



Het is een oude wereld overspoeld met oude geloven en oude angsten. De mensen in de wereld leven eenvoudige levens, maar deze levens worden vaak ontwricht door de grillen van wispelturige Goden. Als een kind geboren wordt, zijn de Goden geëerd. Als de oogst mislukt, zijn de Goden oneerbiedig behandeld. Als de wereld in oorlog raakt, worden de Goden bij de strijd geroepen.

Treed binnen in de wereld van Godstorm. Vijf oude beschavingen - de Grieken, de Kelten, de Babyloniërs, de Noren en de Egyptenaren - zetten zich in in een continent-omvattende strijd om te bepalen welke beschaving de ultieme heerschappij heeft. Je kunt erop vertrouwen dat de Goden bij deze oorlog niet vanaf de zijlijn blijven toekijken.

Je hebt een oude schat blootgelegd. Deze doos heeft eeuwenlang onder het zand begraven gelegen en bevat alle onderdelen die de oude krijgers gebruikten in hun dodelijke gevechtsspellen. Blaas het stof eraf en onderzoek de mysterieuze inhoud...

Artefacten uit het verleden

Je hebt deze onderdelen om te bepalen welke beschaving de ultieme heerschappij heeft.

- 1 handleiding
- 1 spelbord Oude Aarde
- 1 spelbord Onderwereld
- 5 Pantheon kaarten
- 60 rood-bruine Noorse soldaten
- 10 rood-bruine Noorse strijdolifanten
- 60 groene Keltische soldaten
- 10 groene Keltische strijdolifanten
- 60 donkerrode Griekse soldaten
- 10 donkerrode Griekse strijdolifanten
- 60 blauwe Babylonische soldaten
- 10 blauwe Babylonische strijdolifanten
- 60 geel-bruine Egyptische soldaten
- 10 geel-bruine Egyptische strijdolifanten
- 12 Tempels
- 5 Goden van de Oorlog (1 van elke kleur)
- 5 Godinnen van de Magie (1 van elke kleur)
- 5 Goden van de Hemel (1 van elke kleur)
- 5 Goden van de Dood (1 van elke kleur)
- 17 wonderkaarten Oorlog (Oorlogskarten)
- 15 wonderkaarten Magie (Magiekarten)
- 17 wonderkaarten Hemel (Hemelkarten)
- 17 wonderkaarten Dood (Doodkarten)
- 44 territoriumkaarten (inclusief 2 jokers)
- 10 zes-zijdige dobbelstenen (5 witte, 5 zwarte)
- 50 Geloofs fiches van 1 punt
- 10 Geloofs fiches van 5 punten
- 1 overzichtskaart
- 1 Tijdperk markeringsfiche
- 5 beurt volgorde fiches
- 5 Pest fiches
- 1 gezonken Atlantis kaart
- 1 maalstroom fiche

RISK Godstorm hanteert dezelfde basisstrategieën, -regels en -tactieken als Origineel RISK..

Spel ontwerp: Mike Selinker

Spel ontwikkeling: Richard Baker, Michael Donais en Bill McQuillan

Gebaseerd op het Originele RISK spel van Albert Lamorisse en RISK 2210AD van Craig van Ness en Rob Daviau

Kosmologie: Brandon Bozzi, Eric Cagle, Brady Dommermuth, Skaff Elias, Chris Galvin, Brian Tinsman en Teeuwynn Woodruff

Redacteur: Cal Moore

Regie: Matthew Stevens en Peter Whitley

Cartografie: Rob Lazzaretti en Dennis Kauth

Kaart ontwerp: Kate Irwin

Deksel ontwerp: Greg Staples

Miniatuur ontwerp: Arnie Swekel

Relikwie ontwerp: Lars Grant-West

Runen ontwerp: Abigail Fein



Met dank aan Aaron Alberg, Stephen Baker, Paul Bazakas, Tyler Bielman, Martin Durham, Joe Fernandez, Evan Fuerst, Mike Gray, Joe Hauck, Dawn Heiberg, Tracy Hogan, Kurt Isensee, Mary Kirchoff, Shelley, McKinley, Faith Price, Bill Rose, Kate Ross, Patrick Ross, Leslie Samuel, Liz Schuh, Tina Trenkler, Laura Veasey, Tricia Yochum en al onze goddelijke speltesters.

Nederlandse vertaling: Jeroen Stap, <http://www.spellenstapel.nl>

Je Heilige Oorlog

Je bent de hogepriester van een trots en oud volk. Je moet je haasten om de heerschappij over de wereld te krijgen door je Goden naar Aarde te roepen, vreemde landen onder de voet te lopen, en je vijanden met bloedvergieten te overheersen.

Om te winnen moet je de strategieën van klassieke verovering beheersen. Je moet leren de juiste Goden op het juiste moment op te roepen en de werken te verrichten die geëist worden door die Goden. En keer je rug niet toe naar de krijgers die in jouw strijd gestorven zijn, want zij vechten door in het land van de doden – en sommigen kunnen zelfs terugkeren om op aarde verder te strijden.

Strategie

Onthoud deze 3 strategische tips terwijl je speelt, legers toevoegt en versterkt:

Verover hele continenten: op die manier verdien je meer legers en geloof.

Houd je vijanden in de gaten: als ze troepen verzamelen op aangrenzende territoria zou dat een voorbereiding voor een aanval kunnen zijn.

Versterk grenzen naast vijandelijke territoria voor een betere verdediging als een buur je probeert aan te vallen.

Atlantis

Atlantis is een speciaal continent in dit spel. De continent bonus is 3, wat hoger is dan het evengrote continent Hyrkania. Het is een verleidelijke plek om te veroveren, maar kan ook riskant zijn.

De Wonderkaart "De zee is je tombe" doet Atlantis zinken. Als dit gebeurt, vernietig dan alle leger op Atlantis en stuur ze naar hun respectievelijke Hiernamaals, verban alle Goden van Atlantis, verwijder alle Tempels van Atlantis en bedek Atlantis met de speciale gezonken Atlantis kaart welke alle verbindingen naar Atlantis verbreekt.

De Oorlogsregels

RISK Godstorm is een spel van bloeddorstige verovering, dus iedereen moet zich aan een paar eenvoudige afspraken houden:

Tafelgesprekken, waaronder allianties, bedreigingen, onderdrukking, jammeren, pleidooien, verraad, aanroepen van de goddelijke toorn van je voorvaderen en andere verbale tirades zijn niet alleen toegestaan, maar worden ten zeerste aangemoedigd.

Zodra iemand een kaart trekt, gebruikt en aflegt, is deze uit het spel. Afgelegde kaarten gaan terug in de doos en worden niet opnieuw geschud of hergebruikt.

Het aantal Geloofs fiches dat een speler heeft is algemeen bekend

Het aantal en soort Wonderkaarten dat een speler heeft is algemeen bekend, maar niet wat erop staat.

Telkens als in het spel een getal gedeeld moet worden, wordt dit afgerond naar beneden. Bijvoorbeeld, als je legers verliest in een territorium met de Pest, rond je het aantal verloren legers af naar beneden. (oftewel, als je 3 legers hebt verlies je er 1).

Als je een vraag hebt die niet beantwoord wordt in het RISK Godstorm gedeelte, kijk dan bij de Originele RISK regels.

Klaarmaken voor de Strijd

Druk de volgende onderdelen voorzichtig uit de stansramen: de Geloofs fiches, het Onderwereld spelbord, de beurtvolgorde fiches, het Tijdperk markeringsfiche, de overzichtskaart, de gezonken Atlantis kaart en het maalstroom fiche (het smalle water-fiche waarmee een zeeverbinding kan worden afgedekt). Haal alle soldaten en Goden uit de plastic zakjes. Haal de dobbelstenen en Tempels uit de zakjes. Monteer de kartonnen vakverdeling. Na elk spel kun je de speelstukken in deze vakverdeling opbergen.

De Spelborden

Het spelbord Oude Aarde geeft de oude "platte aarde" weer, met grote delen van Europa, Noord Afrika, West Azië en Atlantis. Het is verdeeld in 6 gekleurde continenten en bestaat uit 42 territoria. Een los spelbord geeft de Onderwereld weer en bevat 5 Hiernamaals waarvan de kleuren overeenkomen met de Pantheons van de Goden.

De Goden en Gelovigen

Elk van de 5 Pantheons – Babyloniërs (blauw), Kelten (groen), Grieken (donkerrood), Egyptenaren (geel-bruin) en Noren (rood-bruin) – heeft 4 Goden: een God van de Dood, een Godin van de Magie, een God van de Hemel en een God van de Oorlog.

Elk Pantheon heeft legers van gelovigen. De legers bestaan uit soldaatminiaturen, die elk 1 leger voorstellen, en olifantminiaturen die 5 legers voorstellen. Je mag op elk moment 5 soldaten inruilen voor een olifant en omgekeerd.

Vorbereiding

Plaats het spelbord met de Oude Aarde in het midden van het speelvlak, het spelbord met de Onderwereld ernaast en de overzichtskaart naast de Onderwereld. Plaats de 5 Pantheonkaarten boven het spelbord met de Oude Aarde. Plaats het Tijdperk markeringsfiche op het eerste Tijdperk op de overzichtskaart. Verwijder de 2 jokers uit de stapel territoriumkaarten en leg ze terug in de doos. (De jokers worden niet gebruikt bij RISK Godstorm, maar alleen in het Originele RISK spel). Verdeel de kaarten naar hun achterkant zodat je een grote stapel territoriumkaarten hebt en 4 kleine stapels Wonderkaarten. Schud elke stapel. Plaats de Geloofs fiches aan de kant in een voorraadstapel. Leg net zoveel beurtvolgorde fiches klaar als er spelers zijn, overtollige fiches gaan terug in de doos. Plaats de Goden op hun Pantheon kaarten.

1. Landen met de Pest Vaststellen

Aan het begin van het spel worden 4 landen getroffen door rampzalige plagen. Draai de 4 bovenste kaarten van de stapel territoriumkaarten open. Plaats een Pest fiche op elk van de aangeduide territoria (een fiche blijft over). Stop de kaarten weer in de stapel en schud deze.

De legers van elke speler mogen een land met de Pest ingaan. Als legers een land veroveren en binnentrekken waar de Pest heerst, vernietigt de Pest de helft van de binnentrekende legers van die speler, naar beneden afgerond. (Dit betekent dat een enkel leger een met Pest getroffen land zal blijven houden). Goden die een met de Pest getroffen land binnengaan worden automatisch verbannen, aangezien hun aanbidders het vertrouwen in hun goddelijke krachten verliezen.

2. Pantheons Kiezen

Elke speler kiest een Pantheon door een dobbelsteen te werpen (gelijke worpen overdoen). De speler met de hoogste worp kiest een Pantheon kaart. Daarna kiest de speler met de op een na hoogste worp een Pantheon, zo zo verder tot alle spelers hebben gekozen. Op elke Pantheon kaart staat de beschaving, de bijbehorende Goden en de kleur van de legers en het Hiernamaals.

Geef de legers en de Goden aan de spelers op basis van de door hun gekozen Pantheons:

Babyloniërs	blauw
Kelten	groen
Egyptenaren	geel-bruin
Grieken	donkerrood
Noren	rood-bruin

3. Plaats legers, Goden en Tempels

Tel een aantal legers uit om je aanvangsstrijdkrachten te vormen

2 spelers: elke speler neemt 30 legers (zie de voorbereiding voor 2 spelers)

3 spelers: elke speler neemt 35 legers

4 spelers: elke speler neemt 30 legers

5 spelers: elke speler neemt 25 legers

Deel de territoriumkaarten uit beginnend vanaf de speler die de eerste Pantheonkaart koos, en verder met de klok mee. Als alle kaarten zijn verdeeld plaatst elke speler een leger van zijn aanvangsstrijdkrachten in elk van de territoria op zijn of haar kaarten, zelfs als er een Pest fiche ligt. Vervolgens, vanaf de eerstvolgende speler plaatst elke speler 3 legers per keer in een territorium in zijn of haar bezit. Alle 3 legers mogen tezamen geplaatst worden, of verdeeld over verschillende territoria.

Niet-willekeurige Opstelling

Je kunt er voor kiezen om in plaats van territorium kaarten uit te delen zelf te kiezen welke territoria je bezit. In dat geval gebruik je deze regel.

Elke speler gooit met een dobbelsteen. De speler met de hoogste worp plaatst een leger in een willekeurig onbezet territorium (gelijke worpen overdoen). Legers kunnen niet in de Onderwereld geplaatst worden. Met de klok mee plaatsen de spelers om beurten 1 leger tot alle territoria bezet zijn, inclusief landen waar de Pest heerst. Dan, vervolgend met de speler die aan de beurt is, plaatsen de spelers 3 legers per keer in een territorium in eigen bezit, tot alle legers op het bord staan. Volg vanaf dit punt de normale regels voor het plaatsen van Goden en Tempels.

Ga verder met het plaatsen van legers tot alle legers van de spelers op het bord staan.

Dan, verdergaand met de volgende speler plaatst elk zijn God van de Oorlog en een Tempel in een territorium in eigen bezit. (Ze mogen in verschillende territoria geplaatst worden).

4. Verzamel Geloofs fiches

Geloof is de bron van de goddelijke kracht van de Goden in deze oorlog. Met de Geloofs fiches roep je de Goden op, verkrijg je wonderkaarten, speel je Wonderen uit en bied je voor de speelvolgorde. Elk van deze acties vereist dat je Geloofs fiches die je hebt verzameld opoffert, en deze teruglegt in de voorraad. Er zijn 2 Geloofs fiches in 2 waardes:



fiches van 1 punt en fiches van 5 punten. Je mag op elk moment 5 fiches van 1 punt omruilen voor 1 fiche van 5 punten en omgekeerd.

Elke speler begint met 3 Geloofs fiches van 1 punt.

Vorbereiding voor 2 spelers

Je kunt RISK Godstorm spelen met slechts 2 spelers met gebruikmaking van deze aangepaste voorbereidingsregels. Kies nadat de Pest fiches geplaatst zijn een neutrale Pantheon kaart. Schud de territoriumkaarten en verdeel ze in 3 gelijke dichte stapels. Zowel jij als je tegenstander kiezen een stapel uit. De overgebleven stapel is neutraal. Plaats 3 legers in de kleur van de neutrale Pantheon in elk van die territoria. Deze neutrale legers verdedigen hun territoria, maar kunnen niet verplaatsen of andere speciale acties doen.

De 2 spelers volgen verder de normale voorbereiding, waarbij ze elk 30 legers gebruiken.

Doel van het spel

RISK Godstorm heeft een speelduur van 5 Tijdperken waarna 1 Pantheon heerst over de mensheid. Dit dominante Pantheon wordt bepaald door degene die de beste combinatie heeft van bezit van territoria, continenten en de Onderwereld (zie Winnen).

Begin van een Tijdperk

Aan het begin van elk Tijdperk offeren de spelers Geloofs fiches op voor de beurtvolgorde. Er zijn net zoveel beurtvolgorde fiches nodig als dat er spelers zijn.

Neem al je Geloofs fiches in de hand en kies in het geheim uit hoeveel je daarvan wilt bieden en neem die in je andere hand. Je mag kiezen hoeveel je offert van 0 tot het totaal aantal Geloofs fiches in je hand.

De spelers maken hun bod gelijktijdig bekend. De speler die de meeste Geloofs fiches heeft geofferd kiest als eerste een van de beurtvolgorde fiches, dan de daaropvolgende speler, enzovoorts. Bij gelijke biedingen werpen de spelers een dobbelsteen om de volgorde te bepalen. Alle Geloofs fiches die geofferd worden bij het bieden op de speelvolgorde gaan terug in de voorraad.

Beurt overzicht

Tijdens je beurt mag je een of meer van de volgende acties in vaste volgorde uitvoeren. De speler met beurtvolgorde fiche 1 gaat als eerste, gevolgd door de spelers met de daaropvolgende fiches.

- 1 Legers Werven en Geloof Verzamelen
- 2 Goden oproepen en Tempels bouwen
- 3 Wonderkaarten verkrijgen
- 4 Wonderkaarten spelen
- 5 Gevolgen van de Pest
- 6 Territoria veroveren
- 7 Een positie versterken
- 8 Uit het Hiernamaals wegtrekken
- 9 De Onderwereld binnenvallen
- 10 Je beurt beëindigen

1 Legers Werven en Geloof Verzamelen

Aan het begin van je beurt werf je nieuwe legers en verzamel je Geloofs fiches om je heilige oorlog te voeren. Kijk op de overzichtskaart voor het aantal legers en Geloofs fiches dat je krijgt op basis van het aantal territoria in je bezit. Een territorium is alleen dan in je bezit als er tenminste 1 van je legers in staat (dus niet Goden of Tempels). Geloofs fiches mogen bewaard worden voor gebruik in latere beurten.

Als je alle territoria in een of meer continenten bezit, dan krijg je een continentbonus in legers en Geloofs fiches. Hier volgen de bonus aantallen. (Ze staan ook opgesomd op het Oude Aarde spelbord).

Continent Bonus

- 7 Europa
- 5 Germania
- 5 Africa
- 3 Asia Minor
- 3 Atlantis
- 2 Hyrkania

Plaats alle legers die je geworven hebt in een of meer territoria in jouw bezit. Deze territoria moeten door tenminste 1 eigen leger bezet zijn.

Als je een Crypte in de Onderwereld bezit, mag je ook 1 leger van die Crypte naar een Tempel in jouw bezit op het Oude Aarde spelbord plaatsen, tenzij dat het enige leger is bij die Crypte.

Voor elke Tempel die je bezit krijg je tevens 1 extra Geloofs fiche en 1 extra leger. Het leger moet geplaatst worden in het territorium waar de Tempel staat.

2 Goden oproepen en Tempels bouwen

Je mag nu Goden oproepen die je nog niet in het spel hebt. Je moet 3 Geloofs fiches offeren om een God op te roepen, en die God moet geplaatst worden in een territorium waar je tenminste 1 leger hebt. Als een of meer van je Goden verbannen zijn, mag je deze opnieuw oproepen op voorwaarde dat je over voldoende Geloofs fiches beschikt. Een God aanschouwen die over de aarde loopt is een ontzagwekkend gezicht. Ze geven kracht aan je legers en stellen je in staat werken te verrichten om zodoende Wonderen te verrichten. Je Goden kunnen alleen bestaan in territoria waar je tenminste 1 leger bezit. Als al je legers in een territorium vernietigd zijn (ongeacht of dit door strijd of Wonderkaarten komt), worden alle Goden uit dat gebied verbannen.

Het is beneden de waardigheid van een God om zelf tegen soldaten te vechten of verdedigen, maar de Goden gebruiken hun krachten om hun legers te helpen in een gevecht. Als echter vijandige Goden elkaar bij een invasie tegen het lijf lopen, dan ontstaat een immense Godenoorlog.

Goden en hun krachten

Elke God heeft een domein waarin hij of zij oppermachtig is. De 4 Goden gebruiken hun krachten om andere Goden te verslaan, of om hun eigen legers te helpen bij een invasie.

God van de Dood

De God van de Dood is een bewaker van de Onderwereld. Hij is de bringer van epische rampen zoals Pestplagen en aardbevingen. Zijn kracht neemt toe als zijn onderdanen de Onderwereld regeren.

Goddelijke kracht:

Als de God van de Dood aanvalt gaan de verslagen legers van de tegenstander niet naar de Onderwereld, maar worden teruggeplaatst in de voorraad van de betreffende speler.

Babyloniërs	Druaga
Kelten	Arawn
Egyptenaren	Osiris
Grieken	Hades
Noren	Loki

Opmerking: zie de Onderwereld binnenvallen voor meer informatie over legers in de Onderwereld.

Godin van de Magie

De Godin van de Magie beheerst het lot zelf. Haar krachtige magische Relikwieën kunnen de hele aard van oorlog veranderen. Ze wordt sterker als het lot samenzweert ten gunste van de geluksvogels.

Goddelijke kracht:

Als de Godin van de Magie aanvalt of verdedigt, mag je alle 1'en over gooien.

Babyloniërs	Ishtar
Kelten	Brigid
Egyptenaren	Isis
Grieken	Hekate
Noren	Freya

God van de Hemel

De God van de Hemel regeert zijn Pantheon en zijn volgelingen op aarde. Zijn Wonderen worden aanschouwd als zijn landen worden binnengevallen. Hij floreert als de Goden van zijn vijanden neergaan.

Goddelijke kracht:

Als de God van de Hemel meedoet aan een Godenoorlog, rol je met een extra dobbelsteen.

Babyloniërs	Marduk
Kelten	Lugh
Egyptenaren	Ra
Grieken	Zeus
Noren	Odin

Opmerking: Zie Territoria veroveren voor meer informatie over gevechten tijdens een Godenoorlog.

God van de Oorlog

De God van de Oorlog leeft voor de strijd. Hij oefent een vernietigende kracht uit als zijn legers aanvallen. Zijn invloed neemt toe als zijn volgelingen hun vijanden verslaan.



Goddelijke kracht:

Als de God van de Oorlog aanvalt, win je een gelijke stand.

Babyloniërs	Gilgamesh
Kelten	Nuada
Egyptenaren	Set
Grieken	Ares
Noren	Thor

Tempels

Elke Tempel in je bezit levert je 1 Geloofsfiets en 1 leger op tijdens de fase Goden oproepen en Tempels bouwen. Dit leger moet geplaatst worden in het territorium waar de Tempel staat. Tempels stellen je tevens in staat om 1'ers over te gooien bij een defensieve worp tijdens een invasie. Een territorium mag nooit meer dan 1 Tempel bevatten.

Je mag extra Tempels bouwen in territoria waar je tenminste 1 leger bezit. Je moet 5 Geloofsfietsen opofferen om een Tempel te bouwen. Een Tempel wisselt van eigenaar als het territorium van eigenaar wisselt. Er kunnen niet meer Tempels op het bord staan dan in het spel zijn meegeleverd, en je kunt Tempels niet in de Onderwereld plaatsen.

3 Wonderkaarten verkrijgen

Met Wonderkaarten kun je verbazingwekkende effecten bereiken die het spelverloop wezenlijk kunnen beïnvloeden. De Goden verschaffen deze Wonderen als ze opgeroepen zijn en tevredengesteld.

Er zijn 4 soorten Wonderkaarten; elk is genoemd naar een van de Goden. Er zijn 2 manieren om van een soort kaarten te krijgen:

Als je de God van de betreffende kaart in het spel hebt, en je offert 2 Geloofsfietsen. Dit gebeurt tijdens de fase Wonderkaarten verkrijgen.

Als je de God van de betreffende kaart in het spel hebt en de werken voltooid die achter op de Wonderkaart staat afgedrukt. Je krijgt de Wonderkaart zodra de werken voltooid zijn, met uitzondering van Doodkaarten, die je pas aan het einde van je beurt verdient als je dan een Crypte bezit.

Elke God heeft werken die hij verlangt van zijn of haar volgelingen. Deze werken staan vermeld op de achterkant van de Wonderkaarten. Als je die God in het spel hebt en je verricht de werken van die God, trek dan de bij die werken behorende Wonderkaart. Je kunt Wonderkaarten zo lang houden als je wilt, en het wonder als een ogenblikkelijk effect later in het spel toepassen. Een wonder gebeurt zodra de kaart gespeeld wordt; het effect wordt toegepast en de kaart wordt afgelegd. Een uitzondering op deze regel zijn de wonderbaarlijke Relikwieën van de Godin van de Magie, welke direct gespeeld worden en voor de rest van het spel actief blijven.

Je kunt per beurt niet meer dan 4 Wonderkaarten verkrijgen, maar ze mogen van een willekeurige stapel wonderkaarten zijn mits je de bijbehorende God in het spel hebt. Kaarten die je hebt verkregen door het voltooiën van werken tellen niet mee voor dit totaal. Zodra een stapel wonderkaarten op is, kan op geen enkele manier nog kaarten van dat type verkregen worden.

Je moet alle Wonderkaarten tegelijk verkrijgen voordat je ze bekijkt. Het aantal en type van de Wonderkaarten in je bezit zijn algemeen bekend, maar niet wat erop staat. De verschillende types zijn:

Dood kaarten

Werken: bezit tenminste 1 Crypte aan het einde van je beurt.

Effecten: Dood kaarten zijn dure en vernietigende Wonderen

Magie kaarten

Werken: gooi tenminste 3 keer hetzelfde getal

Effecten: Magie kaarten zijn Relikwieën die direct in het spel komen en voor de rest van het spel actief blijven.

Hemel kaarten

Werken: versla tijdens je beurt 1 of meer Goden

Effecten: Hemel kaarten zijn zeer snelle kaarten die je tijdens de beurt van je tegenstanders speelt om hen te verrassen

Oorlog kaarten

Werken: verover tijdens je beurt 3 of meer territoria

Effecten: Oorlog kaarten zijn goedkope algemene Wonderen.

Opmerking: Om een territorium te veroveren moet je tenminste 1 leger uit dat territorium verslaan; een onbezet territorium binnentrekken telt niet mee als werken voor de God van de Oorlog.

4 Wonderkaarten spelen

Je mag tijdens je beurt zoveel Wonderkaarten spelen als je wilt mits je over voldoende Geloofsfietsen beschikt. Om een Wonderkaart te spelen moet je het vereiste aantal Geloofsfietsen opofferen wat op de kaart staat aangegeven en

je moet de betreffende God in het spel hebben. Als je een kaart uitspeelt vertel je de andere spelers de naam van de kaart en de effecten. Kaarten mogen in willekeurige volgorde worden gespeeld, en elke kaart wordt eerst afgehandeld voordat de volgende gespeeld wordt.

Als een kaart gespeeld en afgelegd is wordt deze uit het spel verwijderd. Aflegstapels worden niet opnieuw geschud tot trekstapels. Zodra een stapel Wonderkaarten op is, kan op geen enkele manier meer een kaart van dat type verkregen worden.

Als een Wonderkaart aangeeft dat een territorium kaart getrokken moet worden, dan wordt de bovenste kaart van die stapel getrokken. De territorium kaart wordt daarna teruggestopt in de stapel en de stapel wordt opnieuw geschud. Als een Wonderkaart je in staat stelt legers van het ene territorium naar het andere te verplaatsen, moet je tenminste 1 leger achterlaten in het eerste territorium.

Het is mogelijk dat een Wonderkaart alle legers in een territorium vernietigt. Als een territorium onbezet raakt, geeft het geen territorium of continent bonus aan de speler die hem het laatst in bezit had.

Wonderkaarten hebben geen invloed op velden in de Onderwereld, tenzij de kaart het specifiek toestaat. (Zie sectie 9 De Onderwereld binnenvallen voor meer informatie over Onderwereld velden).

Als een regel op een Wonderkaart strijdig zijn met de regels in de handleiding, volg dan de regels van de kaart.

Oorlog- en Doodkaarten.

Deze kaarten mogen tijdens deze fase gespeeld worden als je de benodigde Geloofs fiches opoffert.

Hemelkaarten

Hemelkaarten worden niet tijdens deze fase gespeeld, maar worden gespeeld in reactie op aanvallen van een andere speler. Als een speler zijn of haar aanval bekend maakt en het aantal legers en welke Goden hij of zij daarbij gebruikt, mag je 1 of meer Hemelkaarten spelen mits je de benodigde Geloofs fiches opoffert.

Magiekaarten

Magiekaarten zijn Relikwieën die direct bekend worden gemaakt als ze getrokken worden en blijven voor de rest van het spel actief. Het spelen van een magiekaart vereist nooit een offer van extra Geloofs fiches naast wat er al nodig was om de kaart te verkrijgen. Het effect van een Relikwie mag ingeroepen worden op het moment zoals aangegeven op de kaart. Als de Godin van de Magie uit het spel verdwijnt, blijven eventuele Relikwieën die je hebt in het spel. Telkens als je tijdens 1 worp minstens 3 dezelfde getallen gooit inclusief opnieuw geworpen 1'en krijg je een magiekaart mits je Godin van de Magie in het spel is.

Sommige Relikwieën leveren bonuspunten op voor je totaalscore aan het einde van het spel als je een specifiek territorium in bezit hebt. Bijvoorbeeld, als je Anglia bezit en je hebt Stonehenge in het spel, dan krijg je een bonuspunt.

5 Gevolgen van de Pest

Als je legers hebt in landen waar de Pest heerst, vernietig je nu de helft van dat aantal legers, afgerond naar beneden. (Dus als je 3 legers in zo'n land hebt staan zou je er nu 1 moeten vernietigen). Een land waar de Pest heerst zal nooit je laatste leger in dat territorium vernietigen. Dit effect van de Pest werkt naast de vernietiging van legers als legers een territorium binnenvallen waar de Pest heerst (zie Territoria veroveren).

Als je Goden hebt in een land waar de Pest heerst worden deze nu verbannen.

6 Territoria veroveren

Je kunt nu kiezen om vijandelijke territoria aan te vallen. Het doel van een aanval is om een territorium en mogelijke Tempels daarin te veroveren door alle daar aanwezige legers en Goden te verslaan. Als je aan het begin van je volgende beurt alle territoria in een continent in je bezit hebt, krijg je extra leger en geloofsbonus (Zie het Oude Aarde spelbord voor de continent bonussen). Elke keer als je een territorium vanuit een territorium aanvalt wordt beschouwd als een afzonderlijke invasie, zelfs als je dat gebied eerder al aangevallen hebt.

Je mag alleen een territorium aanvallen dat grenst aan een eigen territorium. Je moet tenminste 2 legers hebben in het territorium van waaruit je aanvalt. (Goden zijn geen legers, maar kunnen wel meegaan met een leger). Je mag in een beurt zoveel territoria zoveel keren aanvallen als je wilt en in elke gewenste volgorde zolang je tenminste 2 legers hebt in het aanvallende territorium.

Een territorium is aangrenzend aan een ander territorium als ze een grens delen. Als een waterverbinding 2 territoria verbindt (een zwarte stippellijn), delen ze een grens en kunnen ze binnengevallen worden. Bijvoorbeeld: Thule en Rus mogen Varangia aanvallen, en Oricalcos mag aangevallen worden door Poseidonis of Atlas, waar het een grens mee deelt.

Je kunt niet aanvallen over een bergketen.

Een aanval aankondigen.

Begin met het bekendmaken van welk territorium je aanvalt en vanuit welk territorium je dat doet. Als je 1 of meer Goden in dat territorium hebt staan, maak je bekend of deze wel of niet deelnemen aan de invasie. Als een of meer Goden aan jouw invasie deelnemen en je tegenstander heeft ook een of meer Goden in het verdedigende territorium staan, wordt voor de invasie eerst een Godenoorlog gestreden. Gewoonlijk wordt aangenomen dat al je Goden met je leger mee aanvallen tenzij je bekendmaakt dat 1 of meer ervan niet aanvallen. Als een God meedoet aan de aanval of verdedigt tegen een aanvallend leger, kan zijn of haar kracht zowel voor de Godenoorlog als voor de normale



gevechten gebruikt worden, indien van toepassing.

Godenoorlog

Als beide partijen bij een invasie Goden bezitten, moet eerst een Godenoorlog worden beslecht om bij 1 van de spelers de Goden te elimineren. Voordat de legers vechten kiest elke speler een God welke deel neemt aan de invasie, te beginnen met de aanvallende speler. Vervolgens werpt elke speler 3 dobbelstenen en telt het aantal legers in de invasie aan de kant van die God bij het resultaat op.

Als je God van de Hemel meedoet aan de Godenoorlog mag je een extra dobbelsteen werpen. Als je nog een andere God in de invasie gebruikt, geldt de speciale kracht van die God ook. Je kunt maar 1 God laten strijden tijdens een Godenoorlog, maar de krachten van je andere Goden zijn ook actief. (Tijdens een Godenoorlog steunen je Goden elkaar)

Als je een Altaar bezit in de Onderwereld, werp je een extra dobbelsteen voor elk Altaar in je bezit.

Als de verdediger een Tempel bezit in het aangevallen territorium, dan mag die speler 1'en opnieuw gooien totdat elke dobbelsteen een 2 of hoger toont.

De speler met het hoogste totaal wint de slag in de Godenoorlog en de verliezende speler verwijderd zijn God van het slagveld. De verdediger wint gelijkspel, tenzij de aanvallende speler zijn God van de Oorlog liet meestrijden, in dat geval wint de aanvaller. Goden gaan niet naar de Onderwereld. In plaats daarvan worden ze verbannen en keren terug naar hun Pantheonkaarten, maar ze mogen in latere beurten opnieuw opgeroepen worden.

Als er aan beide zijden nog steeds Goden staan mag de aanvallende speler beslissen nogmaals aan te vallen. Als slechts 1 speler nog Goden heeft, dan vindt een normaal gevecht tussen legers plaats.

Als de aanvallende speler tijdens zijn of haar beurt tenminste 1 God verslaat en de God van de Hemel ergens op het spelbord heeft, trekt de speler een Hemelkaart. Je kunt geen extra Hemelkaarten verdienen door meer dan 1 God te verslaan.

Als een speler tijdens een Godenoorlog in 1 worp minstens 3 keer hetzelfde getal gooit (ongeacht het aantal geworpen dobbelstenen) en de Godin van de Magie ergens op het spelbord heeft staan, trekt de speler een magiekaart en brengt deze direct in het spel.

Aanvallen

Zodra eventuele Godenoorlogen afgehandeld zijn mag je aanvallen door de dobbelstenen te werpen tegen de speler die het aangevallen territorium in bezit heeft. Eerst maak jij (de aanvaller), en vervolgens je tegenstander (de verdediger) bekend met hoeveel dobbelstenen je gaat gooien. Daarna gooien jullie gelijktijdig. Je (de aanvaller) mag 1, 2 of 3 dobbelstenen gooien, maar moet minstens 1 leger meer in het aanvallende territorium hebben staan dan het aantal dobbelstenen waarmee je gooit. Je tegenstander (de verdediger) mag 1 of 2 dobbelstenen gooien – dat laatste alleen als hij of zij minstens 2 legers in het verdedigende territorium heeft staan.

Als bij de legers van de aanvaller of verdediger een Godin van de Magie staat, mag die speler alle 1'en tijdens dat gevecht opnieuw gooien. De betreffende speler mag net zolang doorgaan met het opnieuw gooien van 1'en totdat alle dobbelstenen 2 of hoger zijn.

Als een speler de Godin van de Magie ergens op het spelbord heeft staan en in 1 worp minstens 3 keer hetzelfde getal gooit, trekt de speler een magiekaart en brengt deze direct in het spel.

Een gevecht beslissen

Vergelijk de hoogste dobbelstenen van beide spelers met elkaar. Als jij (de aanvaller) een hogere worp hebt, verliest de verdediger 1 leger uit dat territorium. Maar als de verdediger een hogere worp heeft, dan verlies jij een leger uit het territorium waaruit je aanviel. Als beide spelers meer dan 1 dobbelsteen hebben geworpen, vergelijk je beide op 1 na hoogste dobbelstenen en herhaalt het proces.

De verdediger wint bij gelijke worpen. Echter, als de aanvallende speler een God van de Oorlog liet meestrijden, dan wint de aanvaller bij gelijke worpen. Geen van beide partijen kan bij 1 worp meer dan 2 legers verliezen.

Alle verslagen legers gaan rechtstreeks naar het Hiernamaals van hun beschaving op het Onderwereld spelbord. De Pantheons en hun Hiernamaals zijn:

Babyloniërs	Kurnugia
Kelten	Avalon
Egyptenaren	Duat
Grieken	Elysium
Noren	Valhalla

Als het binnenvallende leger gesteund wordt door een God van de Oorlog gaan verslagen legers van de verdediger

niet naar hun Hiernamaals, maar worden teruggeplaatst in de voorraad van de betreffende speler.

Tempels bij gevechten

Als de verdediger een Tempel bezit in het aangevallen territorium, mag die speler alle 1'en overgooien. De betreffende speler mag net zolang doorgaan met het opnieuw gooien van 1'en totdat alle dobbelstenen 2 of hoger zijn.

Hemelkaarten bij gevechten

Hemelkaarten kunnen worden gespeeld wanneer een invasie wordt aangekondigd en nadat de aanvaller heeft gezegd hoeveel legers en Goden aan de invasie deelnemen. Deze Wonderen vinden plaats direct nadat de kaart is gespeeld. Als een Hemelkaart gespeeld wordt, offert de speler het benodigde aantal Geloofs fiches op (indien nodig) handelt het effect af en verwijdert dan de kaart uit het spel.

Een gevecht staken

Het kan gebeuren dat je een invasie aankondigt waarna de tegenspeler vervolgens een kaart uitspeelt waardoor het moeilijk, zo niet onmogelijk wordt om die invasie te winnen. Na het aankondigen van een invasie ben je verplicht minstens één aanval te doen voordat je het gevecht staakt.

Territoria veroveren

Zodra je het laatste leger in een territorium hebt verslagen, verover je dat territorium en moet je het onmiddellijk bezetten. Om dit te doen moet je minstens zoveel legers binnentrekken als het aantal dobbelstenen waarmee je gooide tijdens je laatste gevecht. Je moet altijd minstens 1 leger achterlaten in het territorium van waaruit je aanviel. Goden die betrokken waren bij het gevecht gaan met de legers mee. Een God is betrokken bij een gevecht als zijn of haar kracht was gebruikt tijdens het gevecht. Alle verdedigende Goden worden verbannen en teruggeplaatst op hun Pantheon kaart, en een eventuele Tempel in het territorium is nu in jouw bezit.

Als je een land binnenvalt waar de Pest heerst, vernietig je nu onmiddellijk de helft van de legers die het land binnentrekken. Als bij deze invasie Goden betrokken waren worden deze verbannen.

Elk territorium dat je aan het einde van het spel in bezit hebt telt als 1 punt voor je eindscore. Continentbonussen tellen daarvoor ook mee.

Als je tijdens je beurt 3 of meer territoria verovert van tegenspelers en je hebt je God van de Oorlog in het spel, trek dan nu een oorlogskaart. Je kunt voor deze werken niet meer dan 1 oorlogskaart per beurt verdienen.

Een speler uitschakelen

Als je tijdens je beurt het laatste leger op de Oude Aarde van een andere speler verslaat, doet die speler niet meer mee aan het spel. Als dit gebeurt leg dan de Wonderkaarten van deze speler af, en verwijder zijn of haar resterende legers in de Onderwereld uit het spel. Als hij of zij Tempels had worden deze neutraal zolang er geen legers van een speler in dat territorium staan.

Dit gebeurt allemaal direct, dus je kunt vrijgekomen velden in de Onderwereld of territoria met onbezette Tempels innemen als dit zich voordoet.

7 Een positie versterken

Nadat je hebt bekendgemaakt dat je geen verdere invasies wilt doen tijdens deze beurt, mag je een positie versterken. Om te versterken, mag je van 1 en slechts 1 eigen territorium een willekeurig aantal legers en Goden verplaatsen naar een ander eigen territorium. De twee territoria hoeven niet een grens te delen, maar het moet wel mogelijk zijn om van het ene naar het andere territorium te reizen langs een ononderbroken pad van aangrenzende territoria in jouw bezit. Je moet minstens 1 leger achterlaten in het territorium waar je vandaan komt.

Tijdens deze actie mogen Goden van het ene naar het andere territorium reizen zelfs als daartussen territoria liggen waar de Pest heerst, maar ze mogen hun beurt niet beëindigen in een territorium waar de Pest heerst.

8 Uit het Hiernamaals wegtrekken

Als je legers sterven, gaan ze naar jouw Hiernamaals op het Onderwereld spelbord. Dit betekent niet dat ze uit het spel zijn. Ze kunnen verder vechten in de Onderwereld en enkele gelukkige legers kunnen zelfs levend terugkeren op de Oude Aarde. De Pantheons en hun Hiernamaals zijn:

Babyloniërs	Kurnugia
Kelten	Avalon
Egyptenaren	Duat
Grieken	Elysium
Noren	Valhalla

Nadat je een positie versterkt hebt op het spelbord van de Oude Aarde, mag je legers vanuit je Hiernamaals laten wegtrekken. Als je het Hiernamaals uitgaat en je bezit nog geen velden in de Onderwereld, dan mogen je legers de Onderwereld alleen binnengaan via velden met een poort (waar een poort staat afgebeeld). Als alle poortvelden bezet zijn door legers van je tegenstanders, moet je een invasie op zo'n veld doen om de Onderwereld te kunnen betreden.



Als je echter wel al een of meer velden in de Onderwereld bezit, mag je je legers rechtstreeks vanuit je Hiernamaals naar de velden in jouw bezit verplaatsen zonder de poort te gebruiken. Elk Hiernamaals heeft toegang tot alle 3 poorten.

Tijdens deze fase mag je de legers die reeds velden bezetten in de Onderwereld niet verplaatsen. Die legers mag je pas verplaatsen als je in de Onderwereld binnenvalt en aangrenzende velden in het bezit van een tegenstander aanvalt.

9 De Onderwereld binnenvallen

Je mag velden in de Onderwereld met je legers aanvallen volgens dezelfde regels zoals beschreven bij de fase Territoria Veroveren. Je mag tevens een of meer van de poort velden aanvallen vanuit je Hiernamaals ongeacht of je wel of geen velden in de Onderwereld bezit. Onthoud dat net als bij aanvallen op de Oude Aarde je minstens 1 leger moet achterlaten in elk veld dat je bezit, met uitzondering van jouw Hiernamaals.

Als een leger in de Onderwereld wordt verslagen wordt deze uit de Onderwereld verwijderd. Hij komt niet opnieuw in je Hiernamaals. Het stuk wordt niet volledig uit het spel verwijderd, maar gaat terug naar de voorraad van de betreffende speler en mag weer worden ingezet tijdens de fase Legers Werven en Geloof Verzamelen.

Velden in de Onderwereld.

Velden in de Onderwereld zijn geen territoria. Ze tellen niet mee bij het werven van legers en verzamelen van Geloofs fiches. Ze leveren geen continentbonus op. Ze tellen niet mee als territoria bij de bepaling van de 3-territoria bonus van de God van de Oorlog. Goden kunnen in de Onderwereld niet worden opgeroepen. Wonderen en Relikwieën hebben geen effect in de Onderwereld, tenzij ze expliciet melden dat ze dat wel hebben. Je kunt geen Tempels plaatsen in de Onderwereld.

Het is tevens niet mogelijk om over grenzen met vlammen of het Hiernamaals van een speler aan te vallen.

Altaren

Als je een Altaar in bezit hebt mag je tijdens een Godenoorlog een extra dobbelsteen gooien voor elk Altaar in je bezit. Elk Altaar die je aan het einde van het spel in bezit hebt telt als 1 punt voor je eindscore.

Cryptes

Als je een Crypte in bezit hebt mag je een leger in dat veld opwekken uit de dood. Tijdens de fase Legers Werven en Geloof Verzamelen mag je vanaf elke Crypte in jouw bezit een leger verplaatsen naar een Tempel in jouw bezit, tenzij dat je enige leger is in het veld met de Crypte.

Als je aan het einde van je beurt tenminste 1 Crypte in de Onderwereld in je bezit hebt, en je hebt de God van de Dood in het spel, dan mag je een Doodkaart trekken.

Elke Crypte die je aan het einde van het spel in bezit hebt telt als 1 punt voor je eindscore.

10 Je beurt beëindigen

Je mag nu een Doodkaart trekken als je de God van de Dood in het spel hebt en een Crypte bezit. Het spel gaat nu verder naar de speler met het volgende beurtvolgordefiche. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, ga dan verder bij Einde van een Tijdperk.

Einde van een Tijdperk

Als alle spelers hun beurt hebben gedaan eindigt het Tijdperk. Verplaats het Tijdperk markeringsfiche naar het volgende Tijdperk en herhaal de stappen van Het Begin van een Tijdperk.

Als de speler met het laatste beurtvolgordefiche zijn of haar beurt heeft beëindigd en het Tijdperk markeringsfiche ligt op het Vijfde Tijdperk, dan is het spel afgelopen.

Winnen

Aan het einde van het Vijfde Tijdperk wordt de totaalscore berekend. Elke speler, op beurtvolgorde, doet het volgende:

Tel alle territoria in je bezit, je krijgt 1 punt voor elk.

Tel je continentbonussen en tel dit op bij je score.

Tel 1 punt op bij je score voor elke Crypte of Altaar die je bezit in de Onderwereld.

Tel 1 punt op bij je score voor elk van je Relikwieën met een territorium bonus als je dat territorium in je bezit hebt.

Dit is je totaalscore. De speler met het hoogste totaal wint en verdrijft alle andere Pantheons van de Aarde.

In geval van gelijkspel:

In geval van gelijkspel wint de speler met de meeste Geloofs fiches

Als er nog steeds gelijkspel is, dan wint de speler met de meeste Tempels

Als er nog steeds gelijkspel is, dan wint de speler met de meeste Goden in het spel

Als er nog steeds gelijkspel is, dan wint de speler met de meeste legers op het Oude Aarde spelbord

Als er nog steeds gelijkspel is, dan eindigt het spel in een gelijke stand en delen beide spelers de overheersing over de Oude Aarde.

Regels voor Origineel RISK





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 gebiedskaarten, 5 sets legers elk in een verschillende kleur.

Het spelbord

Het spelbord 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 2 verschillende stukken: soldaten (waarde 1 leger) en olifanten (waarde 5 legers). Begin het spel met het plaatsen van soldaten; later in het spel mag je 5 soldaten inruilen voor een olifant.

De 44 gebiedskaarten

42 kaarten zijn gemarkeerd met een gebied en een plaatje van een schedel, zwaarden of een bol. Er zijn 2 jokers, deze zijn gemarkeerd met elk van deze 3 symbolen maar zonder gebied.

Doel van het spel

De wereld veroveren door elk gebied op het spelbord te bezetten en daarmee je tegenstanders uit te schakelen.

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 je begint leg je het spelbord Onderwereld, Goden, Tempels, Wonderkaarten, Pest fiches, beurtvolgorde fiches, Tijdperk markeringsfiches, het Maalstroom fiche, en de gezonken Atlantis kaart terzijde. Deze worden alleen gebruikt in RISK Godstorm.

De eerste plaatsing van legers bestaat uit de volgende 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 voor 2 spelers.
- 3 spelers: elke speler krijgt 35 legers.
- 4 spelers: elke speler krijgt 30 legers.
- 5 spelers: elke speler krijgt 25 legers.
2. Gooi met 1 dobbelsteen. De speler die het hoogste gooit neemt 1 leger 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 leger op een willekeurig onbezet gebied. Herhaal dit net zolang totdat alle 42 gebieden bezet zijn.
4. Nadat alle 42 gebieden geclaimd zijn plaatsen de spelers om beurten 1 extra leger in een gebied dat hij of zij al bezit. Herhaal dit totdat iedereen alle legers geplaatst heeft. Er is geen maximum aan het aantal legers dat in 1 gebied geplaatst mag worden.

Voorbereidingen voltooien

5. Leg 4 Geloofs-fiches op tafel. Dit geeft de waarde van de eerstvolgende set ingeruilde kaarten aan.
6. Schud alle 44 gebiedskaarten en plaats ze dicht in een stapel naast het spelbord. 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 legers 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 legers;
- Aanvallen, naar keuze, door de dobbelstenen te werpen;
- Positie versterken.

Krijgen en plaatsen van nieuwe legers

Aan het begin van elke beurt bereken je hoeveel nieuwe legers je aan je gebieden toe mag voegen op basis van het volgende:

- Het aantal gebieden dat je bezit
- De waarde van de continenten die je bezit
- De waarde van sets gebiedskaarten 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 legers dat je krijgt. Je vindt dit terug op de overzichtskaart. Plaats de nieuwe legers op willekeurige gebieden in je bezit.

Bijvoorbeeld:

- 11 gebieden = 3 legers
- 14 gebieden = 4 legers
- 17 gebieden = 5 legers

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

Continenten

Aanvullend krijg je aan het begin van je beurt bonus legers 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 legers je krijgt voor een continent, kijk je in de tabel op het spelbord dan de Oude Aarde.

Gebiedskaarten

Kaarten verdienen

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

- 3 kaarten met hetzelfde symbool (schedel, zwaarden of bol)
- 1 van elk symbool

2 willekeurige symbolen en een joker

Als je een set van 3 gebiedskaarten 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 legers

Aan het begin van de volgende beurt mag je sets kaarten inleveren en aanvullende legers nemen op basis van het totaal aantal sets dat alle spelers tot dusver 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 legers
- De tweede ingeleverde set - 6 legers
- De derde ingeleverde set - 8 legers
- De vierde ingeleverde set - 10 legers
- De vijfde ingeleverde set - 12 legers
- De zesde ingeleverde set - 15 legers

Nadat de zesde set is ingeleverd, is elke volgende set 5 legers meer waard, bijvoorbeeld: als je de zevende set inlevert krijg je 20 legers, als je de achtste set inlevert krijg je 25 legers, 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 legers, zelfs als dit de eerste keer zou zijn dat jij zelf een set inlevert.

Elke keer als een set kaarten wordt ingeleverd voeg je een aantal Geloofs fiches toe aan de stapel op tafel zodat het totaal overeenkomt met de waarde van de volgende in te leveren set. (Voeg na elke set 2 Geloofs fiches toe, totdat de vijfde set is ingeleverd, waarna je 3 Geloofs fiches toevoegt, later 5, enzovoort). Deze stapel Geloofs fiches geeft 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 weergeeft dat in jouw bezit is, dan krijg je 2 extra legers. Je moet deze extra legers allebei op dat specifieke gebied plaatsen.

Let op: In 1 beurt kun je nooit meer dan 2 extra legers 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 legers plaatst.

Tips: Ongeacht hoeveel legers 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 legers 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 legers 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 de volgende pagina).

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: Thule of Rus mogen Varangia aanvallen, en Oricalcos mag worden aangevallen door Poseidonis of Atlas, waarmee een verbinding over water bestaat.

Je moet altijd minstens 2 legers hebben in het gebied waaruit je aanvalt.

Je mag doorgaan met het aanvallen van een gebied totdat je alle daar aanwezige legers 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. Gooi dan de dobbelstenen tegen de tegenstander die het aangevallen gebied bezit.

Voordat je gooit moeten jij en je tegenstander aankondigen met hoeveel dobbelstenen je gaat gooien, je gooit allebei tegelijkertijd.

Jij, als aanvaller, mag 1, 2 of 3 zwarte dobbelstenen gooien: Je moet minstens 1 leger meer in je gebied hebben staan dan het aantal dobbelstenen dat je rolt. Tip: Hoe meer dobbelstenen je gooit, hoe groter de kans dat je wint. Echter, hoe meer dobbelstenen je gooit, hoe meer legers je kunt verliezen of hoe meer legers je naar het overwonnen gebied moet verplaatsen.

De verdediger mag 1 of 2 dobbelstenen gooien. Om 2 dobbelstenen te gooien moet hij of zij minstens 2 legers in het aangevallen gebied hebben staan. Tip: Hoe meer dobbelstenen de verdediger gooit, hoe groter de kans dat hij of zij wint - maar hoe meer legers hij of zij kan verliezen.

Een gevecht beslissen

Vergelijk de hoogste dobbelsteen die elk van jullie heeft gegooid. Als de jouwe (de aanvaller) hoger is, dan verliest de verdediger 1 leger uit het aangevallen gebied. Maar als de dobbelsteen van de verdediger hoger is dan de jouwe, dan verlies je 1 leger uit het gebied waarvandaan je aanvalt en moet je deze terugleggen in je voorraad. Als beide spelers meer dan 1 dobbelsteen gegooid hebben vergelijk je ook de twee op een na hoogste dobbelstenen en herhaal dit proces.

In geval van een gelijke worp wint de verdediger

Geen van beide partijen kan in 1 worp ooit meer dan 2 legers verliezen.

Gebieden veroveren

Zodra je het laatste vijandelijke leger uit een gebied verslaat verover je dat gebied en moet je het onmiddellijk bezetten. Verplaats hiertoe minstens zoveel legers als het aantal dobbelstenen van je laatste worp. Onthoud: In de meeste gevallen is het gunstig om zoveel mogelijk legers naar de frontlinie te bewegen. Legers die je achterlaat kunnen niet helpen bij je aanval. Onthoud ook: Je moet altijd minstens een leger 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 gebiedskaart van de trekstapel. (Ongeacht het aantal gebieden dat je hebt veroverd in je beurt, je mag maximaal 1 gebiedskaart 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 leger op het speelbord te verslaan, dan win je alle gebiedskaarten die die speler heeft verzameld.



Als je door het winnen van deze kaarten 6 of meer kaarten in je handen hebt, moet je 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 legers als je wilt van 1 (alleen 1) van je gebieden naar 1 (alleen 1) van jouw aangrenzende gebieden. Bij het verplaatsen van de legers van het ene gebied naar het andere, moet je minstens 1 leger achterlaten.

Winnen

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

Regels voor Origineel RISK voor 2 spelers

Lees eerst de complete regels voor Origineel RISK het spel van wereldverovering.

Deze versie wordt gespeeld als origineel RISK met 1 belangrijke uitzondering: Naast de legers van jou en je tegenstander zijn er ook "neutrale" legers 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 Origineel RISK het spel van wereldverovering.

Uitrusting

Gelijk als in Origineel RISK het spel van wereldverovering.

Vorbereiding

Eerste plaatsing van legers

Jij en je tegenstander kiezen elk een complete set legers. Dan kiest een van jullie een derde set als "neutraal" leger. Neem 30 legers van elke 3 sets en verdeel de gebieden op de volgende manier:

Verwijder de 2 jokers uit de stapel gebiedskaarten.

Schud de stapel gebiedskaarten 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 legers op elk van de 14 gebieden die op de kaarten uit je stapel staan. Je tegenstander doet hetzelfde. Plaats daarna 1 "neutraal" leger op elk van de 14 overgebleven gebieden.

Nadat alle gebieden op het bord geclaimd zijn plaatsen jij en je tegenstander om de beurt je resterende legers: Plaats 2 legers in willekeurig 1 of 2 eigen gebieden. Plaats daarna 1 "neutraal" leger 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 gebiedskaarten, schud deze stapel en begin het spel.

Aanvallen

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

Versterkingen

Als je versterkingen in eigen leger kleur opraken, mag je je positie versterken met legers van een kleur die nog niet in het spel gebruikt wordt.

Winnen

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