je besluit nog eens aan te vallen, volg je gewoon weer de regels voor Aanvallen.

Hoe vaak mag je aanvallen?

De meeste nieuwe spelers stellen deze vraag. Het antwoord is: zo vaak als je wil. Je mag ook helemaal niet aanvallen. Je mag één gebied één keer aanvallen of het verschillende keren achter elkaar aanvallen. Je mag verschillende gebieden verschillende keren aanvallen. Het enige moment dat je niet kunt aanvallen, is wanneer je maar 1 troep in elk gebied hebt.

Wat als je je laatste gebied verliest?

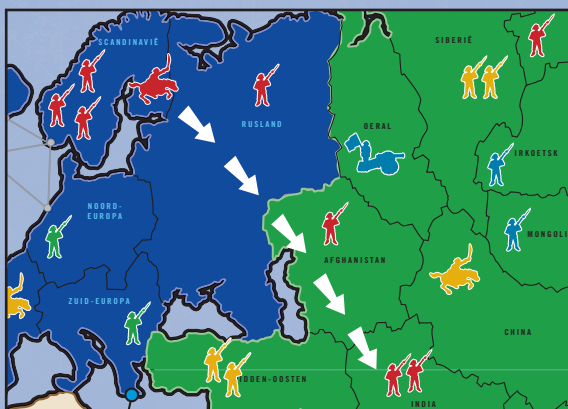
Als dit gebeurt (door domme pech, verkeerde tactiek, of gewoon omdat je nog onervaren bent in het spel), geef je al je kaarten (als je die hebt) aan de speler die je zojuist heeft verslagen, als beloning voor zijn prestatie. Volgende keer beter!

3. Troepenmanoeuvre

Als je besluit dat je klaar bent met aanvallen, krijg je één kans om de positie van je troepen te verbeteren. Je wil ze waarschijnlijk defensief opstellen terwijl de andere spelers aan de beurt zijn. Maar je kunt ze ook in een betere aanvalspositie zetten voor als je zelf weer aan de beurt bent. Hoe meer ervaring je krijgt, des te beter word je in het plaatsen van je troepen.

De troepenmanoeuvre werkt zó: neem zoveel troepen als je wil uit één van je gebieden en zet ze allemaal in één van je andere, aangrenzende gebieden (verbonden door een landsgrens of een zeelijn). In dit deel van je beurt betekent 'verbonden': binnen een serie gebieden die jij in handen hebt. Je mag geen vijandelijke grenzen oversteken om je troepen te verplaatsen.

Voorbeeld van een troepenmanoeuvre



De aanvaller besluit dat hij klaar is met aanvallen en wil troepen verplaatsen. Omdat hij een aanval vanuit Australië vreest, besluit hij troepen naar India te verplaatsen om te verdedigen. Omdat hij Scandinavië, Rusland, Afghanistan en India—die allemaal met elkaar verbonden zijn—in handen heeft, verplaatst hij 6 troepen van Scandinavië naar India.

4. Pak een kaart als je kan

Als je één of meer gebieden hebt veroverd, pak je de bovenste kaart van de stapel. (Houd je kaarten verborgen voor de anderen.) Als je geen gebieden hebt veroverd, mag je geen kaart pakken. Het maakt niet uit hoeveel gebieden je hebt veroverd – je mag maar één kaart pakken.

Strategische tip

Probeer elke beurt ten minste één gebied te veroveren, zodat je aan het eind een kaart mag pakken. Als je de kaarten aan het begin van een volgende beurt gebruikt, leveren ze waardevolle bonustroepen op.

DE WINNAAR

Als jij aan het eind van je beurt het winnende aantal gebieden in handen hebt, win je het spel. Het benodigde aantal gebieden om te winnen is afhankelijk van het aantal spelers. Zie de tabel hieronder:

Aantal spelers	Benodigd aantal gebieden om te winnen
3	25
4	20
5	15

OF...

Als je aan het eind van je beurt de Wapenstilstandkaart pakt, is het spel direct afgelopen en de speler met de meeste gebieden wint. Bij gelijk spel wint de speler met de meeste troepen op het bord. Als ook dat aantal gelijk is, winnen beide spelers.



KLASSIEK RISK SPELREGELS 3-5 SPELERS

Klassiek RISK werkt bijna hetzelfde als het Introductiespel, met uitzondering van de verschillen hieronder.

VOORBEREIDING

- In Klassiek RISK worden de startgebieden niet uitgedeeld, maar je kiest ze zelf.
- Alle spelers tellen een startvoorraad troepen uit, afhankelijk van het aantal spelers. Zie onderstaande tabel.

Aantal spelers	Aantal troepen in je startvoorraad
3	35
4	30
5	25

- Gooi een dobbelsteen om te kijken wie begint. Het spel gaat met de klok mee verder.
- De spelers pakken om de beurt 1 troep uit hun startvoorraad en zetten die in een leeg gebied om het op te eisen. Dit gaat zo verder totdat alle 42 gebieden zijn opgeëist.
- Als alle gebieden zijn opgeëist, zetten de spelers om de beurt meer troepen in een gebied dat zij al hebben opgeëist om hun positie te versterken. Je kunt je troepen gelijkelijk over je gebieden verdelen, of ze allemaal in één gebied zetten of iets daar tussenin.
- Als alle spelers hun complete startvoorraad troepen hebben geplaatst, begint het spel en start de eerste speler z'n eerste beurt.
- De Wapenstilstandkaart wordt nu niet in de stapel gestoken. Die wordt niet gebruikt bij Klassiek RISK.

DE WINNAAR

Je wint als je alle 42 gebieden op het bord bezet houdt en dus alle andere spelers hebt uitgeschakeld.

In dit langere spel kan de hele stapel kaarten op raken. Als dit gebeurt, schud je gewoon de weglegstapel en je hebt een nieuwe pot.

SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

Ook al speel je maar met z'n tweeën, er komen toch 5 legers op het bord. Elke speler heeft 1 eigen leger en er zijn 3 neutrale legers. De neutrale legers werken als hindernissen voor de spelers. Soms kun je ze maar beter vermijden, maar soms is het slimmer om ze aan te vallen.

Alle spelregels voor het spel met 3-5 spelers gelden ook hier, tenzij anders is aangegeven.

Doel: zorg dat jij als eerste speler aan het eind van je beurt 30 gebieden in handen hebt OF schakel de andere speler uit.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur leger. De overige drie kleuren zijn de neutrale legers.

Haal de Wapenstilstandkaart uit de stapel gebiedskaarten. Schud de stapel en geef elke speler er 12. De spelers bekijken hun kaarten en zetten 1 troep in al hun gebieden met 1 ster op de kaart en 2 troepen in al hun gebieden met 2 sterren op de kaart.

Deel 6 kaarten voor elk van de neutrale legers. Zet (afhankelijk van het aantal sterren op de kaarten) 1 of 2 troepen van elk neutraal leger in al z'n gebieden.

Pak alle kaarten bij elkaar en schud ze.

Zet 1 troep van elk van de drie neutrale legers naast het bord. Leg zonder te kijken drie gebiedskaarten (goede kant omlaag) onder elk van deze neutrale troepen.

Gooi een dobbelsteen om te kijken wie begint.



ALS JE AAN DE BEURT BENT

Aan het begin van je beurt doe je één extra ding, vóórdat je de bekende 4 stappen van een beurt volgt: je plaatst 3 extra troepen van een neutraal leger naar keuze. Deze 3 troepen mogen in 1, 2, of 3 gebieden van het neutrale leger komen. Je mag geen troepen neerzetten voor meer dan één neutraal leger.

EEN NEUTRAAL LEGER UITSCHAKELEN

Als je het laatste gebied van een neutraal leger verovert, en dat leger dus uitschakelt, krijg je de 3 kaarten die aan het begin van het spel onder zijn troep naast het bord gelegd zijn.