LEEFTIJD
10+

2–5
SPELERS

# Risk

## SPELREGELS

HASBRO GAMING en het logo zijn handelsmerken van Hasbro.
© 2015 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.
Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.
Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entrée 240A,
1101 EE Amsterdam, Nederland.
Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

**www.hasbro.nl**
**www.hasbro.be**

0719B7404104

HASBROGAMING.COM

CE

Hasbro Gaming

# INLEIDING

*In RISK is het doel simpel: verover de gebieden van je vijanden door je troepen erheen te verplaatsen en het gevecht aan te gaan. Afhankelijk van wat je gooit met de dobbelstenen, versla je je vijand of je wordt zelf verslagen. Als je alle vijandelijke troepen in een gebied hebt vernietigd, heb je het gebied veroverd en je bent een stapje dichter bij de wereldheerschappij.*

## HET GEBRUIK VAN DEZE SPELREGELS

Als je voor het eerst RISK speelt en je wil alles weten, begin dan op blz. 3.

Als je je meteen in de strijd wil storten en spelen, ga je naar blz. 5.

Er zijn vier manieren om te spelen:


RISK met Missiekaarten (blz. 5)
Klassiek RISK (blz. 12)
RISK voor 2 spelers (blz. 13)
Hoofdkwartier RISK (blz. 14)

**INHOUD:** speelbord • 5 legers met elk 40 infanterie, 12 cavalerie en 8 artillerie speelstukken • 56 RISK kaarten • 1 kartonnen doos • 5 dobbelstenen • 5 kartonnen legerkisten



# ZÓ ZIET HET SPEL ERUIT

## HET SPEELBORD

Het speelbord is een wereldkaart met 42 gebieden, verdeeld over zes continenten. (Elk continent heeft een andere kleur). De cijfers langs de randen van het bord geven aan hoeveel troepen je ontvangt voor elk setje kaarten dat je inruilt.

*Let op: sommige gebieden zijn verbonden door een grens en andere zijn verbonden door zeelijnen.*

## DE LEGERS

Er zijn vijf complete legers die elk bestaan uit drie soorten speelstukken (troepen):

Infanterie (waarde: 1 troep), Cavalerie (waarde: 5 troepen) en Artillerie (waarde: 10 troepen)

Je begint het spel met Infanterie speelstukken, maar wanneer je meer troepen krijgt, kun je ruimte besparen door ze in te ruilen voor Cavalerie of Artillerie speelstukken.

Infanterie = 1 troep

Cavalerie = 5 troepen

Artillerie = 10 troepen

## DE DOBBELSTENEN

Je gebruikt de rode als je aanvalt en de blauwe als je verdedigt.

Aanvalsdobbelstenen

Verdedigingsdobbelstenen

## RISK KAARTEN

Er zijn:

### 42 GEBIEDSKAARTEN

Op elke kaart staat de naam van een gebied en een plaatje van Infanterie, Cavalerie of Artillerie.

Infanterie Cavalerie Artillerie

### 2 'JOKERS'

Op elke kaart staan alle drie de troepen.

### 12 GEHEIME MISSIEKAARTEN

*Let op: de 12 Geheime Missiekaarten worden alleen gebruikt als je RISK met Missiekaarten speelt. Voor de andere manieren om RISK te spelen blijven de Geheime Missiekaarten uit het spel.*



# SPEL 1: RISK met Missiekaarten (3-5 spelers)

*In RISK met Missiekaarten moet je een geheime missie volbrengen… die alleen jij kent.*

## DE BEDOELING

Zorg dat jij als eerste speler de geheime missie van jouw Geheime Missiekaart volbrengt.

## VOORBEREIDING

**1.** Elke speler kiest een leger. Alle spelers tellen hun startvoorraad troepen uit, afhankelijk van het aantal spelers.

**3 spelers**
Elke speler begint met 35 Infanterie

**4 spelers**
Elke speler begint met 30 Infanterie

**5 spelers**
Elke speler begint met 25 Infanterie

**2.** Dan kies je één speler die de Generaal wordt. De Generaal haalt de 12 Geheime Missiekaarten uit de stapel. Als er minder dan vijf spelers zijn, verwijdert de Generaal ook de Missiekaarten voor legerkleuren die niet meespelen uit het stapeltje en legt ze terug in de doos. Als het groene leger bijvoorbeeld niet meespeelt, dan verwijdert de Generaal de Geheime Missiekaart voor het groene leger.

**3.** Dan schudt de Generaal de Geheime Missiekaarten geeft elke speler één kaart (met de goede kant omlaag). De resterende Geheime Missiekaarten gaan zonder dat iemand ze mag zien terug in doos.

**4.** Nu haalt de Generaal de twee 'jokers' uit de stapel gebiedskaarten, schudt en deelt alle gebiedskaarten uit, te beginnen bij de speler links van hem/haar. (In een spel met 4 of 5 spelers krijgen twee spelers één kaart extra.) Deze kaarten bepalen welke gebieden elke speler aan het begin van het spel bezet.

**5.** Vervolgens zet elke speler één Infanterie op elk van zijn/haar gekregen gebieden.

**6.** Wanneer alle 42 gebieden bezet zijn, zetten de spelers (te beginnen met de jongste) om de beurt nog één Infanterie op een van hun gebieden. Dit gaat zo verder totdat alle spelers hun startvoorraad Infanterie speelstukken op gebruikt hebben. (Let op: het aantal troepen dat je op één gebied mag plaatsen is onbeperkt. Je kunt er bijvoorbeeld veel op één gebied zetten en maar een paar op andere. Net als in veel dingen bij RISK, is de keuze geheel aan jou.)

**7.** Nu verzamelt de Generaal alle gebiedskaarten weer, stopt de twee 'jokers' in de stapel, schudt en legt de stapel (goede kant omlaag) naast het bord.

**8.** Nu ben je klaar voor de eerste beurt. Elke speler gooit één dobbelsteen en wie het hoogst gooit begint.

# ZÓ SPEEL JE

**Telkens wanneer je aan de beurt bent doe je drie dingen, in deze volgorde:**

1. Nieuwe troepen pakken en op het bord plaatsen.
2. Aanvallen (als je wilt).
3. Troepen verplaatsen (als je wilt).

Laten we deze onderdelen eens wat nader bekijken.

## 1. NIEUWE TROEPEN PAKKEN

Aan het begin van elke beurt (óók je eerste beurt) krijg je nieuwe troepen.

Het aantal is gebaseerd op:

A. Het aantal gebieden dat je bezet.
B. De waarde van de continenten die je in handen hebt.

### GEBIEDEN

Tel eerst het aantal gebieden dat je bezet en deel het totaal dan door drie (een rest telt niet mee). De uitkomst is het aantal troepen dat je krijgt. Zet de nieuwe troepen op een gebied of op gebieden die je al bezet. (Je mag ze verdelen zoals jij wilt.)

*Let op: je krijgt altijd minimaal 3 troepen per beurt, ook als je minder dan 9 gebieden hebt.*

### CONTINENTEN

Je krijgt ook nieuwe troepen voor elk continent dat je handen hebt. ('In handen' wil zeggen dat je aan het begin van je beurt alle gebieden op dat continent bezet hebt.) Bekijk voor het juiste aantal nieuwe troepen dat je voor een continent krijgt de continentenbonus die bij het continent staat afgebeeld op het speelbord (zie voorbeeld rechts). Nu kun je ook deze troepen op gebieden die je bezet houdt plaatsen.

**VOORBEELD:**

Je bezet 11 gebieden =
je krijgt 3 nieuwe troepen

Je bezet 14 gebieden =
je krijgt 4 nieuwe troepen

Je bezet 17 gebieden =
je krijgt 5 nieuwe troepen

*Continentenbonus*



## 2. AANVALLEN

Na het plaatsen van je nieuwe troepen moet je besluiten of je wil aanvallen. Als je aanvalt, is het je doel een vijandelijk gebied te veroveren door alle daar aanwezige vijandelijke troepen te verslaan. De uitslag van deze gevechten wordt bepaald door de dobbelstenen te gooien.

Als je kiest voor de aanval:

- Je mag een gebied alleen aanvallen als het grenst aan een van jouw gebieden of ermee verbonden is door een zeelijn (een stippellijn). Zo is b.v. Alaska verbonden met Kamtsjatka en kan het dus aanvallen.
- Je mag maar één gebied tegelijk aanvallen, vanuit één aangrenzend gebied.
- Je moet altijd ten minste twee troepen hebben in het gebied van waaruit je aanvalt.
- Na je eerste aanval, mag je blijven aanvallen totdat je alle vijandelijke troepen in het gebied verslagen hebt, of je aanval verschuiven naar een ander gebied. Je mag in één beurt zo vaak aanvallen als je wilt en zoveel gebieden aanvallen als je wilt. De keuze is aan jou.

### HET GEVECHT

1. Pak eerst het aantal troepen waarmee je wil aanvallen en duw ze over de grens in het verdedigende gebied. Je mag tot drie troepen gebruiken voor je aanval; ongeacht hoeveel troepen je in het aanvallende gebied hebt. Je mag uitsluitend aanvallen met één, twee of drie troepen.

   Een belangrijke regel om te onthouden: je mag een gebied nooit leeg achterlaten. Er moet altijd ten minste één troep achterblijven om de wacht te houden.

*Het blauwe leger valt het gebied van het gele leger met twee troepen aan. Het blauwe leger heeft één troep achtergelaten in het aanvallende gebied.*

2. Nu kiest de verdediger of hij z'n gebied met één of twee troepen gaat verdedigen. Ongeacht het aantal troepen in het verdedigende gebied, verdedigen mag uitsluitend met één of met twee troepen. In tegenstelling tot de aanvaller kan de verdediger ook zijn laatste troep voor het gevecht gebruiken. Hij hoeft geen bewaking achter te laten.

   *Let op: of je nu aanvaller bent of verdediger, hoe meer dobbelstenen je gooit, des te groter is de kans dat je het gevecht wint. Dit verhoogt echter ook het aantal troepen dat je kunt verliezen.*

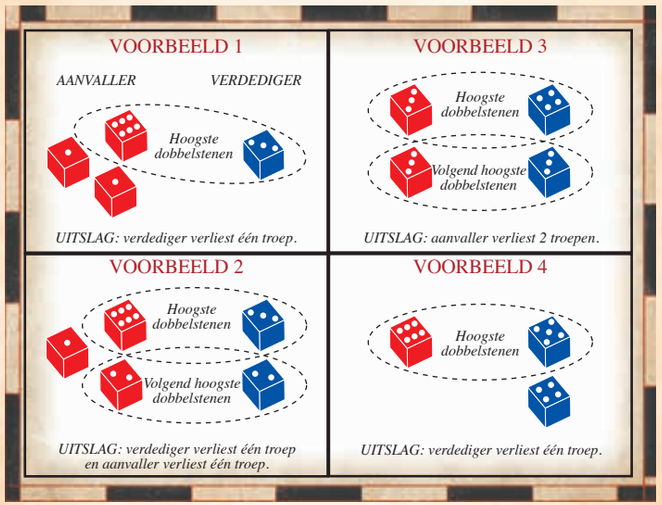
3. Nu begint het gevecht. De aanvaller gooit één rode dobbelsteen voor elke aanvallende troep en de verdediger gooit één blauwe dobbelsteen voor elke verdedigende troep. Beide spelers moeten tegelijk gooien.

## WIE WINT HET GEVECHT?

Dat is simpel: leg de hoogste gegooide dobbelsteen naast de hoogste van de ander en de volgende hoogste ook naast elkaar. Voor elke aanvalsdobbelsteen die hoger is, verliest de verdediger één troep uit het gebied dat werd aangevallen. Maar voor elke verdedigingsdobbelsteen die hoger is, verliest de aanvaller één troep uit z'n aanvallende gebied. (De verslagen troepen gaan terug naar je andere troepen die niet op het bord staan.) Als de spelers niet evenveel dobbelstenen gooiden, telt de laagste dobbelsteen niet mee.

Opmerkingen:

- Bij gelijk spel (even hoge dobbelstenen) wint de verdediger altijd.
- De aanvaller kan met één worp nooit meer dan twee troepen verliezen.
- Als de verdediger na de aanval nog één of meer troepen in het aangevallen gebied over heeft, dan gaan overlevende aanvallers terug naar het gebied van waaruit ze aanvielen. Maar de aanvaller mag, desgewenst, ook opnieuw aanvallen.




## GEBIEDEN VEROVEREN

Als je alle vijandelijke troepen in een gebied verslaat, verover je dat gebied en je moet alle troepen die het gevecht overleefd hebben in het gebied laten staan. Je mag als je wilt ook meer troepen vanuit het aanvallende gebied naar het nieuwe gebied verplaatsen.

Denk eraan: je moet altijd ten minste één troep achterlaten in het gebied van waaruit je aanviel.

En vergeet niet: je mag in één beurt zo vaak aanvallen als je wilt, **ook als je eerste aanval mislukte**. Jij bepaalt hoe vaak en hoeveel verschillende gebieden je wil aanvallen.



## JE AANVAL BEËINDIGEN

Als je klaar bent met aanvallen, mag je als je ten minste één gebied veroverd hebt de bovenste gebiedskaart van de stapel pakken. (Lees blz. 10 voor meer informatie over gebiedskaarten.) Nu kun je als je wilt nog troepen verplaatsen.

## 3. TROEPEN VERPLAATSEN

Wat je ook gedaan hebt tijdens je beurt, je mag je beurt als je dat wilt beëindigen met troepen verplaatsen. Dat kan zijn om je verdedigingspositie te verbeteren of als voorbereiding op aanvallen in je volgende beurt.

*Let op: je hoeft niet eerst een gevecht te winnen of aan te vallen om troepen te kunnen verplaatsen. Je mag je troepen aan het eind van elke beurt verplaatsen.*

Troepen verplaatsen werkt zo: verplaats zoveel troepen als je wilt van één van je gebieden naar één van je andere 'verbonden' gebieden. Gebieden zijn verbonden als jij alle gebieden tussen de beide gebieden in handen hebt. Hierdoor ontstaat een keten van verbonden gebieden. Je mag niet door vijandelijk gebied verplaatsen.

Denk erom: als je troepen van één gebied naar een ander verplaatst, moet je ten minste één troep achterlaten om het gebied te bewaken.

*Het oranje leger heeft besloten twee troepen naar India te verplaatsen, via een keten van verbonden gebieden die in handen zijn van het oranje leger.*

Wanneer je klaar bent met troepen verplaatsen, is je beurt afgelopen en je geeft de dobbelstenen aan de volgende speler.

*Let op: alle troepen die je verplaatst, moeten eindigen in hetzelfde gebied.*

# ZÓ KUN JE EXTRA TROEPEN VERDIENEN

Naast de nieuwe troepen die je krijgt op basis van het aantal gebieden en continenten dat je in handen hebt, kun je nóg meer troepen krijgen door gebiedskaarten in te ruilen.

# GEBIEDSKAARTEN

Als je tijdens je beurt een vijandelijk gebied verovert, mag je de bovenste gebiedskaart van de stapel pakken. (Je krijgt maar één kaart, ook als je meer gebieden hebt veroverd.)

Probeer setjes van drie kaarten te verzamelen in een van de volgende combinaties:

3 verschillende legeronderdelen

3 kaarten met hetzelfde legeronderdeel

2 dezelfde legeronderdelen plus een 'joker'

Wanneer je een set van drie gebiedskaarten hebt, mag je die aan het begin van je volgende beurt inruilen voor nieuwe troepen. De hoeveelheid troepen die je krijgt is afhankelijk van het aantal setjes dat al ingeruild is, ongeacht wie ze inruilde. (Zie de tabel rechts.)

Nadat de zesde set is ingeruild, is elke volgende set vijf troepen meer waard. De zevende set levert dus b.v. 20 troepen op, de achtste 25 troepen, enzovoort.

Denk eraan: 'eerste' en 'tweede' set, enz. verwijst naar ingeruilde sets door wie dan ook. Als jij bijvoorbeeld de derde set inruilt, krijg je acht troepen, ook al is het voor jou pas de eerste set die je inruilt.

*Let op: als je aan het begin van je beurt vijf of zes kaarten hebt, moet je ten minste één setje inruilen. Je mag er ook twee inruilen als je die hebt.*

Om snel te weten hoeveel setjes er al zijn ingeruild, schuif je ingeruilde sets met de goede kant omhoog onder de rand van het speelbord. (Zie het voorbeeld rechts.)

De eerste set levert 4 troepen op
De tweede set = 6 troepen
De derde set = 8 troepen
De vierde set = 10 troepen
De vijfde set = 12 troepen
De zesde set = 15 troepen

## BONUS VOOR BEZETTE GEBIEDEN

Als een van de drie kaarten die je inruilt een gebied dat jij bezet vertoont, krijg je twee extra troepen. Je moet deze beide troepen op het betreffende gebied zetten.

## EEN TEGENSTANDER UITSCHAKELEN

Als je een tegenstander uitschakelt door zijn of haar laatste troep op het speelbord te verslaan, dan krijg je de gebiedskaarten die de speler heeft verzameld.

- Als je hierdoor zes of meer kaarten hebt, moet je direct voldoende setjes inruilen tot je vier kaarten of minder hebt. Zodra je nog maar vier, drie of twee kaarten over hebt moet je stoppen met inruilen.
- Maar als je door de gekregen kaarten minder dan zes kaarten hebt, moet je wachten tot het begin van je volgende beurt voordat je een set mag inruilen.
- Je mag kaarten alleen inruilen na een gevecht waarin je een tegenstander hebt uitgeschakeld en dus kaarten krijgt waardoor je er zes of meer hebt. In alle andere gevallen mag je uitsluitend aan het begin van je beurt setjes kaarten inruilen.
- Als het je geheime missie was om deze tegenstander uit te schakelen, win je natuurlijk het spel.

# ZÓ WIN JE

De speler die als eerste zijn of haar geheime missie volbrengt – en de **Geheime Missiekaart** laat zien om het te bewijzen – wint.

*Belangrijk: in RISK met Missiekaarten bestaat de mogelijkheid dat je je missie volbrengt dankzij de hulp (meestal onbedoeld) van een andere speler. Als het bijvoorbeeld jouw missie is om alle gele troepen te vernietigen en een andere speler verslaat de laatste gele troep op het speelbord, dan heeft die speler jou geholpen je geheime missie te volbrengen.*

Maak je geen zorgen als je niet alle spelregels meteen kunt onthouden. Speel gewoon lekker, beleef de spanning en geniet van het spel!

Je zult het al snel begrijpen en elke keer dat je speelt, word je een beetje beter. Voor je het weet, ben je een geweldige strateeg en verover jij de wereld!

Denk eraan, elke beurt bestaat uit deze drie onderdelen:

1. Nieuwe troepen pakken en plaatsen.
2. Aanvallen (als je wilt).
3. Troepen verplaatsen (als je wilt).

# SPEL 2: Klassiek RISK (3-5 spelers)

*In Klassiek RISK moet je de wereld veroveren… en als laatste leger overblijven.*

## DE BEDOELING

Schakel al je tegenstanders uit en bezet elk gebied op het bord.

## VOORBEREIDING

1. Eerst kiest elke speler een leger. Alle spelers tellen hun startvoorraad troepen uit, afhankelijk van het aantal spelers.

> **3 Spelers**
> Elke speler begint met 35 Infanterie
>
> **4 Spelers**
> Elke speler begint met 30 Infanterie
>
> **5 Spelers**
> Elke speler begint met 25 Infanterie

2. Elke speler gooit één dobbelsteen en wie het hoogst gooit zet één Infanterie op een gebied naar keuze op het speelbord. Vervolgens zetten alle spelers om de beurt (met de klok mee) één Infanterie op een onbezet gebied naar keuze. Dit gaat zo verder totdat alle 42 gebieden bezet zijn.
3. Wanneer alle 42 gebieden bezet zijn, zetten de spelers om de beurt nog één Infanterie op een gebied dat hij of zij al bezet houdt. Dit gaat zo verder totdat de startvoorraad Infanterie van alle spelers op is. (Let op: het aantal troepen dat je op één gebied mag plaatsen is onbeperkt. Je kunt er veel op één gebied zetten en maar een paar op je andere gebieden. Net als in veel dingen bij RISK, is de keuze geheel aan jou.)
4. Schud dan de stapel gebiedskaarten (vergeet de Geheime Missiekaarten er niet uit te halen) en leg ze (goede kant omlaag) naast het bord.
5. Nu ben je klaar voor de eerste beurt. De speler die de eerste troep heeft geplaatst begint.
6. Het spel werkt verder net als RISK met Missiekaarten. Er zijn nu alleen geen geheime missies. Je doel is simpelweg alle andere spelers uit te schakelen.

## ZÓ WIN JE

De eerste speler die alle tegenstanders uitschakelt door alle 42 gebieden op het bord te veroveren, wint het spel. Deze speler heeft de wereld veroverd en heeft alle macht in handen.



# SPEL 3: RISK VOOR 2 SPELERS

*RISK voor 2 spelers werkt net als Klassiek RISK, met één belangrijke uitzondering: naast jouw leger en het leger van je tegenstander, is er een 'neutraal' leger op het bord, dat fungeert als een soort buffer tussen jou en je tegenstander.*

## DE BEDOELING

Schakel je tegenstander uit door al zijn of haar gebieden te veroveren.

## ZÓ SPEEL JE

1. Je tegenstander en jij kiezen elk een leger. Dan kiest één van jullie een derde legerkleur voor het 'neutrale' leger. Als er drie legers zijn gekozen, leg je 40 Infanterie speelstukken van ieder leger klaar. Dit is de startvoorraad troepen waarmee het spel begint.
2. Haal de Geheime Missiekaarten en de twee 'jokers' uit de stapel. Schud en verdeel de overige kaarten met de goede kant omlaag in drie gelijke stapels: één voor jou, één voor je tegenstander en één voor het neutrale leger. Elke speler, ook het neutrale leger, moet 14 kaarten krijgen.
3. Zet dan één van jouw Infanterie op elk van de 14 gebieden op de kaarten die je hebt gekregen. Je tegenstander doet hetzelfde. Zet dan één neutrale Infanterie op elk van de 14 gebieden die het neutrale leger heeft gekregen.
4. Als elk gebied op het bord bezet is, plaatsen je tegenstander en jij om de beurt je overige troepen: zet twee troepen op één of twee gebieden die je bezet, totdat je startvoorraad van 40 Infanterie op is. Zet vervolgens om de beurt één neutrale troep op een neutraal gebied naar keuze. Probeer ze zodanig te plaatsen dat je je tegenstander waar mogelijk hindert. Ga zo verder totdat alle 40 neutrale Infanterie speelstukken geplaatst zijn.
5. Als alle 40 Infanterie speelstukken van de drie legers zijn geplaatst, stop je de twee 'jokers' weer in de stapel, schud en het spel kan beginnen. De rest van RISK voor 2 spelers werkt net als Klassiek RISK.

## AANVALLEN

Als je aan de beurt bent mag je een gebied naar keuze aanvallen als het maar grenst aan een gebied van jou (of via een zeelijn verbonden is). Als je een neutraal gebied aanvalt, gooit je tegenstander om het neutrale gebied te verdedigen.

Het neutrale leger valt zelf niet aan en krijgt tijdens het spel geen nieuwe troepen.

## ZÓ WIN JE

Wie als eerste de tegenstander uitschakelt door al zijn of haar gebieden te veroveren, wint het spel.

Je hoeft het neutrale leger niet uit te schakelen. Gewoonlijk zijn alle neutrale troepen al verslagen voordat het spel afgelopen is. Geen probleem als dit gebeurt. Het spel gaat gewoon verder totdat één speler de ander verslaat.

# SPEL 4: HOOFDKWARTIER RISK (3-5 spelers)

*Hoofdkwartier RISK is een kortere versie van Klassiek RISK, voor spelers die een sneller spel willen of die gewoon een andere versie van RISK willen spelen. Lees de complete spelregels voor Klassiek RISK voordat je Hoofdkwartier RISK gaat spelen.*

## DE BEDOELING

Verover alle vijandelijke Hoofdkwartieren terwijl je je eigen Hoofdkwartier in handen houdt.

## ZÓ SPEEL JE

1. Nadat je je troepen aan het begin van het spel net als bij Klassiek RISK op het bord hebt gezet, kies je één van je eigen gebieden als Hoofdkwartier (maar vertel aan niemand welk gebied). Dan zoek je (zonder iemand te laten zien of merken welk gebied je hebt gekozen) de bijbehorende gebiedskaart en die leg je met de goede kant omlaag voor je op tafel.
2. Nadat alle spelers om de beurt een Hoofdkwartier hebben gekozen en de bijbehorende kaart gezocht, draaien ze hun kaart tegelijk om, zodat iedereen kan zien waar de Hoofdkwartieren zich bevinden.

Nu start het spel. Hoofdkwartier RISK wordt op dezelfde manier gespeeld als Klassiek RISK, met de volgende uitzonderingen:

- Als je een vijandelijk Hoofdkwartier verovert, leg je de bijbehorende kaart met de goede kant omhoog voor je op tafel als bewijs dat je hem hebt veroverd.
- Als jouw Hoofdkwartier op enig moment wordt veroverd door een tegenstander, ben je niet direct uitgeschakeld. Je geeft je kaart aan die tegenstander, maar je speelt gewoon verder.
- Je mag een Hoofdkwartier-kaart natuurlijk niet gebruiken als onderdeel van een setje. Houd Hoofdkwartier-kaarten altijd apart van de andere kaarten die je tijdens het spel krijgt, zodat je ze niet door elkaar haalt.

## ZÓ WIN JE

De speler die alle vijandelijke Hoofdkwartieren verovert en z'n eigen Hoofdkwartieren nog steeds in handen heeft, wint het spel.

Zo kun je het spel als je wilt nóg korter maken:

**4 Spelers**
Verover 2 vijandelijke Hoofdkwartieren naar keuze terwijl je je eigen Hoofdkwartier in handen houdt.

**5 Spelers**
Verover 3 vijandelijke Hoofdkwartieren naar keuze terwijl je je eigen Hoofdkwartier in handen houdt.



# HANDIGE TIPS EN TACTIEKEN

*Houd terwijl je speelt deze strategische tips in gedachten bij alle RISK spellen:*

1. Verover hele continenten: op die manier krijg je meer troepen.
2. Houd je vijanden in de gaten: als ze troepen op aangrenzende gebieden of continenten verzamelen, willen ze waarschijnlijk aanvallen. Let op!
3. Versterk je grenzen bij vijandelijke gebieden voor een betere verdediging als je buurland besluit je aan te vallen.
4. Hoeveel troepen je ook krijgt aan het begin van je beurt, bedenk goed hoe je ze plaatst: dat kan zijn ter voorbereiding van een aanval, maar juist ook om je te verdedigen. Het is een goede strategie om je troepen naar het front te verplaatsen en gebieden die grenzen aan vijandelijke gebieden flink te versterken.

# VEEL GESTELDE VRAGEN

**V.** Wat is een aanval precies?

**A.** Een aanval bestaat uit één of meer gevechten om één of meer gebieden te veroveren tijdens een beurt. Een aanval begint wanneer je de eerste keer de dobbelstenen gooit en eindigt als je besluit te stoppen. Verplaats troepen als je wilt en geef de dobbelstenen aan de volgende speler.

**V.** Hoe lang mag ik tijdens een beurt aanvallen?

**A** In één beurt mag je elk aangrenzend gebied zo vaak en zo lang als jij wilt aanvallen. De enige voorwaarde is dat je ten minste twee troepen hebt in het gebied van waaruit je aanvalt.

**V.** Wanneer moet ik stoppen met aanvallen en mijn beurt beëindigen?

**A.** Je moet aanvallen en gebieden veroveren om te winnen. Maar dit betekent niet dat je elke beurt elk aangrenzend gebied moet aanvallen. Hoe langer je aanvalt, des te meer troepen je kunt verliezen en des te verspreider en kwetsbaarder je leger wordt. Want hoe meer gebieden je bezet, des te kleiner het aantal troepen dat je op elk gebied hebt staan. En dat maakt het makkelijker voor je tegenstanders om jouw gebieden te veroveren en jou uit te schakelen.

**V.** Wat moet ik doen als ik geen troepen meer heb?

**A.** Je mag troepen van een andere kleur gebruiken, of desnoods stukjes papier om je troepen aan te vullen.

**V.** Hoeveel gebiedskaarten kan ik in één beurt verdienen?

**A.** Hoeveel gebieden je in een beurt ook verovert, je krijgt nooit meer dan één gebiedskaart aan het eind van die beurt. Het enige moment waarop je meer gebiedskaarten kunt krijgen, is wanneer je een speler verslaat en zijn verzamelde gebiedskaarten krijgt.