

Eeuwen zijn voorbij gegaan en de wereld is weer in staat van oorlog. Mechanische soldaten vechten nu voor ons. De menselijke commandanten leiden en sturen ze, maar de bloedloze legers vechten in onze plaats.

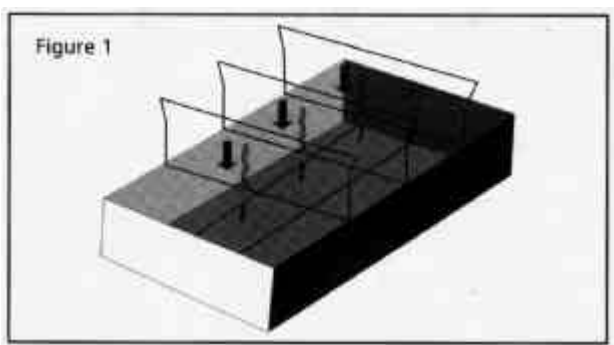
Op de aarde en onder haar oppervlakte evenals op de maan woedt de oorlog.  
Als de rook optrekt komt er slechts één winnaar tevoorschijn.



Uitrusting... Je hebt de volgende uitrusting voor het vechten van je oorlog.

- 1 speelbord aarde
- 1 speelbord maan
- 1 score tabel
- 5 zeszijdig dobbelstenen: 2 witte en 3 zwarte
- 6 achtzijdig dobbelstenen: 2 witte en 3 zwarte
- 44 RISK land-gebiedskaarten
- 13 RISK water-gebiedskaarten
- 14 RISK maan-gebiedskaarten
- 5 sets MOD legers (elk een andere kleur)
- 5 sets commandanten (Land, Marine, Ruimte, Kernwapens en Diplomaat – elke set een andere kleur)
- 20 Ruimtestations (4 van alle 5 kleuren)
- 20 Land Commandokaarten
- 20 Marine Commandokaarten
- 20 Maan Commandokaarten
- 20 Kernwapen Commandokaarten
- 20 Diplomaat Commandokaarten
- 9 lege Commandokaarten
- 4 vernietigingsfiches
- 5 beurtvolgordefiches
- 1 jaarfiche
- 65 1-punt energiefiches
- 15 5-punten energiefiches

RISK 2210 A.D.™ gebruikt dezelfde basisstrategieën, -regels en –tactieken als origineel RISK®. Voor degene die origineel RISK® nog nooit gespeeld heeft zijn de regels ingevoegd vanaf pagina 11



## INHOUDSOPGAVE

Missie Overzicht.....	2
De MOD Legers – Machines of Destruction.....	2
Oorlog zaaien.....	3
Je Missie .....	4
Start van een jaar – het bieden op de beurtvolgorde	4
Beurt Overzicht.....	4
Verzamelen en inzetten van MODs en energie...	4
Huren en plaatsen van commandanten ..... en bouwen van ruimtestations	5
Kopen van commandokaarten .....	5
Uitspelen van commandokaarten.....	6
Gebieden binnenvallen .....	6
Positie versterken.....	9
Winnen.....	9
RISK 2210 A.D. <sup>TM</sup> voor 2 Spelers.....	9
Vragen over de kaarten.....	10
Regels voor origineel RISK® ..... Het Spel van Wereldverovering	11
Regels voor origineel RISK® voor 2 spelers.....	14

---

## MONTAGE

- Druk voorzichtig de energiefiches, het maanspeelbord, de beurtvolgordefiches, het jaarfiche, de score tabel en de tussenschotten van de bewaarbak uit de kartonnen stansramen.
- Haal alle MODs en commandanten uit de plastic zakjes. Haal de dobbelstenen uit de plastic zakjes. De zakjes kunnen worden weggegooid.

## OPBERGBAK

Om RISK 2210 A.D.<sup>TM</sup> netjes te houden is een praktische monteerbare opbergbak meegeleverd. Draai eenvoudigweg de afdekking op de kop en plaats deze in de doos. Plaats daarin dan de 4 scheidingskartonnen zoals te zien in figuur 1.



### Het speelbord

Het speelbord aarde is een landkaart van 6 continenten verdeeld in 42 gebieden. Elk continent heeft een eigen kleur en bestaat uit 4 tot 12 gebieden. Er zijn ook 13 water gebieden verspreid over 5 koloniën. Aangezien de maan nu ook gekoloniseerd is, is er een maanbord waarop 3 maankoloniën te zien zijn. Elke kolonie heeft een eigen kleur en bestaat uit 4 of 6 gebieden.

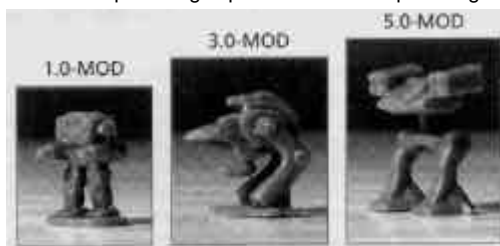
### MISSIE OVERZICHT

De wereld is in staat van oorlog en jij bent de bevelhebber van een van de strijdende partijen. Je beheerst het lot van je volk, je vaderland en je planeet. Je voert je krijgsmacht op en over de aarde aan, stuurt je troepen erop uit, huurt de juiste commandanten in, en verplettert je vijanden.

Om te winnen bouw je voort op je oorspronkelijke kennis van wereldverovering. Voeg daaraan toe je commandanten – de juiste met de juiste vaardigheden – en je kunt het machtsverevenwicht veranderen. Negeer de watergebieden op aarde en de maangebieden niet. Vanaf elk van deze kun je vernietigende slagen toebrengen aan je vijanden. Wees moedig als het nodig is maar blijf ook voorzichtig.

### Belangrijke opmerkingen:

- Als een vraag onbeantwoord blijft in de RISK 2210 A.D.™ sectie, kijk dan in de originele RISK® regels, beginnend op pagina 11.
- Tafelgesprekken, inclusief allianties, bedreigingen, onderdrukking, gejammer, gesmeek, verraad en andere verbale tirades zijn niet alleen toegestaan, maar worden aangemoedigd.
- Zodra een kaart is getrokken, gespeeld en afgelegd is deze uit het spel. Aflegstapels worden niet opnieuw geschud



om nieuwe trekstapels te vormen.

- De hoeveelheid energie die een speler heeft is voor iedereen zichtbaar.
- Het type kaarten dat een speler heeft alsmede het aantal is voor iedereen zichtbaar. De specifieke eigenschappen van de kaarten blijven te allen tijde geheim.
- Op elk willekeurig moment mag een speler vragen om een hertelling van de gebieden om een accurate score op de scoretabel te krijgen.

**Strategie.** Houd deze 3 strategische hints in het achterhoofd tijdens het spelen, toevoegen van legers en versterken:

- Verover hele continenten en koloniën: op die manier verdien je meer legers en energie.
- Houd je vijanden in de gaten. Als ze legers opbouwen in aangrenzende gebieden zouden ze wel eens een aanval kunnen voorbereiden.
- Versterk grenzen naast vijandelijke gebieden voor een betere verdediging als die buurman besluit je aan te vallen.

#### **DE MOD LEGERS**

(Machines of Destruction)

Elk leger bevat 3 types legerstukken: de 1.0-MOD (waarde 1 leger), de 3.0-MOD (waarde 3 legers) en de 5.0-MOD (waarde 5 legers). Begin het spel met het plaatsen van 1.0-MODs. Op elk moment in het spel mag je drie 1.0-MODs inruilen voor een 3.0-MOD of twee 1.0-MODs en een 3.0-MOD voor een 5.0-MOD.

**OORLOG ZAAIEN (voorbereiding)**

Plaats het speelbord in het midden van de spelers. Plaats de scoretabel en de maan naast het speelbord. Plaats de jaaraanduiding op jaar 1 van de scoretabel. Elke speler kiest een leger uit op kleur. Verdeel de kaarten met overeenkomstige achterkanten in 8 stapels. Verwijder de 2 jokers (de kaarten met de 3 types MOD zonder gebied) uit de landgebiedskaarten en leg ze uit het spel. Verwijder ook de 9 lege commandokaarten en leg ze voorlopig weg. Hierover volgt later meer. Schud de afzonderlijke stapels en plaats ze als trekstapels binnen ieders bereik. Houdt ruimte over voor aflegstapels. Om te beginnen krijgt elke speler drie 1-punt energiefiches. Plaats alle resterende energiefiches op een hoopje naast het bord, daarmee de Energie Bank vormend. Zie ook het speloverzicht hieronder.

**Vernietigde gebieden**

Eerdere oorlogen hebben hun tol geëist. Draai de bovenste landgebiedskaart open en plaats een vernietigingsfiche op dat gebied. Herhaal dit totdat 4 landgebieden zijn gemarkeerd. Deze 4 gemarkeerde gebieden zijn woestenijen en zijn volledig ontoegankelijk gedurende het hele spel. Plaats de vier landgebiedskaarten als aflegstapel naast de trekstapel met landgebiedskaarten. Deze kaarten worden niet meer gebruikt.



**Het plaatsen van Legers en Commandanten**

Tel MODs uit voor het maken van je startleger.

2 spelers: zie instructies op pagina 15.

3 spelers: elke speler telt 35 1.0-MODs uit.

4 spelers: elke speler telt 30 1.0-MODs uit.

5 spelers: elke speler telt 25 1.0-MODs uit.

Je overgebleven MODs vormen een rekruteringsvoorraad. Deze rekruten worden in de loop van het spel gebruikt ter versterking van je posities.



Je begint het spel tevens met een Land Commandant, een Diplomatiek Commandant en een Ruimtestation. Rol met 1 6-zijdige dobbelsteen om te bepalen welke speler begint met het plaatsen van legers. De hoogste roller begint met plaatsen, vervolgens de overige spelers met de klok mee.

In je beurt plaats je een 1.0-MOD in een willekeurig onbezet Land Gebied waar geen vernietigingsfiche ligt. Aan het begin van het spel mag je geen MODs plaatsen op de maan of in Water gebieden. De spelers plaatsen om beurten hun 1.0-MODs, een per keer, totdat alle Land gebieden bezet zijn. Vervolgens plaats je 3 MODs per keer in een willekeurig gebied welke reeds door je bezet is (er staat minstens een van je MODs in). Deze MODs mogen alle in hetzelfde gebied geplaatst worden of in verschillende. Ga net zo lang door met het plaatsen totdat alle startlegers op het bord staan. Er is geen limiet aan het aantal MODs dat je in een gebied mag plaatsen. (LET OP: afhankelijk van het aantal spelers in het spel, kunnen in de laatste ronde van het plaatsen van MODs spelers minder dan 3 MODs hebben. Plaats dan simpelweg de 1 of 2 resterende MODs).

Als de MODs gestationeerd zijn plaats dan in de beurtvolgorde je Land en Diplomatiek Commandant en een Ruimtestation (een per keer) in een van je bezette gebieden. Pak dan een 1.0-MOD uit je rekruteringsvoorraad en plaats het op het scorebord om het aantal door jou bezette gebieden weer te geven (sommige spelers kunnen meer gebieden bezetten dan anderen).



**JE MISSIE (Doel)**

De oorlog duurt 5 jaren waarna de nieuwe wereldleider wordt benoemd. Deze nieuwe leider zal degene zijn die het beste het beheer van gebieden (inclusief Water en Maan), het beheer van continenten en koloniën, en koloniënvloed combineert.

**Energie** – In onze nieuwe wereld is energie het betaalmiddel. Hiermee kun je Commandanten inhuren, Commandokaarten kopen, Commandokaarten activeren, en bieden voor de beurtvolgorde. Het beheren van je energie is net zo belangrijk als het beheren van je legers. Er zijn 2 waardes energiefiches: 1-punt en 5-punten fiches. 1-punt fiches mogen te allen tijde worden omgewisseld voor 5-punten fiches.

**START VAN EEN JAAR – Het bieden op de beurtvolgorde**

Voor de start van elk jaar bieden de spelers voor de beurtvolgorde. Neem al je energiefiches in je hand. Kies in het geheim hoeveel je wilt bieden en stop die in je andere hand. Je mag een willekeurig bod doen van 0 tot alles wat je hebt.

De spelers laten gelijktijdig zien hoeveel ze geboden hebben. De hoogste bieder kiest als eerste een beurtvolgorde fiche, gevolgd door de op een na hoogste bieder, etc. Je kunt elk beurtvolgorde fiche kiezen die je wilt.

**Beurtvolgorde Fiches**

- Als je met 5 spelers speelt gebruik je alle 5 fiches
- Als je met minder dan 5 spelers speelt gebruik je hetzelfde aantal fiches als dat er spelers zijn.

In geval van een gelijk bod rollen de bidders met hetzelfde bod een 6-zijdgedobbelsteen om de volgorde van kiezen te bepalen. De speler die het hoogste rolt mag als eerste kiezen. Bijvoorbeeld, 3 spelers bieden elk 2 energie en de 4e speler biedt niets. De 3 spelers met hetzelfde bod rollen de dobbelsteen om de beurtvolgorde te mogen kiezen. Nadat al deze 3 hebben gekozen krijgt de speler die 0 bood het overgebleven beurtvolgorde fiche. LET OP: Alle energie die gebruikt is bij het bieden is uitgegeven en moet ingeleverd worden bij de Energiebank.

**BEURT OVERZICHT**

In je beurt voer je de volgende handelingen in deze volgorde uit. Sommige handelingen mogen worden overgeslagen, afhankelijk van je strategie. De speler met beurtvolgorde fiche #1 gaat als eerste, gevolgd door de speler met fiche #2, en zo verder.

1. Verzamelen en inzetten van MODs en Energie.
2. Inhuren en plaatsen van Commandanten en bouwen van Ruimtestations.
3. Commandokaarten kopen
4. Commandokaarten spelen
5. Gebieden binnenvallen
6. Positie versterken

#### VERZAMELEN EN INZETTEN VAN MODS EN ENERGIE

Aan het begin van je beurt rekruteer je extra MODs en energie om je oorlog te voeren. Verplaats je MOD op de scorelijst naar het vakje overeenkomstig het aantal door jou bezette gebieden (inclusief water en maan). Het getal in de rechteronderhoek van dit vakje geeft aan hoeveel MODs en hoeveel Energie je krijgt.

Je bezet een gebied als:

1. Een van je eenheden daar geplaatst is. (Een eenheid is een MOD of een Commandant).
2. Een Ruimtestation daar geplaatst is.

1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	20
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	
46	47	48	49	50	
51	52	53	54	55	
56	57	58	59	60	
61	62	63	64	65	
66	67	68	69	70	

Je krijgt ook bonus MODs en Energie voor elk continent of Water/Maankolonie die je volledig bezet. Je moet alle gebieden in een continent/kolonie bezetten om het continent/de kolonie te bezetten. Als een continent/kolonie een of meer gebieden bevat met daarop een vernietigingsfiche, en je bezet verder alle andere gebieden in dat continent/die kolonie, dan krijg je de volle bonus. Om te zien hoeveel MODs je krijgt voor elk continent kijk je op de tabellen aan de linkerkant van het speelbord. Om te zien hoeveel MODs je krijgt voor elke Maankolonie kijk je op de tabel op de linkerbovenhoek van de scoretabel.

Je krijgt ook een 1.0-MOD voor elk Ruimtestation dat je bezit. (Deze MOD moet geplaatst worden op het gebied waar het Ruimtestation staat).

Plaats nu alle nieuw gerekruteerde MODs in gebieden die je bezit. Gebieden die onbezet zijn vallen niet onder je bezette gebieden en MODs kunnen hier dus niet geplaatst worden.

**Algemene opmerkingen over Commandanten en Commandokaarten**

Er zijn 5 types Commandanten in RISK 2210 A.D.™ Elk heeft zijn eigen sterke en zwakke kanten. Hier volgen enkele algemene opmerkingen over elke Commandant.



**DIPLOMATIEK COMMANDANT:** Een meester in uitvluchten en snelle verbonden... Je diplomatieke Commandant stelt je in staat een ontzagwekkende verdediging te organiseren. Door het stelen van energie, het voeren van snelle vredesonderhandelingen of het verzamelen van de benodigde invloed voor het einde van de oorlog kan je Diplomatieke Commandant overleven. Zijn zwakheid zit in zijn aanval, slechts rollen met een 6-zijdige dobbelsteen.



**LAND COMMANDANT:** Tactiek, strategie, sluwheid, en beheersing... Al deze eigenschappen komen samen in de Land Commandant. Zijn Commandokaarten maken onverwachte verdedigingen mogelijk, communicatiestoringen, en snelle rekrutering van aanvullende MODs. Aangezien hij een 8-zijdige dobbelsteen gebruikt om aan te vallen in de meest omstreden gebieden op het bord is hij een bruikbare bondgenoot.



**MARINE COMMANDANT:** De gesel van de zee... Je hebt de Marine Commandant nodig om je MODs de strijd in te sturen in de water gebieden. Als je hem verliest staan je MODs vast. En hoewel zijn aanwezigheid niet vereist is om zijn troepen te leiden, kan zijn aanvalsterkte met de 8-zijdige dobbelsteen, vanaf onderzeese gebieden en op aan de kust gelegen landgebieden, voldoende zijn om stand te houden of in te breken in een continent. Vergis je niet in de Verborgene Energie kaarten, welke vroeg in het spel een flinke impuls energie kunnen geven.



**KERNWAPEN COMMANDANT:** verwoestend krachtig of krachtig verwoestend... Een Kernwapen Commandant valt aan met een 8-zijdige dobbelsteen op elk gebied op het bord. Maar dat is niet zijn sterkste eigenschap. De Kernwapen Commandokaarten kunnen overal verwoesting aanrichten. Eén enkele kaart kan het aanzicht van het spel veranderen. Maar pas op, de kaarten zijn gevaarlijk en je zou jezelf er mee kunnen verwonden.



**RUIMTE COMMANDANT:** De leider van de nieuwe grens... Aan het begin van de oorlog is de maan onbezett en rijp om ingenomen te worden. Je Ruimte Commandant is de enige die je daar naartoe kan brengen. Zonder hem kan geen van je MODs naar de maangebieden toe of van de maangebieden af. Ruimte Commandokaarten voorzien in extra Maan MODs, onverwachte aanvallen in de atmosfeer, en een energievoorraad groter dan alle andere Commandokaarten.

#### **HUREN EN PLAATSEN VAN COMMANDANTEN EN BOUWEN VAN RUIMTESTATIONS**

Je mag nu elke Commandant inhuren (kopen) die je niet al in het spel hebt. Commandanten kosten elk 3 energie en moeten in eigen bezette gebieden geplaatst worden. Je mag verslagen Commandanten zo vaak vervangen als je wilt (en er energie voor hebt).

Zodra je je Commandanten hebt opgesteld mag je aanvullende Ruimtestations kopen (5 energie per stuk). Als je al 4 Ruimtestations bezit kun je er niet meer kopen. Ruimtestations helpen ter verdediging van het gebied waarin ze staan en maken het mogelijk om de maan te bereiken. Ze produceren ook elke beurt 1 bonus MOD. Zie ook "Ruimtestations" op pagina 8 voor meer informatie. Aangeschafte Ruimtestations mogen in elk door jou bezet landgebied geplaatst worden, maar je mag niet meer dan 1 Ruimtestation in een gebied hebben staan.

#### **KOPEN VAN COMMANDOKAARTEN**

In elke beurt mag je maximaal 4 Commandokaarten kopen. Commandokaarten kosten elk 1 energie en mogen alle van dezelfde stapel of van verschillende stapels genomen worden met in achtneming van het volgende:

- Je mag alleen een Commandokaart kopen als je de bijbehorende Commandant in het spel hebt.
- Je moet eerst al je kaarten kopen voordat je de kaarten mag bekijken.

Onthoud: Aflegstapels worden niet opnieuw geschud tot nieuwe trekstapels. Zodra een stapel Commandokaarten op is, kunnen geen kaarten van dat type meer gekocht worden.

Elke Commandokaart die niet gebruikt wordt in de beurt waarin deze gekocht is mag bewaard worden om in een latere beurt te gebruiken.

### **UITSPELEN VAN COMMANDOKAARTEN**

Commandokaarten geven de mogelijkheid tot het uitvoeren van acties in het spel. Elke kaart geeft aan **A.** welke Commandant aanwezig moet zijn, **B.** hoeveel energie nodig is om de kaart te activeren, en **C.** wanneer de kaart gespeeld kan worden.

De meeste Commandokaarten worden in deze fase van je beurt uitgespeeld. Echter, er zijn Commandokaarten die in andermans beurt gespeeld worden, aan het einde van je beurt, of zelfs aan het einde van het spel. Als je een Commandokaart uitspeelt volg je de aanwijzingen op de kaart op. Zie ook de uitleg op pagina 11 voor een aantal voorbeelden.

Je mag een of meer Commandokaarten uitspelen zolang je de overeenkomstige Commandant in het spel hebt. Commandokaarten mogen in willekeurige volgorde worden uitgespeeld en elke kaart wordt volledig uitgevoerd voordat een andere kaart uitgespeeld wordt.

Veel Commandokaarten hebben oplaadkosten. De oplaadkosten staan aangegeven op de kaart en variëren van 0 tot en met 4. Om deze kaarten te mogen spelen betaal je net zoveel energie als de oplaadkosten aangeven. Als je niet voldoende energie hebt om de kaart te activeren, dan kun je deze kaart niet uitspelen. De oplaadkosten worden betaald zodra de kaart gespeeld wordt.

Sommige kaarten geven aan dat ze gespeeld worden "voordat je je eerste invasie bekendmaakt". Deze kaarten moeten gespeeld worden voordat je enige MOD verplaatst. Dit geldt ook voor bewegingen naar onbezette gebieden. Als een Commandokaart aangeeft dat een gebiedskaart moet worden omgedraaid (Land, Water of Maan), dan wordt de bovenste kaart van de betreffende gebiedsstapel getrokken. Onthoud: Zodra een stapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel niet opnieuw geschud.

Belangrijk: Er zijn veel kaarten die te maken hebben met "binnenvallende eenheden" of "invasies" in het algemeen. Er zijn ook veel Kernwapen Commandokaarten die schade aanrichten. Deze Kernwapen Commandokaarten zijn geen invasies.

## GEBIEDEN BINNENVALLLEN



Nu is het moment aangebroken om te beslissen of je een aanval wilt doen op vijandelijk gebied. Het doel van een aanval is het veroveren van een gebied door alle zich daarin bevindende eenheden te verslaan. De strijd wordt uitgevochten door een dobbelsteenworp. Elke keer als je een vijandelijk gebied aanvalt vanuit een eigen gebied wordt beschouwd als een nieuwe en afzonderlijke invasie, zelfs als je hetzelfde vijandelijke gebied vanuit hetzelfde eigen gebied aanvalt.

### **Gevechtsregels:**

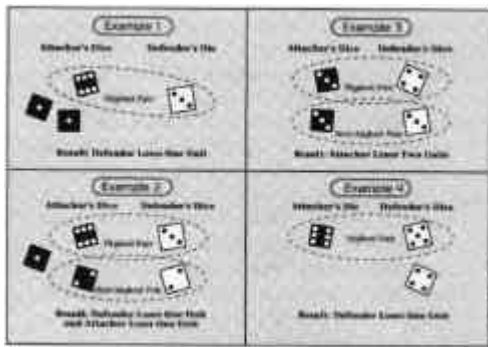
Je mag alleen een gebied aanvallen dan grenst aan (raakt) aan een eigen gebied. Voorbeelden: "Exiled States of America" mag "Nunavut", "Canada", "Republique du Quebec" en "Iceland GRC" aanvallen. "Saharan Empire" mag "Egypt", "Andorra" en "Amazon Desert" aanvallen. Aan de westelijke en oostelijke grenzen van het bord geldt dat "Northwestern Oil Emirate" grenst aan "Pevek" en mag het dus aanvallen.

- Je moet altijd minstens twee eenheden hebben in het gebied van waaruit je aanvalt. MODs en Commandanten zijn eenheden.
- Je mag doorgaan met een aanval op een gebied totdat je alle vijandelijke eenheden hebt verslagen, of je mag je aanval verschuiven van het ene gebied naar het andere, elk net zo vaak aanvallend als je wilt.
- Je mag in een beurt zoveel gebieden aanvallen als je wilt

**Aanvallen.** Kondig allereerst aan welk gebied je aanvalt en van waaruit je dit gebied aanvalt. Rol dan de dobbelstenen tegen de tegenspeler die het gebied bezit. Als er geen Commandanten of Ruimtestations bij de aanval betrokken zijn gebruik je 6-zijdige dobbelstenen. Zie ook aanvallen met Commandanten en Ruimtestations op pagina 8.

- Voordat gerold wordt, geef eerst jij, als aanvaller, vervolgens de tegenspeler, als verdediger, aan met hoeveel dobbelstenen je gaat rollen. Beide spelers rollen de dobbelstenen gelijktijdig.
- De aanvaller mag met 1, 2 of 3 dobbelstenen rollen: Je moet minstens een eenheid meer in het gebied hebben staan dan het aantal dobbelstenen waarmee je mag rollen. Tip: Hoe meer dobbelstenen je rolt, hoe groter de kans op een overwinning. Echter, hoe meer dobbelstenen je rolt, hoe meer eenheden je kunt verliezen, of verplicht moet verplaatsen naar het veroverde gebied.
- De verdediger mag met 1 of 2 dobbelstenen rollen. Om met 2 dobbelstenen te rollen, moet hij/zij minstens 2 eenheden in het aangevallen gebied hebben. Tip: Hoe meer dobbelstenen de verdediger rolt, hoe groter de kans dat hij/zij wint – maar hoe meer eenheden hij/zij kan verliezen.

**Een gevecht beslissen.** Vergelijk de hoogste dobbelsteen van beide spelers. Als de jouwe (de aanvaller) hoger is, verliest de verdediger 1 eenheid uit het aangevallen gebied. Maar als de dobbelsteen van de verdediger hoger is, dan verlies je een eenheid uit het gebied van waaruit je aanviel en je moet deze in je rekruteringsvoorraad. Als beide spelers meer dan 1 dobbelsteen gerold hebben, worden ook de op-een-na hoogste dobbelstenen vergeleken en het proces herhaald.



Opmerkingen: In geval van een gelijke worp wint de verdediger. Geen van beide kanten kan ooit meer dan 2 eenheden verliezen in een worp.

**Gebieden veroveren.** Zodra je de laatste eenheid in een gebied verslaat verover je dat gebied en moet je het meteen bezetten. Om dat te doen moet je minimaal zoveel eenheden als het aantal dobbelstenen van de laatste aanval het gebied intrekken. Onthoud: in de meeste gevallen is het voordelig om zoveel mogelijk legers naar het front te bewegen. Eenheden die zijn achtergelaten kunnen niet helpen als je aanvalt. Onthoud ook: Je moet altijd minstens 1 eenheid achterlaten in het gebied van waaruit je aanviel.

**Aanvallen met Commandanten.** Tijdens een aanval mogen sommige commandanten aanvallen met een 8-zijdige dobbelsteen in plaats van de standaard 6-zijdige dobbelsteen. Soms is het zelfs mogelijk om met drie 8-zijdige dobbelstenen te gooien tijdens een inval.

COMMANDANT ROL 8-ZIJDIGE DOBBELSTEEN BIJ AANVAL

Diplomatiek	Nooit
Land	Bij een inval van/naar een landgebied
Marine	Bij een inval van/naar een zeegebied
Ruimte	Bij een inval van/naar een maangebied
Kernwapen	Altijd

Commandanten verdedigen altijd met een 8-zijdige dobbelsteen.

Als je een geslaagde inval doet in een gebied en je rolde daarbij een of meer 8-zijdige dobbelstenen, dan moet je de Commandant(en) die de worp met de 8-zijdige dobbelsteen mogelijk maakten naar dat gebied verplaatsen.



Bijvoorbeeld, je valt New Avalon aan vanuit Andorra en rolt met twee 8-zijdige dobbelstenen (voor je kernwapen en land commandant) plus een 6-zijdige dobbelsteen. Je verslaat de verdedigende eenheden. Je moet nu minimaal 3 eenheden naar New Avalon bewegen, inclusief je kernwapen en land commandant. De derde eenheid kan een MOD zijn, of een willekeurige andere commandant die je in Andorra hebt.

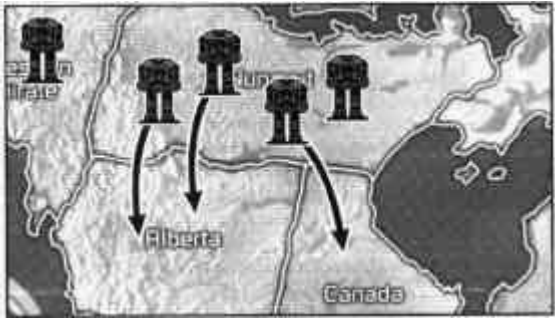
**BELANGRIJK:** Als je een 8-zijdige dobbelsteen gebruikt bij de aanval of verdediging van een gebied, hoef je niet de commandanten als eerste te verwijderen als er verliezen worden geleden - - Je mag in plaats daarvan MODs verwijderen.

**Ruimtestations.** Alle eenheden in een gebied met een ruimtestation verdedigen zichzelf met een 8-zijdige dobbelsteen. Dit maakt dergelijke gebieden bijzonder moeilijk om in te nemen en kostbaar om te houden. Ruimtestations zijn nodig om een invasie naar de maan te lanceren (zie ook Maan gebieden op pagina 9). Een gebied waarin je alleen nog een Ruimtestation hebt is nog steeds in je bezit. Echter, als je verdedigt en de aanvaller vernietigt al je eenheden in een gebied zodat alleen je ruimtestation overblijft, dan verlies je het bezit van het gebied en het ruimtestation. De aanvaller verwisselt het ruimtestation van de verslagen speler met een in zijn/haar eigen kleur. Als alle vier Ruimtestations van de aanvaller als op het bord staan dan wordt het veroverde Ruimtestation vernietigd en uit het spel gehaald.

**3-gebieden bonus.** Als je tijdens een beurt 3 aangevallen gebieden inneemt verdien je direct 1 energiekart en 1 Commandokaart naar keuze (je mag alleen een stapel kiezen waarvan je de Commandant in het spel hebt). Een aangevallen gebied is in dit verband een gebied waar vijandelijke eenheden in staan.

**OPMERKING:** Deze bonus krijg je slechts 1 keer in een beurt. Als je 10 gebieden verovert in je beurt, krijg je dus 1 energie en 1 Commandokaart.





**Lege Gebieden.** Aan het begin van het spel zijn alle Water- en Maangebieden onbezet. Tijdens het spel kunnen andere gebieden leeg raken als een gevolg van Commandokaarten. Gebieden kunnen niet leeg raken door aanvallen. Lege gebieden mogen worden binnengevallen – er wordt niet gedobbeld. Echter, een onbezet land binnengaan telt wel als een invasie. Net als anders moet je minstens 1 eenheid achterlaten in het gebied vanwaar je de invasie uitvoert.

**Water Gebieden.** Het binnenvallen van Watergebieden is vergelijkbaar met het binnenvallen van Landgebieden met de volgende uitzondering: je moet een Marine Commandant hebben om invallen naar of van Watergebieden te mogen doen. Als je geen Marine Commandant hebt mogen eenheden niet vanuit Landgebieden Watergebieden binnenvallen, noch mogen eenheden die al in Watergebieden staan ergens binnenvallen, zelfs als dat terug naar land zou zijn. Echter, eenheden in een Watergebied zonder een Marine Commandant mogen nog steeds gewoon verdedigen.

Merk op dat de Marine Commandant niet in hetzelfde gebied als de binnenvallende units hoeft te staan, hij hoeft zelfs niet in het water te staan. De enige voorwaarde is dat hij in het spel moet zijn. Als je Marine Commandant halverwege je beurt doodgaat, mogen je eenheden in Watergebieden de rest van je beurt geen invallen meer doen. Je mag ze echter wel gebruiken om hun posities te versterken.

**Maangebieden.** Het binnenvallen van maangebieden is vergelijkbaar met het binnenvallen van Landgebieden met de volgende uitzondering: je moet een Ruimte Commandant hebben om invallen naar of van Maangebieden te mogen doen. Als je geen Ruimte Commandant hebt mogen eenheden niet vanuit Landgebieden Maangebieden binnenvallen, noch mogen eenheden die al in Maangebieden staan andere Maangebieden binnenvallen. Echter, eenheden in een Maangebied zonder een Ruimte Commandant mogen nog steeds gewoon verdedigen.

Merk op dat de Ruimte Commandant niet in hetzelfde gebied als de binnenvallende units hoeft te staan, hij hoeft zelfs niet op de maan te staan. De enige voorwaarde is dat hij in het spel moet zijn. Als je Ruimte Commandant halverwege je beurt doodgaat, mogen je eenheden in Maangebieden de rest van je beurt geen invallen meer doen. Je mag ze echter wel gebruiken om hun posities te versterken.

De enige manier om eenheden van aarde naar een Maangebied te bewegen is met een Ruimtestation. Vanaf een Ruimtestation kunnen invallende troepen naar een van de drie landingsplaatsen op de maan reizen (Sea of Crisis, Bay of Dew en Tycho), waardoor de Maan eenvoudig te krijgen is, maar moeilijk om vast te houden. Bijvoorbeeld, als je een Ruimtestation in Mexico hebt en je wilt naar de maan gaan, dan kun je alleen je troepen uit Mexico gebruiken, maar je kunt of Sea of Crisis, Bay of Dew of Tycho aanvallen. De volgende speler kan ook de maan aanvallen vanaf zijn Ruimtestation in Angkor Wat, en ook Sea of Crisis, Bay of Dew of Tycho aanvallen.

(BELANGRIJK: Je kunt geen Landgebied met een Ruimtestation erop aanvallen vanaf een landingsplek op de maan. Het is een enkele reis bij een aanval.)

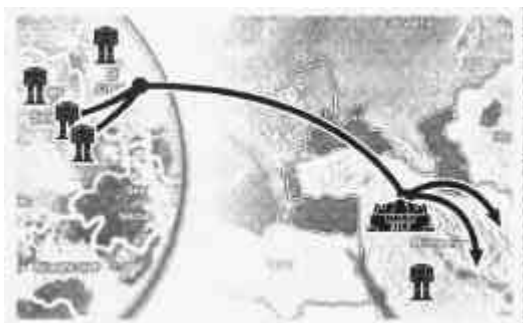
**Aarde binnenvallen.** Als je op de maan bent en je wilt de aarde aanvallen, kan dat alleen door het gebruik van de Ruimte Commandokaart "Invade Earth". Deze kaart laat je vanuit enig Maangebied een willekeurig bepaald Landgebied aanvallen door een kaart van de stapel Landgebiedskaarten open te draaien. Als je op een zeker moment alleen maar troepen op de maan hebt een geen troepen op aarde, dan is deze kaart de enige manier om terug te komen op de planeet.

**De aanval staken.** In sommige gevallen kondig je de aanval op een gebied aan en de tegenspeler speelt een of meer kaarten uit waardoor het moeilijk of onmogelijk wordt om de aanval te winnen. Zodra je de aanval aangekondigd hebt moet je tenminste 1 keer aanvallen voordat je de aanval mag staken.

**Een speler uitschakelen.** Als je gedurende je beurt een speler uitschakelt door zijn of haar laatste eenheid in het spel te verslaan, dan worden alle Commandokaarten van die speler afgelegd. Die speler is uitgeschakeld voor de rest van het spel.

**POSITIE VERSTERKEN**

Ongeacht wat je in je beurt hebt gedaan, je mag je beurt beëindigen door je positie te versterken. Het is niet nodig om een slag te winnen of een zelfs maar aanval te doen. Sommige spelers noemen dit de "vrije beweging." om je positie te versterken, mag je zoveel units als je wilt verplaatsen van een, en slechts een gebied naar een ander. De twee gebieden (het gebied van waaruit je verplaatst en het gebied waar je naartoe verplaatst) hoeven niet aangrenzend te zijn, maar er moet een veilig "pad" tussen bestaan. Dit betekent dat je vanuit het ene gebied naar het andere gebied moet kunnen reizen door gebieden die alle in je bezit zijn. Als je door een vijandelijk gebied of een leeg gebied zou moeten dan kun je niet versterken tussen de twee gebieden. Bij het verplaatsen van je eenheden van het ene naar het andere gebied, moet je minstens een eenheid achterlaten.



Bij het versterken van de Maan naar de Aarde (of vice versa) moet je vanaf een Maanlandingsplek naar een Ruimtestation in jouw bezit kunnen reizen (of omgekeerd). Dit onderbreekt het pad niet.

Je mag versterken van en naar gebieden onder water of op de Maan, zelfs als je de Marine of Ruimtecommandant niet in het spel hebt.

Nadat je klaar bent met het versterken van je positie mag je Commandokaarten spelen waarop staat "Play at the end of your turn."

**EEN JAAR BEËINDIGEN**

Zodra alle spelers hun beurt hebben beëindigd eindigt het jaar. Verplaats het jaarfiche naar het volgende jaar en ga verder met "Start van een jaar – het bieden op de beurtvolgorde" op pagina 9.

**WINNEN**

Aan het einde van jaar 5 wordt de definitieve score van het spel berekend. Elke speler, met inachtneming van de beurtvolgorde, doet het volgende:

- Tel alle gebieden die je bezit en verplaats je scorefiche naar het juiste getal op de scoretabel. Je verdient 1 punt voor elk gebied (Land, water en maan) dat je bezit.
- Tel je continenten- en koloniebonussen bij elkaar op en voeg dat toe aan je score op de scoretabel.
- Speel alle kaarten die een bonus aan je score toevoegen en verplaats je scorefiche evenredig op de scoretabel. Onthoud: je moet de corresponderende Commandanten in het spel hebben om deze kaarten te mogen spelen.

Dit is je uiteindelijke score. Nadat alle spelers hun score hebben berekend, is de speler met het hoogste puntenaantal de winnaar en wordt de nieuwe wereldleider.

#### **GELIJKSPEL**

- Als de scoretabel een gelijkspel aangeeft dan wint de speler met de meeste energie.
- Als het nog steeds gelijkspel is dan wint de speler met de meeste eenheden op het bord.
- Als het nu nog steeds gelijkspel op de scoretabel is, dan is de einduitslag van het spel een gelijkspel en beide spelers delen de heerschappij over de aarde.

#### **LEGE COMMANDOKAARTEN**

Negen lege Commandokaarten zijn ingevoegd in RISK 2210 A.D.<sup>TM</sup>. Gebruik een potlood (zodat je ze kunt uitwissen en opnieuw gebruiken) om deze kaarten in te vullen met je eigen commando's en voeg ze toe aan de overeenkomstige stapels en schud deze. Het gebruik van deze kaarten is naar eigen keuze en worden niet gebruikt bij het spelen van een toernooi. Alle spelers moeten het aan het begin van het spel eens zijn over het gebruik van deze kaarten.

#### **RISK2210 A.D.ä voor 2 Spelers**

Je kunt RISK 2210 A.D.<sup>TM</sup> met 2 spelers spelen met slechts een paar kleine wijzigingen in de opstelling:

Nadat de vernietigingsfiches zijn geplaatst kies je de kleur van een neutraal leger. Draai 16 Landgebiedskaarten, 6 Watergebiedskaarten en 6 Maangebiedskaarten open. Plaats 3 neutrale legers in elk van deze gebieden en schud deze kaarten dan weer in de bijbehorende stapels. Deze neutrale MODs verdedigen deze gebieden, maar mogen niet verplaatsen, kaarten spelen, Commandanten inzetten of enige bijzondere beweging maken.

De 2 spelers gaan nu verder met de normale opstelling, waarbij ze elk 30 1.0-MOD's gebruiken, en plaatsen deze alleen in landgebieden.

Alle andere regels blijven ongewijzigd.

**Antwoorden op mogelijke vragen bij het gebruik**



**Reinforcements**

*Wat als ik de Marine Commandokaart watergebieden heb?*

Als je minder dan 3 watergebieden bezit, mag bezit. Hetzelfde geldt voor land- en



van bepaalde kaarten.

*'Reinforcements' gebruik en ik minder dan 3 je 1 MOD plaatsen op elk watergebied dat je maangebieden.*

**Energy Crisis**

*Kan ik deze kaart aan het begin van mijn beurt spelen voordat ik Commandanten en Commandokaarten koop?*

Nee. Elke kaart waarop staat dat deze in je beurt gespeeld moet worden voor je eerste invasie ("Play on your turn before your first invasion") kunnen alleen direct voor je eerste invasie gespeeld worden. Dat is nadat je Commandanten en Commandokaarten koopt.

**Stealth MODs**

*Mag je Stealth MODs op een andere speler*

Je mag Stealth MODs uitspelen om jezelf of om rode speler kondigt aan dat hij de groene Egypt. De blauwe speler wil niet dat de rode Stealth MODs kaart om de groene speler te MODs in de Saharan Empire.



*uitspelen?*

andere spelers te helpen. Bijvoorbeeld: De speler Saharan Empire gaat aanvallen vanuit speler deze strijd wint, dus speelt hij zijn helpen. De groene speler plaatst 3 extra

**Scout Forces**

*Als ik vergeet de 5 MODs onmiddellijk te plaatsen?*

Als je vergeet de 5 MODs onmiddellijk te recruteringsvoorraad en de landkaart wordt op aangegeven gebied in bezit hebt moet je de 5 moet je de 5 MODs onmiddellijk plaatsen.



*plaatsen, kan ik ze dan later in het spel nog*

plaatsen dan gaan deze terug naar je de aflegstapel geplaatst. Zodra je het MODs plaatsen. Als je het gebied al bezit,

**Scatter Bomb Land**

*Wat gebeurt er als ik een kaart opendraai met een gebied dat ik zelf bezit?*

Als je een of meer gebieden draait die je zelf bezit dan hoef je daar geen eenheden te vernietigen. Echter, de getrokken kaart telt wel mee voor het aantal van 3 kaarten. Dezelfde regel geldt ook voor Scatter Bomb Water en Scatter Bomb Moon.

*Wie kiest welke eenheden verwijderd worden, de tegenstander of ikzelf?*

De tegenstander die het getrokken gebied in bezit heeft bepaalt welke eenheden hij/zij verwijdert. Dezelfde regel geldt ook voor Scatter Bomb Water en Scatter Bomb Moon.

**The Mother**

*Wie kiest welke eenheden vernietigd worden?*

De spelers die de gebieden in bezit hebben kiezen zelf welke eenheden vernietigd worden. Dezelfde regel geldt ook voor Aqua Brother en Nicky Boy.

**Decoys Revealed**

*Kan ik commandanten die ik nog niet heb gekocht inbrengen met deze kaart, commandanten die nu niet in het spel zijn?*

Nee. Je mag alleen je commandanten verplaatsen die al op het aarde- of maanspeelbord staan.

**REGELS voor ORIGINEEL RISK<sup>®</sup>**  
**Het Spel van Wereldverovering.**

**INTRODUCTIE & STRATEGISCHE HINTS**

In dit originele Wereldveroverende spel van militaire strategie, strijd je om de wereld te veroveren. Om te winnen moet je gewaagde aanvallen uitvoeren, jezelf op alle fronten verdedigen en over uitgestrekte continenten jagen met onverschrokkenheid en listigheid. Maar onthoud, de gevaren en de beloningen zijn hoog. Juist als de wereld binnen handbereik is, kan je tegenstander terugslaan en alles wegnemen!

**STRATEGIE.** Houd in alle RISK spellen deze 3 strategische hints in gedachten bij het spelen, legers toevoegen en versterken:

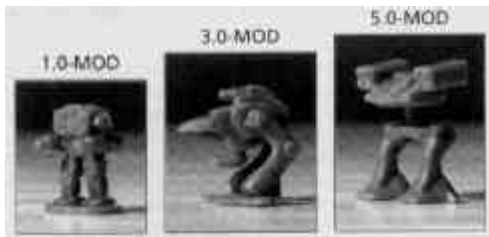
1. Verover hele continenten: Op die manier verdien je meer legers
2. Houd je vijanden in de gaten: als ze legers opbouwen op aangrenzende gebieden of continenten zouden ze wel eens een aanval kunnen voorbereiden. Pas op!
3. Versterk grenzen naast vijandelijke gebieden voor een betere verdediging als die buurman besluit je aan te vallen.

**UITRUSTING**

1 speelbord, 5 6-zijdige dobbelstenen: 2 witte en 3 zwarte. 44 RISK landgebiedskaarten, 5 sets legers elk in een verschillende kleur.

**HET SPEELBORD.** Het speelbord is een kaart van 6 continenten verdeeld over 42 gebieden. Elk continent heeft een andere kleur en bestaat uit 4 tot 12 gebieden.

**DE LEGERS.** Er zijn 5 complete sets legers, elk bevat 3 verschillende stukken: 1.0-MOD (waarde 1 leger), 3.0-MOD (waarde 3 legers) en de 5.0-MOD (waarde 5 legers). Begin het spel met het plaatsen van 1.0-MODs. Op elk moment in het spel mag je drie 1.0-MODs inruilen voor een 3.0-MOD of twee 1.0-MODs en een 3.0-MOD voor een 5.0-MOD.



**De 44 RISK Kaarten:** 42 kaarten zijn gemarkeerd met een landgebied en een plaatje van een 1.0-MOD, 3.0-MOD, of een 5.0-MOD. Er zijn 2 jokers, deze zijn gemarkeerd met elk van deze 3 eenheden maar zonder landgebied.

#### **DOEL VAN HET SPEL**

De wereld veroveren door elk landgebied op het speelbord te bezetten en daarmee je tegenstanders uit te schakelen. Watergebieden doen in dit spel niet mee.

#### **VOORBEREIDING**

In tegenstelling tot de meeste andere spellen vereist RISK een nauwgezette planning voordat je werkelijk kunt gaan spelen. Het plaatsen van de eerste legers bepaalt waar later de gevechten plaats zullen vinden.

**Voordat we beginnen...** Plaats het Maanspeelbord, alle commandanten, commandokaarten, maangebiedskaarten, watergebiedskaarten, vernietigingsfiches, beurtvolgordefiches, jaarfiches, de 8-zijdige dobbelstenen, en energiefiches terzijde. Deze worden alleen gebruikt in RISK 2210 A.D.™

**EERSTE PLAATSING VAN MOD LEGERS** bestaat uit de volgende 3 stappen:

1. Kies een kleur, en neem afhankelijk van het aantal spelers het aantal legers dat je nodig hebt om het spel te starten.
  - 2 spelers: zie instructies op pagina 15.
  - 3 spelers: elke speler krijgt 35 1.0-MODs.
  - 4 spelers: elke speler krijgt 30 1.0-MODs.
  - 5 spelers: elke speler krijgt 25 1.0-MODs.
2. Rol met 1 dobbelsteen. De speler die het hoogste rolt neemt 1 1.0-MOD van zijn voorraad en plaatst deze op 1 willekeurig gebied op het bord, waarmee dat gebied door die speler geclaimd wordt.
3. Te beginnen met de speler links van de startspeler plaats iedereen om beurten 1 1.0-MOD op een willekeurig onbezet landgebied. Herhaal dit net zolang totdat alle 42 landgebieden bezet zijn.
4. Nadat alle 42 landgebieden geclaimd zijn plaatsen de spelers om beurten 1 extra 1.0-MOD in een gebied dat hij/zij al bezit. Herhaal dit net zolang totdat iedereen alle legers geplaatst heeft. Er is geen maximum aan het aantal legers dat in 1 gebied geplaatst mogen worden.



**VOORBEREIDINGEN VOLTOOIEN**

5. Plaats een willekeurig Ruimtestation op de 4 op de scoretabel. Dit geeft de waarde van de eerstvolgende set ingeruilde kaarten aan.
6. Schud alle 44 landgebiedskaarten en plaats ze dicht in een stapel naast het speelbord. Dit vormt de trekstapel.
7. Degene die het eerste leger geplaatst heeft mag beginnen, daarna zijn de spelers linksom aan de beurt.

**SPELEN:** In je beurt probeer je gebieden te veroveren door de MODs van je tegenspelers te verslaan. Maar pas op: Het winnen van gevechten is afhankelijk van een nauwgezette planning, snelle beslissingen en stoutmoedigheid. Je moet je legers slim plaatsen, aanvallen op precies het juiste moment en je verdediging versterken tegen alle vijanden.

Elke beurt bestaat uit 3 stappen in deze volgorde:

- Krijgen en plaatsen van nieuwe MODs;
- Aanvallen, naar keuze, door de dobbelstenen te werpen;
- Positie versterken.

**KRIJGEN EN PLAATSEN VAN NIEUWE MODS**

Aan het begin van elke beurt bereken je hoeveel nieuwe MODs je aan je gebieden toe mag voegen op basis van...

- Het aantal landgebieden dat je bezit
- De waarde van de continenten die je bezit
- De waarde van sets RISK-kaarten die je inruilt
- Het specifieke gebied op een ingeruilde kaart.

**Gebieden.** Aan het begin van je beurt (inclusief je eerste) tel je het aantal gebieden dat je bezit, dan deel je dat aantal door 3 (afroonden naar beneden). De uitkomst is het aantal MODs dat je krijgt. Plaats de nieuwe MODs op willekeurige gebieden in je bezit.

Bijvoorbeeld:      11 gebieden = 3 MODs  
                          14 gebieden = 4 MODs  
                          17 gebieden = 5 MODs

Je krijgt altijd minimaal 3 MODs in een beurt, zelfs als je minder dan 9 gebieden bezit.

**Continenten.** Aanvullend krijg je aan het begin van je beurt bonus MODs voor elk continent dat je bezit. (Een continent is in je bezit als je alle gebieden van dat continent aan het begin van je beurt bezit.) Om te zien hoeveel MODs je krijgt voor een continent, kijk je in de tabel linksonder op het speelbord

**RISK KAARTEN**

**Kaarten verdienen.** Aan het einde van elke beurt waarin je tenminste 1 gebied hebt veroverd krijg je 1 (en slechts 1) RISK kaart. Je probeert sets van 3 kaarten te sparen in willekeurig 1 van de volgende combinaties:

- 3 kaarten met hetzelfde symbool (1.0-MOD, 3.0-MOD, of 5.0-MOD)
- 1 van elk symbool
- 2 willekeurige symbolen en een joker

Als je een set van 3 RISK kaarten hebt verzameld, mag je ze aan het begin van je volgende beurt inleveren, of je mag wachten. Maar als je 5 of 6 kaarten aan het begin van je beurt hebt, ben je verplicht tenminste 1 set in te leveren, als je kunt mag je een tweede set inleveren.

**Kaarten ruilen voor MODs.** Aan het begin van de volgende beurt mag je sets kaarten inleveren en aanvullende MODs nemen op basis van het totaal aantal sets dat alle spelers tot zover hebben ingeleverd. Aan het begin van het spel is dit aantal 4. Iedere keer als een speler een set kaarten inlevert stijgt de waarde van de volgende set.

- De eerste ingeleverde set – 4 MODs
- De tweede ingeleverde set – 6 MODs
- De derde ingeleverde set – 8 MODs
- De vierde ingeleverde set – 10 MODs
- De vijfde ingeleverde set – 12 MODs
- De zesde ingeleverde set – 15 MODs

Nadat de zesde set is ingeleverd, is elke volgende set 5 MODs meer waard, bijvoorbeeld: als je de zevende set inlevert krijg je 20 MODs, als je de achtste set inlevert krijg je 25 MODs, enzovoort. 'Eerste' en 'tweede' set etc. refereert aan sets ingeleverd door alle spelers in het spel. Dus, als je tijdens het spel de derde set inlevert krijg je hiervoor 8 MODs, zelfs als dit de eerste keer zou zijn dat jij zelf een set inlevert.

Elke keer als een set kaarten wordt ingeleverd verschuif je het ruimtestation op de scoretabel naar het volgende vakje gemarkeerd met een geel vierkant. Deze gemarkeerde genummerde vakjes geven de waarde van de volgende set kaarten aan. Plaats de ingeleverde kaarten dicht onder de trekstapel.

**Bezette gebieden.** Als 1 van de 3 kaarten die je inlevert een gebied weergeven dat in jouw bezit is, dan krijg je 2 extra MODs. Je moet deze extra MODs allebei op dat specifieke gebied plaatsen.

Let op: In 1 beurt kun je nooit meer dan 2 extra MODs krijgen naast de normale waarde van de set van kaarten die je inlevert, zelfs als je meerdere gebieden van de ingeleverde kaarten in bezit hebt. In zo'n geval kies je in welk gebied je de 2 extra MODs plaatst.

Tips: Ongeacht hoe veel MODs je krijgt aan het begin van je beurt, plaats ze verstandig – ofwel om een aanval voor te bereiden, ofwel om te verdedigen tegen een aanval. Het is een goede militaire strategie om je MODs naar het front te bewegen en grensgebieden zwaar te versterken.

### **AANVALLEN**

Na het plaatsen van de legers aan het begin van je beurt, beslis je of je op dit moment wilt aanvallen. Het doel van een aanval is het veroveren van een gebied door alle MODs van een tegenstander in dat gebied te verslaan. De strijd wordt gestreden met het werpen van dobbelstenen. Bekijk de situatie op het bord. Wil je aanvallen?

Als je er voor kiest niet aan te vallen, geef je de dobbelstenen door aan je linker buurman. Je mag nog steeds je positie versterken als je dat wilt (zie pagina 15.).

Als je er voor kiest om aan te vallen gelden de volgende regels:

- Je mag alleen een gebied aanvallen aangrenzend (rakend) aan een eigen gebied, of daarmee verbonden via een stippellijn.

Bijvoorbeeld: Exiled States of America mag de volgende gebieden aanvallen: Nunavut, Canada, Republique du Quebec en Iceland GRC. Saharan Empire mag Egypt, Andorra en Amazon Desert aanvallen. Aan de westelijke en oostelijke randen van het bord geldt dat Northwestern Oil Emirate grenst aan Pevet en mag deze dus aanvallen.

- Je moet altijd minstens 2 MODs hebben in het gebied waaruit je aanvalt.
- Je mag doorgaan met het aanvallen van een gebied totdat je alle daar aanwezige MODs hebt verslagen. Je mag ook je aanval van het ene gebied naar een ander gebied verplaatsen, elk zovaak aanvallend als je wilt, en zoveel gebieden aanvallend als je wilt.

**Om aan te vallen.** Kondig eerst aan welk gebied je gaat aanvallen en het gebied van waaruit je gaat aanvallen. Rol dan de dobbelstenen tegen de tegenstander die het aangevallen gebied bezit.

- Voordat je rolt moeten jij en je tegenstander aankondigen met hoeveel dobbelstenen je gaat rollen, je rolt allebei tegelijkertijd.
- Jij, als aanvaller, mag 1, 2 of 3 dobbelstenen rollen: Je moet minstens 1 MOD meer in je gebied hebben staan dan het aantal dobbelstenen dat je rolt. Tip: Hoe meer dobbelstenen je rolt, hoe groter de kans dat je wint. Echter, hoe meer dobbelstenen je rolt, hoe meer MODs je kunt verliezen of hoe meer MODs je naar het overwonnen gebied moet verplaatsen.
- De verdediger mag 1 of 2 dobbelstenen rollen. Om 2 dobbelstenen te rollen moet hij/zij minstens 2 MODs in het aangevallen gebied hebben staan. Tip: Hoe meer dobbelstenen de verdediger rolt, hoe groter de kans dat hij/zij wint – maar hoe meer MODs hij/zij kan verliezen.

**Een gevecht beslissen.** Vergelijk de hoogste dobbelsteen die elk van jullie heeft gerold. Als de jouwe (de aanvaller) hoger is, dan verliest de verdediger 1 MOD uit het aangevallen gebied. Maar als de dobbelsteen van de verdediger hoger is dan de jouwe, dan verlies je 1 MOD uit het gebied waarvandaan je aanvalt en moet je deze terugstoppen in je recruteringsvoorraad. Als beide spelers meer dan 1 dobbelsteen gerold hebben vergelijk je ook de twee op een na hoogste dobbelstenen en herhaal dit proces. (Zie pagina 8, v oorbeeld tekeningen 1-4).

Let op:

- In geval van een gelijke worp wint de verdediger
- Geen van beide partijen kan in 1 worp ooit meer dan 2 MODs verliezen.

**Gebieden veroveren.** Zodra je de laatste vijandelijke MOD uit een gebied verslaat verover je dat gebied en moet je het onmiddellijk bezetten. Verplaats hiertoe minstens zoveel MODs als het aantal dobbelstenen van je laatste worp. Onthoud: In de meeste gevallen is het gunstig om zoveel mogelijk MODs naar de frontlinie te bewegen. MODs die je achterlaat kunnen niet helpen bij je aanval. Onthoud ook: Je moet altijd minstens een MOD achterlaten in het gebied waaruit je aanviel.

**De aanval staken.** Je mag je aanval(len) op elk moment staken. Als je tenminste 1 gebied hebt veroverd pak dan eerst de bovenste RISK landkaart van de trekstapel. (Ongeacht het aantal gebieden dat je hebt veroverd in je beurt, je mag maximaal 1 RISK kaart pakken.) De laatste stap is het versterken van je positie, als je dat wilt (zie hieronder). Tenslotte geef je de dobbelstenen door.

**Een tegenstander uitschakelen.** Als je in je beurt een tegenstander uitschakelt door zijn of haar laatste MOD op het speelbord te verslaan, dan win je alle RISK kaarten die die speler heeft verzameld.

- Als je door het winnen van deze kaarten 6 of meer kaarten in je handen hebt, moet de onmiddellijk zoveel sets inleveren totdat je 4 of minder kaarten in je hand hebt. Zodra je 4 of minder kaarten in je hand hebt moet je stoppen met inleveren.
- Als je door het winnen van deze kaarten minder dan 6 kaarten in je handen hebt, moet je wachten tot het begin van je volgende beurt voordat je een set mag inleveren.

**Let op:** *Als je een kaart van de stapel trekt aan het einde van je beurt (omdat je een aanval gewonnen hebt) en je hebt in totaal dan 6 kaarten, dan moet je wachten tot je volgende beurt voordat je een set mag inleveren.*

#### **POSITIE VERSTERKEN**

Om je positie te versterken verplaats je zoveel MODs als je wilt van 1 (alleen 1) van je gebieden naar 1 (alleen 1) van jouw aangrenzende gebieden. Bij het verplaatsen van de MODs van het ene gebied naar het andere, moet je minstens 1 MOD achterlaten.

#### **WINNEN**

De winnaar is de speler die als eerste alle tegenstanders verslagen heeft door alle 42 landgebieden op het bord te veroveren.

#### **REGELS voor ORIGINEEL RISK<sup>®</sup> voor 2 spelers.**

Lees eerst de complete regels voor RISK<sup>®</sup> het spel van wereldverovering.

Deze versie wordt gespeeld als origineel RISK<sup>®</sup> met 1 belangrijke uitzondering: Naast de MODs van jou en je tegenstander zijn er ook "neutrale" MODs op het bord welke als buffer optreden tussen jou en je tegenstander. Deze eigenschap geeft de 2-speler versie veel van hetzelfde strategische gevoel als het gewone RISK spel.

#### **DOEL VAN HET SPEL**

Gelijk als in RISK<sup>®</sup> het spel van wereldverovering.

#### **UITRUSTING**

Gelijk als in RISK<sup>®</sup> het spel van wereldverovering.

## **VOORBEREIDING**

### **EERSTE PLAATSING VAN MOD LEGERS**

Jij en je tegenstander kiezen elk een complete set MODs. Dan kiest een van jullie een derde set als "neutraal". Neem 40 MODs van elke 3 sets en verdeel de gebieden op de volgende manier:

- Verwijder de 2 jokers uit de stapel RISK landkaarten.
- Schud de stapel RISK landkaarten grondig en verdeel deze in 3 gelijke dichte stapels. Zowel jij als je tegenspeler kiest een stapel, de overgebleven stapel is "neutraal".
- Plaats een van je MODs op elk van de 14 gebieden die op de kaarten uit je stapel staan. Je tegenstander doet hetzelfde. Plaats daarna 1 "neutrale" MOD op elk van de 14 overgebleven gebieden.
- Nadat alle landgebieden op het bord geclaimd zijn plaatsen jij en je tegenstander om de beurt je resterende MODs: Plaats 2 MODs in willekeurig 1 of 2 eigen gebieden. Plaats daarna 1 "neutrale" MOD in een "neutraal" gebied naar keuze. Plaats deze zo dat je de vooruitgang van je tegenstander blokkeert.

### **DE VOORBEREIDING AFMAKEN**

Nadat alle legers op het bord geplaatst zijn voeg je de 2 jokers weer toe aan de stapel RISK kaarten, schud deze stapel en begin het spel.

### **AANVALLEN**

In je beurt mag je alle aangrenzende gebieden aanvallen. Als je een "neutraal" gebied aanvalt rolt je tegenstander om dat "neutrale" gebied te verdedigen. "Neutrale" MODs kunnen niet aanvallen en krijgen nooit versterkingen gedurende het hele spel.

### **VERSTERKINGEN**

Als je versterkingen in eigen MOD kleur opraken, mag je je positie versterken met MODs van een kleur die nog niet in het spel worden gebruikt.

### **WINNEN**

Om te winnen moet je de tegenstander uitschakelen door al zijn/haar gebieden te veroveren. Je hoeft niet alle "neutrale" MODs uit te schakelen. Het is geen probleem als alle "neutrale" MODs voor het einde van het spel uitgeschakeld zijn. Het spel gaat door totdat de ene speler de andere heeft verslagen.