



Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
 © 2019 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 Entree 240A,
 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602.
 Email: Consumentenservice@Hasbro.nl

OUDEERS:
HASBROGAMING.COM

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



0820E6936104

WAARSCHUWING:  
 VERSTIKKINGSGEVAAR – bevat kleine onderdelen.
 Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

E6936
LEEFTIJD
5+



Risk JUNIOR



SPELREGELS

INHOUD

speelbord • 4 scheepspionnen •
2 dobbelstenen • 32 piratenpionnen
(8 rode, 8 gele, 8 groene, 8 blauwe) •
13 schatkaarten

DOEL

Verover de open zeeën en wees de
piraat met de meeste schatten en
eilanden aan het einde van het spel!

JE EERSTE SPEL

Haal de piratenpionnen en de schatkaarten uit de vellen en verwijder het afval op verantwoorde wijze.

VOORBEREIDING

1. Kies een scheepspion en 8 piratenpionnen van dezelfde kleur.
2. Schud de schatkaarten met de genummerde kant naar onderen en plaats een kaart in elk schattenvak op het speelbord.
3. De jongste speler is als eerste aan de beurt en plaatst een piratenpion op een eiland naar keuze. Daarna plaatsen de andere spelers om beurt met de klok mee een piraat op een eiland totdat er op elk eiland een piraat is. Het schedeleiland in het midden moet leeg blijven.
4. Plaats de overige piratenpionnen aan de zijkant en plaats de scheepspionnen op schedeleiland om te beginnen.



HET SPEL KAN BEGINNEN!

De jongste speler is als eerste aan de beurt, daarna wordt linksom verder gespeeld.

ALS JIJ AAN DE BEURT BENT:

Verplaats je scheepspion langs de streepjeslijn naar een eiland. Je mag de pion verplaatsen wanneer je aan de beurt bent, maar slechts één streepje per keer.

- Als je terechtkomt op een eiland met een piraat van een andere speler, moet je een gevecht aangaan om het eiland en de schat voor jezelf op te eisen! Zo ga je een gevecht aan:

Beide spelers plaatsen een dobbelsteen in hun schip en vuren hem af door op het lipje achterop te drukken.

- Als je een hoger cijfer werpt dan je tegenstander, mag je een van jouw piraten op het eiland plaatsen en moet de speler die zijn/haar eiland verdedigt zijn/haar piraat wegnemen. Als er een schat aanwezig is op het eiland, mag je de schat nemen maar zonder de kaart om te draaien! De beurt eindigt.
- Als de speler die het eiland verdedigt een hoger cijfer werpt of bij gelijkspel, behoudt de speler de controle over het eiland en mag hij/zij de schat voor zichzelf nemen! De beurt eindigt.



Houd de zijkanten van het schip vast tussen je duim en wijsvinger en druk naar beneden om de dobbelsteen af te vuren!

- Als je terechtkomt op een eiland met je eigen piraat, gebeurt er niets (ook niet als er een schat aanwezig is op het eiland). De beurt eindigt.

Het spel gaat met de klok mee totdat alle schatten zijn opgeëist.

WIE WINT?

Wanneer alle schatten zijn opgeëist, is het spel afgelopen en mag je tellen hoeveel punten je hebt verzameld! Keer de schatkaarten om en tel de punten op de achterzijde. Tel daar één punt bij voor elk eiland waarover je de controle hebt. De speler met de meeste punten in totaal wint!

