

# RISK

## 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 van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland: Kenner Parker, Koninginneweg 6, 1075 c x Amsterdam.

Voor België: Kenner Parker, Jetse Steenweg 518 1090 Brussel.

## INHOUD

1 speelbord voorstellende de wereldkaart verdeeld in 42 gebieden, welke weer ondergebracht zijn in 6 continenten:

NOORD-AMERIKA

ZUID-AMERIKA




EUROPA

AFRIKA

AZIE

AUSTRALIE

6 dozen met legers uitgevoerd in verschillende kleuren

Een  = 1 leger; een  = 5 legers; een  = 10 legers.

Het is mogelijk, dat dit spel nog niet de 5-legerstukken bevat. Dit heeft geen invloed op het spelverloop. 14 opdrachtkaarten 42 kaarten voorzien van een afbeelding van een gebied plus een symbool van een legeronderdeel (artillerie, cavalerie of infanterie)

Symbool van artillerie is een kanon.

Symbool van cavalerie is een soldaat te paard.

Symbool van infanterie is een staande soldaat.

2 jokers, ieder voorzien van de 3 bovengenoemde symbolen, 3 rode dobbelstenen (voor de aanvaller), 2 blauwe dobbelstenen (voor de verdediger).

## VOORBEREIDING voor 3 - 6 spelers.

(De spelregels voor 2 personen worden apart behandeld) Het speelbord wordt open op tafel gelegd en iedere speler krijgt een doos met legers. Iedere speler gooit een dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal geworpen ogen is de spelleider. Hij schudt de 42 kaarten, zonder de 2 jokers en deelt ze één voor één uit. Bij 4 en 5 spelers krijgen 2 spelers één kaart meer. Hierna krijgt iedere speler 1 opdrachtkaart. Om het spel goed te kunnen spelen is het nodig dat je van tevoren weet wat voor opdrachtkaarten er in het spel zijn, zodat je weet welke opdrachten je tegenstanders kunnen hebben.

Bij het spelen met 6 spelers worden alle opdrachtkaarten geschud en de spelleider geeft iedere speler 1 opdrachtkaart.

Bij het spelen met minder dan 6 spelers worden de opdrachtkaarten die betrekking hebben op de kleuren legers die niet meedoen uit het spel gehaald. Bijv. 4 spelers: blauwe en zwarte legers doen niet mee, dan worden de opdrachtkaarten "vernietig alle blauwe legers" en "vernietig alle zwarte legers" uit het spel gehaald.

Nadat elke speler zijn opdrachtkaart heeft bekeken wordt deze kaart omgekeerd op tafel gelegd, zodat de overige spelers niet kunnen zien welke opdracht er uitgevoerd moet worden.

## HET DOEL VAN HET SPEL

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel een opdrachtkaart. De speler, die als eerste deze opdracht heeft vervuld is de winnaar van het spel. Hij draait zijn opdrachtkaart dan om, zodat alle medespelers zijn opdracht kunnen controleren.

## HET SPELVERLOOP

Nadat de voorbereidingen door de spelleider zijn gedaan, neemt iedere speler uit de doos een aantal legers waarmee gestart wordt.

Bij 3 deelnemers wordt gestart met 35 legers.

Bij 4 deelnemers wordt gestart met 30 legers.

Bij 5 deelnemers wordt gestart met 25 legers.

Bij 6 deelnemers wordt gestart met 20 legers.

Vervolgens plaatst iedere deelnemer zijn legers gelijkmatig over de gebieden die staan afgebeeld op de kaarten, die hij van de spelleider tijdens de voorbereiding heeft ontvangen. Ieder gebied moet minstens 1 leger en mag bij het begin van het spel hoogstens 4 legers bezitten. De symbolen die op de kaarten staan afgebeeld hebben geen invloed op deze verdeling van legers. Wanneer alle spelers hun legers op deze wijze op de wereldkaart hebben verdeeld, worden de kaarten weer teruggegeven aan de spelleider en nu met de 2 jokers goed geschud. De spelleider houdt deze stapel kaarten tijdens het verdere spel onder zijn beheer. Hij controleert nu of ieder gebied van de wereldkaart inderdaad door minstens één leger bezet is.

De speler links van de spelleider begint het spel. Hij moet een keuze maken uit 2 speelmogelijkheden, t.w.: of HIJ KRIJGT LEGERS volgens de verdeling van zijn gebieden;

of HIJ VALT ZIJN TEGENSTANDERS AAN en krijgt geen legers volgens de verdeling van zijn gebieden. Hij mag echter wel zijn extra legers direct gebruiken die hij krijgt voor het bezitten van een heel continent of de extra legers die hij krijgt via de kaarten met symbolen.

(Zie verder de uitgebreide beschrijving van de spelregels).

Nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd krijgt hij, indien hij één of meer gebieden heeft veroverd tijdens zijn beurt van de spelleider de bovenste kaart van de stapel kaarten die de spelleider onder zijn beheer heeft. Deze kaart wordt door de speler bewaard totdat hij met gebruikmaking van later verkregen kaarten in staat is een combinatie van symbolen te maken die hem recht geven op extra legers (zie NIEUWE LEGERS). Het spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

(Speelmogelijkheid 1 )

## HET VERKRIJGEN VAN NIEUWE LEGERS

Wanneer een speler aan de beurt is, kan hij nieuwe legers op zijn gebieden plaatsen. Hij mag dan echter tijdens deze beurt geen aanval op zijn tegenstanders ondernemen.

De speler telt het aantal gebieden dat hij bezit en deelt dit aantal door 3. Het getal dat hij zodoende krijgt is gelijk aan het aantal legers, dat de speler uit zijn doosje mag nemen en naar eigen inzicht op zijn gebieden mag plaatsen. M.a.w. hij krijgt per 3 landen 1 leger. Het minimum aantal legers is altijd 3.

Voorb.: 9 landen geven recht op 3 nieuwe legers.

14 landen geven recht op 4 nieuwe legers (restgetal 2 vervalt) 7 landen geven recht op 3 nieuwe legers (minimum aantal).

Naast het verkrijgen van nieuwe legers kan een speler ook extra legers ontvangen. Deze extra legers krijgt de speler tijdens iedere beurt en mogen direct bij een aanval gebruikt worden. Extra legers krijgt men voor elk CONTINENT dat men geheel bezit, en wel:

AUSTRALIE	- 2 EXTRA LEGERS
ZUID-AMERIKA	- 2 EXTRA LEGERS
AFRIKA	- 3 EXTRA LEGERS
EUROPA	- 5 EXTRA LEGERS
NOORD-AMERIKA	- 5 EXTRA LEGERS
AZIE	- 7 EXTRA LEGERS

EXTRA legers krijgt men voor het inleveren van 3 symboolkaarten, en wel:

3 ARTILLERIEKAARTEN	- 4 EXTRA LEGERS
3 INFANTERIEKAARTEN	- 6 EXTRA LEGERS
3 CAVALERIEKAARTEN	- 8 EXTRA LEGERS
1 ARTILLERIE + 1 INFANTERIE	
+ 1 CAVALERIEKAART	- 10 EXTRA LEGERS

Een jokerkaart mag bij elke combinatie als 3e kaart gebruikt worden (b.v. 2 inf. kaarten + 1 joker of 2 cav. kaarten + 1 joker of 2 art. kaarten + 1 joker of 2 verschillende kaarten + 1 joker). Een speler mag zelf bepalen wanneer hij een combinatie van kaarten inwisselt voor extra legers. Hij mag echter niet meer dan vijf kaarten in zijn bezit hebben. Een speler die dus 5 kaarten heeft, moet een combinatie van 3 kaarten inwisselen bij zijn volgende beurt.

(Speelmogelijkheid 2)

## AANVAL EN VERDEDIGING

Wanneer een speler besluit om zijn speelbeurt te gebruiken voor één of meer aanvallen, dan heeft hij geen recht op nieuwe legers volgens de verdeling van zijn gebieden. Hij krijgt echter WEL de EXTRA legers waarop hij eventueel recht heeft, door het bezit van een CONTINENT of het inleveren van 3 symboolkaarten zoals hierboven beschreven.

Een aanval kan ondernomen worden vanuit een gebied dat meer dan 1 leger bezit. Het gebied dat een speler wil aanvallen moet altijd grenzen aan het gebied van waaruit de aanval wordt gedaan. De gebieden die gescheiden zijn door een zee hebben hun verbindingslijn via de stippellijnen. De aanvaller is nu verplicht om aan te kondigen welk gebied hij wil aanvallen en vanuit welk land. Hierna bepaalt hij de sterkte van zijn aanval. Deze is altijd minstens 1 leger. B.v. op een gebied staan 2 legers, de aanvaller mag dan maar met 1 leger aanvallen. B.v. op een gebied staan 7 legers, de aanvaller mag dan met max. 6 legers aanvallen. Er moet altijd minstens 1 leger op het gebied achterblijven. Het aantal legers dat wordt ingezet voor de aanval bepaalt tevens het aantal dobbelstenen waarmee de aanvaller mag gooien. Wil de aanvaller met 1 leger aanvallen, dan mag hij maar met 1 dobbelsteen gooien. Wil hij met 6 legers aanvallen dan mag hij met 3 dobbelstenen gooien. Het aantal dobbelstenen waarmee gegooid wordt, bepaalt tevens het aantal legers dat in geval van een overwinning minstens naar het veroverde gebied gebracht moet worden.

## DE AANVALLER DOET DUS TIJDENS ZIJN BEURT HET VOLGENDE:

1. Hij plaatst zijn eventuele EXTRA legers.
2. Hij noemt het gebied, dat hij wil aanvallen.
3. Hij noemt het gebied van waaruit hij aanvalt.
4. Hij bepaalt met hoeveel legers hij aanvalt.
5. Hij gooit met 1 dobbelsteen bij een aanval met 1 leger;  
Hij gooit met 2 dobbelstenen bij een aanval met 2 legers;  
Hij gooit met 3 dobbelstenen bij een aanval met 3 legers of meer.

**De verdediger** moet zijn gebied verdedigen met alle legers die op dit gebied staan. Staan er 2 legers of meer op dit gebied dan mag hij met maximaal 2 dobbelstenen gooien. Heeft hij 1 leger op het gebied staan dan mag hij slechts met 1 dobbelsteen gooien. Men is niet verplicht om met 2 dobbelstenen te verdedigen als men 2 of meer legers op een gebied bezit. Als men er de voorkeur aan geeft om de legers stuk voor stuk ter verdediging te gebruiken dan mag met 1 dobbelsteen gegooid worden.

**De aanvaller** gooit altijd het eerst met de dobbelstenen, daarna de **verdediger**.

De dobbelstenen moeten tezamen gegooid worden, nooit één voor één. Wanneer de dobbelstenen niet allemaal correct zijn gegooid moeten alle dobbelstenen weer opnieuw gegooid worden.

Na het gooien van de dobbelstenen worden de stenen met de meeste punten met elkaar vergeleken, de hoogste steen van de aanvaller tegen de hoogste steen van de verdediger. Degene die de hoogste steen heeft wint 1 leger van de tegenpartij. Dit leger wordt van het gebied van de verliezer afgehaald en gaat terug in de doos met legers.

Wanneer de verdediger met 2 dobbelstenen heeft verdedigd, worden de volgende 2 hoogste stenen met elkaar vergeleken en ook uit deze vergelijking wordt de verliezer bepaald.

Zijn de dobbelstenen in waarde even hoog, dan betekent dit altijd een overwinning voor de verdediger. In dit geval verliest de aanvaller altijd een leger .

Wanneer een verdediger al zijn legers in een gebied heeft verloren brengt de aanvaller zijn legers naar dit gebied over. Het aantal legers moet minstens gelijk zijn aan het aantal door de aanvaller geworpen stenen. De aanvaller mag tijdens zijn beurt meer dan 1 aanval doen. Wanneer hij zijn speelbeurt wil beëindigen mag hij maximaal 7 legers van het ene door hem bezette gebied naar het andere overbrengen, mits deze beide gebieden aan elkaar grenzen. Dit overbrengen van legers naar een aangrenzend gebied mag tijdens een speelbeurt maar één keer gedaan worden. De spelleider geeft tot besluit een kaart van de stapel aan de aanvaller, wanneer deze er in is geslaagd één of meer gebieden tijdens zijn speelbeurt te veroveren.

## **DE SPELER DIE HET EERST ZIJN OPDRACHT HEEFT VERVULD IS WINNAAR.**

Samenvatting:

**RISK** is een strategisch spel, dat op een wereldkaart wordt gespeeld, die verdeeld is in 42 gebieden. Het doel is om als eerste speler zijn bij het begin van het spel gekregen opdracht te volbrengen. Het is raadzaam de eerste beurten van het spel te gebruiken om strategische stellingen op te bouwen, alvorens men besluit in de aanval te gaan.

Tijdens zijn beurt heeft iedere speler de volgende mogelijkheden:

1. Het plaatsen van nieuwe legers op door hem bezette gebieden. Het aantal nieuwe legers hangt van het aantal eigendomsgebieden af .
2. Het openen van de aanval op gebieden van één of meer van zijn tegenspelers.
3. Na een succesvolle aanval het nieuwe veroverde gebied bezetten en/of aan het einde van zijn beurt het overbrengen van één of meer van zijn legers naar een naburig en reeds bezet land.
4. Ongeacht het aantal nieuwe veroverde gebieden tijdens een beurt, één kaart van de stapel trekken.
5. Indien mogelijk en wenselijk een kaartcombinatie maken om nieuwe legers te krijgen. Het kan voorkomen, dat een dergelijke combinatie gemaakt moet worden.

Bovengenoemde uiteenzetting wordt puntsgewijs in dit reglement beschreven.

## **SPELREGELS VOOR 2 PERSONEN**

De grondregels van het spel veranderen niet. Bij 2 spelers wordt een derde legermacht gecreëerd, die afwisselend door de beide spelers wordt gebruikt.

Beide spelers kiezen ieder een kleur en nemen uit de doos 40 legers om mee te beginnen. Het derde leger heeft een andere kleur dan die van de spelers en start met 28 legers. De 42 kaarten worden zonder jokers geschud en verdeeld over de 3 legers. Iedere speler heeft nu 14 kaarten. De spelers zetten op de overeenkomende gebieden hun legers (min. 1 leger, max. 4 legers). De 14 gebieden van het neutrale leger worden bezet door 2 legers per gebied. Alle gebieden van de wereldkaart moeten nu bezet zijn. De opdrachtkaarten worden niet gebruikt.

## **HET DOEL VAN HET SPEL**

De speler die van zijn tegenstander alle legers weet te veroveren is winnaar .

## **HET VERKRIJGEN VAN NIEUWE LEGERS**

Nieuwe legers krijgt men op dezelfde manier als in de grondregels wordt beschreven (per 3 gebieden 1 leger).

Het neutrale leger krijgt, bij iedere speelbeurt van de spelers, de helft van het aantal legers waarop de aan de beurt zijnde speler recht heeft.

B. v. heeft een speler recht op 9 legers dan krijgt het neutrale leger 4 legers (er wordt bij het delen naar beneden afgerond).

De speler die aan de beurt is, speelt met zijn eigen leger en zijn tegenstander speelt met het neutrale leger.

Als een speler EXTRA legers krijgt door het bezit van één of meer continenten of door het inleveren van 3 symboolkaarten, krijgt het neutrale leger de helft van dit aantal als EXTRA legers. B. v. de speler die aan de beurt is heeft recht op 8 legers + 5 extra legers. Het neutrale leger krijgt in dit geval 4 legers + 2 extra legers.

## **SPEELWIJZE .MET HET NEUTRALE LEGER**

Er zijn 2 spelers (A en B) en een neutraal leger (C).

Speler A begint het spel. Hij telt het aantal gebieden, dat hij bezit en deelt dit getal door 3. Het aldus verkregen getal bepaalt het aantal legers dat hij tijdens deze beurt mag gebruiken. De helft van dit aantal legers krijgt de neutrale partij toebedeeld. Speler A krijgt geen legers wanneer hij wil aanvallen. De aanvaller kan zowel speler B als leger C aanvallen. Speler B gooit de dobbelsteen ter verdediging van zijn eigen gebied en het gebied van het neutrale leger C.

Speler A mag aan het eind van zijn speelbeurt 1 symboolkaart nemen indien hij één of meer overwinningen wist te behalen. Hierna is het neutrale leger C aan de beurt dat gespeeld wordt door speler B. Hij plaatst de legers van leger C op de gebieden van leger C, of hij doet de legers weer terug in de doos van leger C en mag speler A aanvallen.

De EXTRA legers die het neutrale leger heeft ontvangen, mogen wel op de wereldkaart geplaatst worden en direct voor een aanval worden gebruikt. Het neutrale leger krijgt geen symboolkaart en mag ook geen legers naar aangrenzende gebieden verplaatsen. Na het spelen van het neutrale leger mag speler A als laatste handeling nog max. 7 legers verplaatsen naar een aangrenzend gebied zoals in de grondregels beschreven wordt.

Nu is de beurt aan speler B. Hij speelt eerst, daarna speelt speler A met het neutrale leger als hierboven beschreven en vervolgens sluit speler B zijn speelbeurt weer af door het eventueel verplaatsen van legers. Op deze wijze wordt steeds gespeeld totdat een der spelers geen enkel gebied meer bezit. De overgebleven speler is winnaar

## **VARIATIES VOOR 3 TOT 6 SPELERS**

Spelers, die na het spelen van de normale spelregels een zekere ervaring met het spel hebben opgedaan, kunnen de volgende variatie op de spelregels toepassen.

Het doel is voor allen gelijk: het veroveren van de hele wereld door het stuk voor stuk wegspeelen van de tegenstanders.

De opdrachtkaarten worden niet gebruikt.

De grondregels van het spelen blijven gelijk.

Iedere keer dat men een of meerdere gebieden veroverd heeft, krijgt men één kaart aan het einde van de beurt.

Met deze kaarten kan men zijn strijdmacht versterken. Wanneer men 5 kaarten heeft, moeten 3 kaarten ingewisseld worden voor de extra legers.

De volgende combinaties zijn toegestaan:

- a) 3 gelijke kaarten (3 cavalerie, of 3 artillerie, of 3 infanterie)
- b) 3 verschillende kaarten (1 cavalerie, 1 infanterie, 1 artillerie)
- c) 2 kaarten naar keuze plus een joker.

Het aantal legers dat men verkrijgt voor het inleveren van een combinatie loopt tijdens het spel op.

De	eerste speler die zijn kaarten inwisselt ontvangt	4 extra legers
,,	tweede	6 , , "
,,	derde	8
,,	vierde	10
,,	vijfde	12
,,	zesde	15
,,	zevende	20
,,	achtste	25

en vervolgens steeds met een vermeerdering van 5 legers per keer.

Volgens bovenstaand overzicht ziet U dat een speler, die b.v. als 3e een combinatie inwisselt 8 extra legers ontvangt, zelf als het voor deze speler de eerste combinatie is, die hij inlevert. Des te langer men dus wacht met het inleveren van een combinatie van 3 kaarten des te meer extra legers krijgt men daarvoor.

Zoals bij de vorige spelregels krijgt men ook hier de extra legers bij het totaal bezitten van een continent.

## **Onderstaande voorbeelden geven een duidelijk beeld van de regels tijdens het spel.**

De aanvaller valt met 3 legers aan. Hij gooit met de dobbelstenen 6, 1, 1. De verdediger gooit met 1 dobbelsteen 3. Hij verliest 1 leger.

De aanvaller valt met 3 legers aan. De verdediger gebruikt 2 legers. Beide spelers verliezen 1 leger.

West-Europa, dat een gemeenschappelijke grens heeft met Zuid-Europa, kan dit aanvallen. Zuid-Europa kan Egypte aanvallen, want de verbinding wordt gevormd door de stippellijn.

Bij gelijk puntenaantal wint de verdediger. De aanvaller, met 3 legers tegen 2 legers, verliest in dit geval 2 legers.

Ondanks 2 legers tegen 1 verliest de verdediger hier 1 leger.

In dit geval van 2 tegen 2 verliest de aanvaller 2 legers, aangezien de gelijke punten een winst zijn voor de verdediger.

Met 4 legers kan Alberla Ontario aanvallen met 1, 2 of 3 dobbelstenen. Ontario kan zich verdedigen met 1 of 2 dobbelstenen.