



## Spelbord

Het spelbord is een kaart met 6 continenten verdeeld in 42 gebieden.

Elk continent heeft een andere kleur en bevat tussen de 4 en 12 gebieden.

De getallen langs de onderste zuidelijke rand van het bord geven de aantallen legers die je krijgt voor een set kaarten als je die inruilt.

## De legers

Er zijn zes complete sets van legers, elk 3 types:

1. Infanterie (ter waarde van 1)
2. Cavalerie (ter waarde van 5 Infanterie)
3. Artillerie (ter waarde van 10 Infanterie, or 2 Cavalerie)

Start het spel door het plaatsen van de infanterie stukken. Later kan je 5 infanterie inwisselen voor 1 cavalerie, of 2 cavalerie (of 1 cavalerie en 5 Infanterie) voor 1 artillerie.

## Kaarten

- 42 kaarten hebben een afbeelding van een gebied en een afbeelding van infanterie, cavalerie of artillerie.
- Twee "wilde" kaarten zijn gemarkeerd met de 3 soorten legers: infanterie, cavalerie of artillerie.
- 12 geheime missie kaarten (alleen gebruikt bij *Risk met geheime missies*). Deze kaarten worden alleen gebruikt in de "geheime missie" variatie, anders moet je ze verwijderen.

## Doel van het spel

Je moet wereld veroveren door het bezetten van alle gebieden op het bord. Je moet dus al je tegenstanders elimineren..

## Opstelling

1. Kies een kleur en, afhankelijk van het aantal spelers, tel het aantal "legers" dat je nodig hebt om het spel te starten.
  - Met 2 spelers, *zie speciale instructies verderop*.
  - Met 3 spelers, elke speler krijgt 35 Infanterie.
  - Met 4 spelers, elke speler krijgt 30 Infanterie.
  - Met 5 spelers, elke speler krijgt 25 Infanterie.
  - Met 6 spelers, elke speler krijgt 20 Infanterie.
2. Rol een dobbelsteen. Diegene die het hoogste aantal gooit neemt een infanterie stuk van zijn of haar stapel en plaatst deze op een gebieden om dit op te eisen.
3. Beginnend met de eerste speler aan de linkerkant, mag elke speler nu op zijn beurt één leger plaatsen op een onbezet gebied. Dit gaat zo door totdat alle 42 gebieden zijn ingenomen zijn.
4. Nadat alle 42 gebieden ingenomen zijn, mag elke speler op zijn beurt een extra leger op een gebied plaatsen dat hij of zij al bezet heeft. Ga zo door totdat iedereen al zijn legers geplaatst heeft. Er is geen limiet aan het aantal legers dat je kunt plaatsen op een enkel gebied.
5. Schud de het pak RISK kaarten (misschien, verwijder je eerst de missie kaarten) en plaats de kaarten dicht aan de kant van het bord. Uit deze stapel worden kaarten later tijdens het spel getrokken.
6. Diegene die het eerste leger heeft geplaatst, mag ook het spel openen.

## Spelverloop

In je beurt probeer je gebieden te veroveren door het verslaan van de legers van je tegenstanders. Maar wees voorzichtig: Het winnen van gevechten is afhankelijk van een zorgvuldige planning, snelle beslissingen en ook koppigheid. Je moet je legers slim plaatsen, en aanvallen op precies het juiste moment en ook je verdediging versterken tegen alle vijanden.

Opmerking: Op elk moment tijdens het spel, kan je infanterie stukken inleveren voor het equivalent in cavalerie of artillerie indien je dit wenst of moet doen.

Elke beurt bestaat uit drie stappen, in deze volgorde:

1. Krijgen en het plaatsen van nieuwe legers.
2. Aanvallen.
3. Versterken van posities.

## Nieuwe Legers

Aan het begin van elke beurt, berekenen hoeveel nieuwe legers je mag toevoegen aan uw grondgebied op basis van:

- Het aantal gebieden dat je bezit.
- De waarde van de continenten onder uw controle.
- De waarde van de sets van RISK kaarten die je inruilt.
- Een specifiek grondgebied afgebeeld op een ingeruilde kaart.

## Gebieden

Aan het begin van elke beurt (inclusief je eerste), tel je het aantal gebieden dat je op dit moment bezet, dat aantal deel je door drie (en afronden naar beneden). Dit is het antwoord van hoeveel legers je die beurt ontvangt. Plaats de nieuwe legers naar keuze op elk gebied in je bezit.

Voorbeeld: 11 gebieden = 3 legers, 14 gebieden = 4 legers, 17 gebieden = 5 legers. Je krijgt altijd minimaal 3 legers elke beurt, zelfs als u minder dan 9 gebieden bezit.

## Continenten

Aan het begin van je beurt krijg je voor elk continent dat je controleert extra legers. (Om een continent te controleren, moet je alle gebieden aan het begin van je beurt bezetten.) Het aantal extra legers is verschillend voor elk continent:

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

Deze aantallen kunnen verschillen afhankelijk van de versie van Risk die je speelt. Om de exacte aantal legers die u krijgt voor elk continent te vinden, kijk je naar de grafiek in de linker bovenhoek van het spelbord.

## Geheime Missies in Risk

Gebruik alle onderdelen van het World Domination spel, plus de 12 missie kaarten. Deze kaarten geven elke speler een andere missie. Dit spel is geschikt voor 3-6 spelers.

Doel van het spel

De eerste speler worden die de beschreven (op zijn geheime missie kaart) missie kan voltooien.

### Opstelling

1. Kies een kleur en tellen de "legers" die je nodig hebt om het spel te starten.
  - Met 3 spelers krijgt elke speler 35 Infanterie.
  - Met 4 spelers krijgt elke speler 30 Infanterie.
  - Met 5 spelers krijgt elke speler 25 Infanterie.
  - Met 6 spelers krijgt elke speler 20 Infanterie.
2. Voordat het spel begint, selecteer je een speler als generaal. Als er minder dan 6 spelers zijn, verwijdert de generaal de missie kaarten die betrekking hebben op de niet-gebruikte kleuren.
3. De generaal schudt de missie kaarten en geeft één kaart aan elke speler. De overige missie kaarten worden terug in de doos gestopt. Niemand, met inbegrip van de generaal, mag naar de resterende kaarten kijken.
4. De generaal verwijdert de 2 wilde kaarten uit de stapel met RISK kaarten, schud ze een deel alle kaarten. (Met 4 of 5 spelers: 2 spelers krijgen elk een extra kaart). Deze kaarten bepalen welke gebieden ieder van de spelers zal bezetten in het begin van het spel.
5. Elke speler plaatst een legereenheid op elk van zijn gebieden. Wanneer je dit hebt gedaan, wordt er een nog een ander legereenheid op een grondgebied naar keuze gezet per beurt, en men gaat met de klok mee. Er is geen limiet op het aan het aantal legers dat een gebied kan bezetten. Herhaal dit totdat alle troepen op de kaart zijn gezet.
6. De generaal verzamelt nu de risk kaarten, voegt de 2 wilde kaarten toe, schudt ze en legt de stapel neer naast het bord.
7. Het spel gaat verder als in het standaard Risk spel.

## Beschikbare Missies

Er zijn 14 verschillende missies:

- Bezet 18 gebieden met minimum 2 legers in elk gebied.
- Bezet 24 gebieden.
- Schakel een bepaalde kleur volledig uit. Wanneer er minder dan 6 spelers zijn, dan verwijder je eerst de kleuren die niet meedoen. Als een speler zijn eigen kleur trekt, dan moet hij echter 24 gebieden veroveren.
- Verover combinaties van continenten:
  - Azië en Zuid-Amerika
  - Azië en Afrika
  - Noord-Amerika en Afrika
  - Noord-Amerika en Australië
  - Europa en Zuid-Amerika en een derde continent naar keuze
  - Europa en Australië en een derde continent naar keuze

## Wanneer de missies voltooien?

Je kan hiervoor een regel kiezen. Er zijn drie mogelijkheden:

- Je wint enkel bij het begin van je beurt. Dit maakt het moeilijk om de continent missies te voltooien. (officieuze regel).
- Je wint op het einde van je beurt (officiële regel).
- Je wint enkel na een volledige ronde nadat je uw missie kenbaar hebt gemaakt en voldoet aan de condities.(officieuze regel).

## Winnen

De speler die zijn of haar missie als eerste voltooit wint het spel. Hij moet dit natuurlijk aantonen door zijn kaart te tonen.

Belangrijke opmerking: Het mogelijk dat je uw missie zal voltooien met de hulp van een andere speler.

Bijvoorbeeld: als je missie is om alle gele troepen te vernietigen en een andere speler alle gele troepen vernietigt.

## Risk met enkel twee spelers

Deze versie wordt gespeeld net zoals de gewone Risk met een belangrijke uitzondering: samen met je legers en die van je tegenstander zijn er ook "neutrale" legers op het bord die dienen als een buffer tussen jou en je tegenstander.

Deze bijkomende regel geeft de "twee-spelers-versie" vrijwel hetzelfde strategische gevoel als het gewone RISK spel.

### Opstelling

De twee spelers kiezen elk een complete set van legers. Selecteer vervolgens een derde reeks als "neutraal".

Neem 40 Infanterie stukken uit elk van de 3 sets en verdeel de gebieden op de volgende wijze:

1. Verwijder de geheime Missie kaarten en de 2 "wilde" kaarten van de RISK kaarten. Schud de de stapel kaarten naar beneden en verdeel ze in 3 gelijke stapels. Zowel jij als je tegenstander kies een andere stapel. De overgebleven stapel is "neutraal".
2. Plaats één van je infanterie op elk van de 14 gebieden waarvan je de risk kaart hebt. Je tegenstander doet hetzelfde. Plaats dan de "neutrale" infanterie op elk van de resterende 14 "neutrale" gebieden.
3. Nadat elk gebied op het bord ingenomen is, zetten jij en je tegenstander om de beurt de resterende legers:
  1. Plaats twee infanterie op 1 of 2 van de gebieden dat je bezit.
  2. Plaats een "neutraal" leger op elke "neutraal" gebied naar keuze te plaatsen om je tegenstander mogelijk te blokkeren.
- 4.
5. Nadat alle legers op het bord geplaatst zijn, worden de twee "wilde" kaarten terug toegevoegd. Men schud de stapel en kan beginnen met het spel.

### Aanvallen

In je beurt kun je elk aangrenzend gebied aan vallen.

Wanneer je een "neutraal" gebied aanvalt, rolt je tegenstander om dat gebied te verdedigen.

"Neutrale" legers vallen nooit zelf aan en versterkingen zich zelf niet tijdens het spel.

### Winnen

Om te winnen, moet je je tegenstander uitschakelen door al zijn of haar gebieden te bezetten.

Je hoeft de "neutrale" legers niet aan te vallen of te elimineren.

Opmerking: (Bijna altijd worden alle "neutrale" legers wel geëlimineerd vóór het einde van het spel).