

SAMMANFATTNING

Här följer spelets gång under en tur i sammanfattning.
En tur måste spelas i denna ordning.

FÖRSTÄRKNINGSFAS

- en tredjedel av områdena ska behärskas
- extra arméer för den som behärskar hela kontinenter
- byte av RISK-kort
- (fördelning av förstärkningar för den neutrala armén vid spel med 2 deltagare)

STRIDSFAS

- meddela att ett anfall påbörjas
- genomför striden genom att slå tärningarna
- meddela ev. fortsatta angrepp
- om anfallet lyckas, ockupera det erövrade området
- meddela ev. att nya angrepp ska göras
- när anfällen avslutats, dra ett RISK-kort om ett eller flera områden har erövrats

FÖRFLYTTNINGSFAS

- flytta ev. arméer från ETT område till ett intilliggande område

SLUT PÅ TUREN

RISK

Världsstrategispelet



För 2 till 6 spelare
10 år och upp



020014538106

© 2000 Hasbro International Inc. All rights reserved.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, 2600 Glostrup, Denmark.



INTRODUKTION

RISK är det klassiska strategispelet, där 2 till 6 spelare kämpar om världsherraväldet och där var och en måste utföra ett hemligt uppdrag. På spelplanen finns sex kontinenter och 42 områden – och många av dessa är strategiska utposter. Försvaret av dessa områden måste planeras noggrant, för annars kan en säker seger snabbt förvandlas till nederlag. Stora förluster kan då resultera i att en kontinent eller ett område går förlorat.

För att vinna krävs djärva militära manövrer och skicklighet – men också den kyligaste strateg kan upptäcka att tärningarna inte längre ger honom tur.

Visst kan du ha allierade, men de är ofta svårfunna, eftersom de hemliga uppdragen innebär att du ska förgöra dina motståndare.

I de olika varianterna av RISK kan gamla motståndare ha samma mål – att erövra världen.

I detta spel får alla spelare ta samma RISK.

UTRUSTNING

1 spelplan • 14 uppgiftskort • 44 RISK-kort • 6 set spelpjäser •
5 tärningar (3 röda, 2 blå).

SPELPLANEN

Spelplanen visar en världskarta, uppdelad i sex kontinenter. Var och en av dessa kontinenter är sedan uppdelad i områden på följande sätt:

Kontinent	Färg	Antal områden
Afrika	brun	6
Asien	grön	12
Australien	lila	4
Europa	blå	7
Nordamerika	gul	9
Sydamerika	röd	4

SPELPJÄSER

Det finns 6 set med spelpjäser, som var och en har sin färg. Varje spelare väljer en färg som ska representera dennes armé.

Det finns tre typer av spelpjäser – infanteri, kavalleri och artilleri. Var och en av dem representerar ett visst antal arméer, enligt följande:



INFANTERI: 1 armé



KAVALLERI: 5 arméer



ARTILLERI: 10 arméer

Skälet till detta är att spelplanen inte ska bli överlastad med figurer. Om det blir ont om plats för spelpjäserna i ett visst område, kan infanteripjäser ersättas med motsvarande antal kavalleri- eller artilleripjäser.

**5 infanteripjäser = 1 kavalleripjäs
2 kavalleripjäser = 1 artilleripjäs etc.**

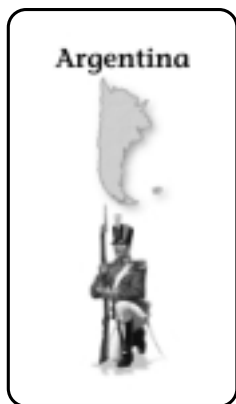
Det är givetvis möjligt att "växla ned" dessa pjäser igen, när helst spelaren önskar detta.

UPPGIFTSKORT

Dessa kort anger en strategisk uppgift. Trots att alla uppgifter är olika, har de ungefär samma svårighetsgrad.

RISK-KORT

Spelet innehåller 42 RISK-kort, ett för varje område. Varje kort har också en symbol för antingen ett vapenslag (en infanterist, kavallerist och artillerist – symboliserade av en soldat till fots, en soldat till häst och en kanon). Det finns två extra kort – jokrar. Dessa fungerar som vilda kort och visar endast de tre militära symbolerna.



Infanteri



Kavalleri



Artilleri



Joker

TÄRNINGAR

Tärningarna används för att utkämpa slag. De röda tärningarna används vid anfall och de blå tärningarna används vid försvar. (Se Dags att gå i strid, sidan 9.)

SPELETS GÅNG

Spelets gång avgörs av antalet spelare. Det finns två set med grundregler: Ett för spel med 3-6 spelare och ett för spel med 2 spelare. Dessutom finns det AVANCERADE REGLER som gäller för spel med 2 resp 3-6 deltagare. Dessa beskrivs i Regler för avancerat spel, sidan 14.

4

3-6 SPELARE

SPELETS MÅL

Spelets mål är att bli den förste spelaren som löser den hemliga uppgiften som anges på Uppgiftskortet (se nedan).

FÖRBEREDELSE

Alla spelare väljer en färg och tar motsvarande spelpjäser.

Generalen

Innan spelet börjar utses en spelare till GENERAL. Hans roll är att sköta Risk- och Uppgiftskorten och att fördela förstärkningar.

Uppgiftskort

Skilj ut Uppgiftskorten från kortleken. Du kommer att se att vissa Uppgiftskort gäller ockupation av ett visst antal områden eller en speciell kontinent; andra gäller förstörelse av arméer i en speciell färg.

Om färre än sex spelare deltar ska Generalen ta bort de uppgiftskort som hör ihop med de färger som inte används.

Generalen blandar korten och ger varje spelare ett uppgiftskort, med textsidan nedåt. Spelaren till vänster om Generalen får det första kortet. De kort som blir över läggs åt sidan och ingen spelare, inte heller Generalen, får undersöka dem. Varje spelare läser därefter sin uppgift på kortet, men säger inget till sina motspelare.

FORMERA STYRKOR

Sätt ut arméer

Spelarna ska nu räkna ihop sina arméer. Antalet varierar, beroende på hur många spelare som deltar:

Antal spelare	3	4	5	6
Antal arméer	35	30	25	20

Fördela områden

Generalen tar ur jokerkorten från högen med RISK-kort, blandar korthögen och delar sedan ut samtliga kort till spelarna. Spelaren till vänster om GENERALEN får det första kortet. OBS – när 4 eller 5 spelare deltar, kommer två spelare att få ett extra kort.

Korten som spelarna håller anger vilka områden som spelarna har besatt vid spelets början. Ignorera symbolerna för infanteri, kavalleri och artilleri när arméerna sätts ut.

Varje spelare sätter nu EN armé (en infanteripjäs) på varje område som anges på deras kort. När alla områden besatts på detta sätt, börjar spelaren till vänster om Generalen att sätta ut ännu en armé på något av sina områden – det finns ingen begränsning för hur många arméer som kan stå på ett område, men det måste finnas minst en armé på varje område.

Detta fortsätter tills alla arméer placerats ut. Därefter återlämnas samtliga RISK-kort till Generalen, som lägger tillbaka jokerkorten, blandar leken igen och lägger den med texten nedåt bredvid spelplanen.

SPELETS GÅNG UNDER EN TUR

Spelaren till vänster om Generalen börjar spelet, som fortsätter medurs. Varje tur består av tre faser, som måste spelas i en bestämd ordning:

1. Förstärkning
2. Strid
3. Trupprörelser

FAS 1 – FÖRSTÄRKNING

Vid början av en tur begär spelaren förstärkningar. Förstärkning kan fås på tre sätt:

1. En spelare får alltid det antal arméer som motsvarar EN TREDJEDEL av de områden som spelaren har besatt. Om en spelares armé endast ockuperar 8 eller färre områden får han ändå 3 arméer. Endast heltal räknas med .

**En spelare har besatt 17 områden
och får därför 5 arméer.**

17 : 3 = 5 (de återstående två räknas inte)

**En spelare har besatt 4 områden
och får därför 3 arméer.**

4 : 3 = 1 (men tre arméer är minimum).

2. Om en spelare kontrollerar en hel kontinent när det är hans tur, får han extra arméer. För att kontrollera en kontinent, måste varje område på kontinenten tillhöra en och samma spelare. Kontinenterna värderas på följande sätt:

Kontinent	Antal arméer man får per tur
Australien	2
Sydamerika	2
Afrika	3
Europa	5
Nordamerika	5
Asien	7

En spelare kan endast få extraförstärkningar för kontroll av en hel kontinent så länge de besätter alla områden på den kontinenten.

3. Spelare får byta RISK-kort mot ytterligare arméer. RISK-kort får man genom att erövra fiendeområden. (Se Strid, Att erövra områden, sid. 11).

RISK-kort måste bytas i set om 3. Ett set är 3 kort med samma symbol (3 infanteri, 3 kavalleri eller 3 artilleri) ELLER 3 kort med en symbol av varje (1 infanteri, 1 kavalleri, 1 artilleri).

Eftersom jokerkorten visar samtliga tre symboler, kan de användas som vilken som helst av de tre symbolerna.



En spelare har 2 kavallerikort och ett jokerkort.
Jokern kan användas som kavallerikort för att skapa ett set med 3 kort.

Det antal arméer man får när man byter in kortset är följande:



3 infanterikort ger 4 arméer

3 kavallerikort ger 6 arméer

3 artillerikort ger 8 arméer

1 kort av varje ger 10 arméer

Hur många kortset som helst får bytas under en och samma tur, men endast under förstärkningsfasen.

Om ett kort som byts in visar ett område som ägs av spelaren, får denne 2 bonusarméer. Dessa MÅSTE omedelbart placeras på de områden korten anger.

Om en spelare har fem eller fler kort, MÅSTE han byta in ett eller flera set under sin tur.

En spelare har 3 kavalleri- och ett infanterikort. I hopp om att få ett artillerikort, och därmed ett komplett set värt 10 arméer (en av varje kort), väljer han att inte byta in sitt kavalleri-set.

En spelare har 2 artilleri- och 3 infanterikort. Eftersom han har 5 kort måste han byta sina 3 infanterikort som är värda 4 arméer.

En spelare har 2 artilleri-, 2 infanteri- och 2 kavallerikort och måste byta minst ett set (ett av varje typ) värt 10 arméer.

Inbytt kort lämnas till Generalen som placerar dem underst i högen av RISK-kort.

Spelare kan i allmänhet bara få upp till 5 RISK-kort genom att erövra områden (se Strid, Att erövra områden, sidan 11) eftersom de måste byta kort för förstärkningar när de har 5 kort. Den enda gång en spelare kan ha mer än 5 RISK-kort är när han lyckats få bort en fiendearmé (så att denne spelare inte har några arméer kvar någonstans på spelplanen). Genom detta få angriparen förlorarens RISK-kort och får lägga dem till sina egna (se Strid, Att besegra fiendearméer, sidan 12).

Med undantag för bonus-arméer (se ovan) är det tillåtet för en spelare att placera ut de arméer han fått under förstärkningsfasen på ett enda område eller att fördela dem på flera av de områden han behärskar. Det finns ingen gräns för hur många arméer som får finnas på ett område.

FAS 2 – DAGS ATT GÅ I STRID

När alla förstärkningar har placerats ut är det dags att gå i strid!

A En spelare får anfalla vilket område som helst som behärskas av en annan spelare under förutsättning att

1. Området gränsar till något av hans egna områden eller att de är sammanlänkade med en prickad, svart linje (som t ex Siam och Indonesien).

OCH att

2. Spelaren har MINST två arméer i det område som anfallet startar ifrån.

MAXIMALT 3 arméer får användas för ett anfall, oavsett hur många arméer som spelaren har i det område som anfallet startar ifrån.

Antalet arméer som kan användas för ett anfall blir därför som följer:

Antal arméer i angriparens område	Antal arméer som får anfalla
1	Anfall ej tillåtet
2	1
3	1 eller 2
4 eller fler	1,2, eller 3

Att genomföra ett anfall

För att starta ett anfall måste angriparen meddela följande:

1. Vilket område som anfallet utgår ifrån.
2. Vilket område som kommer att anfallas.
3. Vilket antal arméer som kommer att vara med i anfallet (se ovan).

Striden utkämpas med tärningarnas hjälp. Det antal tärningar som varje spelare ska använda bestäms på följande sätt:

Anfallande spelare – röda tärningar

Den anfallande spelaren får använda lika många tärningar som det antal arméer han sätter in i anfallet.

Maximalt antal tärningar som får kastas är 3 OAVSETT HUR MÅNGA ARMÉER DET FINNS I DET OMRÅDE SOM ANFALLET STARTAR FRÅN.

Antalet tärningar som spelaren får använda blir därför som följer:

Antal arméer som anfaller	Antal tärningar som angriparen får använda
1	1
2	1 eller 2
3	1,2, eller 3

En spelare kan därför besluta sig för att använda färre än maxantalet tärningar i anfallet, men det är vanligen en fördel att använda så många som möjligt.

Försvararen – blå tärningar

Antalet tärningar som den försvarande spelaren använder är 1 eller 2, beroende på antalet arméer han har på det område som anfälls.

Antal försvarande arméer	Antal tärningar som försvararen använder
1	1
2	1
3 eller fler	1 eller 2

Stridens gång

Bägge spelarna slår nu sina tärningar och resultaten jämförs.

Det HÖGSTA kastet för angriparen jämförs med det HÖGSTA kastet för försvararen.









Det HÖGSTA talet vinner och förloraren måste OMEDELBART ta bort 1 armé från området i fråga och lägga tillbaka den.













Om resultatet är oavgjort, FÖRLORAR ANGRIPAREN och måste ta bort 1 armé från det angripna området.

Om bägge spelarna har slagit mer än en tärning, jämförs de NÄST HÖGSTA talen. Den som får lägst tal förlorar en armé.

Om resultatet även här är oavgjort, FÖRLORAR ANGRIPAREN och måste ta bort 1 armé från det angripna området.

Den prickade linje visar vilka av angriparens tärningar som jämförs med försvararens.

ANTAL ARMÉER		TÄRNINGSKAST	
Angripande	Försvarande	Anfallare	Försvarare
			
RESULTAT: Försvararen förlorar 1 armé			
			
RESULTAT: Bägge förlorar 1 armé			

ANTAL ARMÉER		TÄRNINGSKAST	
Angripande	Försvarande	Anfallare	Försvarare
			
RESULTAT: Angriparen förlorar 2 arméer			
			
RESULTAT: Försvararen förlorar 1 armé			
			
RESULTAT: Angriparen förlorar 2 arméer			

När en strid har avslutats kan den anfallande spelaren välja att

- fortsätta att anfalla samma område
- anfalla ett annat område
- avsluta sin stridsfas

En spelare kan välja att fortsätta att attackera ett område om han har tillräckligt med arméer kvar att göra detta. Det finns ingen gräns för hur många områden en spelare kan anfalla under sin stridsfas.

Att erövra områden

Om alla försvarande arméer i ett område slås ut under ett anfall erövrar angriparen detta område.

Han **MÅSTE** då flytta **MINST SÅ MÅNGA ARMÉER SOM ANVÄNDES UNDER ANFALLET** till detta område.

Observera att **MINST EN** armé måste finnas kvar i det område som startade anfallet. Ett område får inte vara tomt någon gång under spelet.

En spelare har 5 arméer i ett område och väljer att anfalla ett grannområde som försvaras av en armé. Han beslutar sig för att anfalla med 2 arméer och vinner tärningskastet. Eftersom försvararen nu är besegrad, måste han nu besätta det besegrade området med minst 2 arméer, men han får också flytta över 3 eller 4. Han kan inte flytta över 5 arméer, eftersom det skulle innebära att det område han anfällt från blir tomt.

Spelaren kan nu välja att starta fler anfall från det erövrade området, FÖRUTSATT att han har nog med arméer för detta.

Att besegra fiendearméer

Om någon spelare under ett slag förintas totalt (d v s inte har några arméer kvar på spelplanen), är han ute ur spelet. Han ska lämna över de RISK-kort han har till angriparen och – utan att visa innehållet – lämna sitt uppdragskort till Generalen.

Om detta leder till att angriparen nu har mer än 5 RISK-kort MÅSTE han växla minst ett set i förstärkningsfasen när det blir hans tur nästa gång.

Att få RISK-kort

Om en spelare erövrar minst ett område under sin tur, får han ett RISK-kort från Generalen, med textsidan nedåt. Oavsett hur många områden som erövrats, får han endast ett RISK-kort på detta sätt.

FAS 3 – TRUPPRÖRELSER

När en spelare har avslutat sina anfall, får han göra EN truppförflyttning. Han får flytta valfritt antal arméer från ett av sina områden till ett annat i närheten, förutsatt att det första området inte lämnas tomt. Endast en truppförflyttning får göras per tur. Spelet fortsätter nu med näste spelare.

ATT VINNA SPELET

Den förste spelaren som kan lösa uppgiften på Uppgiftskortet vinner. Men observera att en spelare endast kan hävda att han vunnit under sin tur. Om denne spelare när det är en annan spelares tur råkar klara uppgiften för en annan spelare (t ex genom att besegra alla arméer i en viss färg), MÅSTE den vinnande spelaren vänta på sin tur för att utropa sig till vinnare.

SPEL FÖR TVÅ DELTAGARE

När man spelar med två spelare används en neutral armé som buffert mellan de båda motståndarna. Det ger en ny dimension åt spelets strategi.

MÅL

Målet är att besegra alla motståndarens styrkor. Den förste spelaren som lyckas med detta vinner, oavsett vilken status den neutrala armén har vid detta tillfälle.

Uppgiftskort används inte vid spel med två deltagare.

FÖRBEREDELSE

Varje spelare väljer en färg och tar 40 arméer var. En tredje färg väljs ut för att representera en neutral styrka med 28 arméer.

Efter det att jokerna tagits ur leken, ska RISK-korten blandas och delas ut – 14 till varje spelare, inklusive den neutrala styrkan.

De två spelarna placerar sina styrkor på samma sätt som i spel för 3-6 deltagare (se Förberedelser, Fördelning av områden, sidorna 5-6).

SPECIALREGLER

Spelet går till på samma sätt som i spel för 3-6 deltagare, med följande specialregler:

Förstärkningar av den neutrala armén

När en spelare får förstärkningar ska den neutrala styrkan också få förstärkningar.

Den får HÄLFTEN av de totala förstärkningar som spelaren får.

En spelare får totalt 17 förstärkningar i början av sin tur. Den neutrala armén får därför 8 arméer (17/2, avrundas uppåt).

Den andre spelaren sätter ut den neutrala styrkans förstärkningar på neutrala områden som han själv väljer EFTER det att den förste spelaren placerat sina förstärkningar.

Strid mot neutrala styrkor

Under slag ska spelaren behandla de neutrala arméerna som en vanlig motståndare.

Om spelaren vill angripa ett neutralt område ska detta meddelas på vanligt sätt (se Strid, Att genomföra en attack, sidan 9).

Den andre spelaren slår tärningen för den neutrala styrkan.

Strid och erövring sker på vanligt sätt (se ovan).

Den neutrala armén anfaller ALDRIG och kan därför aldrig få RISK-kort.

Den neutrala armén får inte göra förflyttningar.

Därefter går spelet vidare till nästa spelare. Eftersom en neutral spelare inte kan gå till anfall eller göra förflyttningar kan det inte heller vara hans tur.

AVANCERADE REGLER

SPEL OM ATT ERÖVRA VÄRLDEN

I denna längre version av RISK används inte uppgiftskorten. Målet för alla spelare är att besegra alla motspelare. Spelet genomförs på exakt samma sätt som i spel för 3-6 spelare.

RISK-KORT

Istället för att använda ett bestämt värde när man byter RISK-kort mot förstärkningar, använder man i den här versionen en stigande värdeskala för antalet arméer och de inbytta kortseten. Skalan ser ut på följande sätt:

Kortset	Antal arméer
1	4
2	6
3	8
4	10
5	12
6	15
7	20
8	25
9 osv	30 osv i enheter på 5

Det spelar ingen roll vilken spelare som gör ett byte och symbolerna på korten påverkar inte dess värde, även om de måste samlas i set (3 av en typ eller 1 av varje typ).

Generalen håller ordning på hur många byten som gjorts för att kunna avgöra varje korts värde.

HUVUDSTADS-RISK

En annan variant ska spelarna försöka ockupera varandras huvudstäder för att vinna.

Uppgiftskort används inte i denna variant av spelet.

Förberedelser

Dela ut RISK-korten och placera ut arméerna på vanligt sätt. När detta är gjort ska varje spelare i hemlighet välja ut ett av sina områden som sin huvudstad. Spelarna placerar de berörda RISK-korten med textsidan ned framför sig, utan att visa dem för de andra.

Spelets gång

Spelet genomförs på vanligt sätt, till dess en spelare erövrar en annan spelares huvudstad. När det sker måste innehavaren meddela att hans huvudstad intagits och lämna över sina RISK-kort han har till angriparen.

Dessutom ska alla arméer som tillhör förloraren och som står på samma KONTINENT tas bort från spelet och ersättas med EN armé från angriparen i vart och ett av de tomma områdena. Dessa arméer ska tas från den angripande spelarens förråd, inte från de arméer som redan finns på spelplanen.

Att vinna spelet

Antal huvudstäder som en spelare måste erövra för att vinna beror på hur många spelare man är. Detta antal INNEFATTAR hans egen huvudstad. En spelare kan inte vinna om han inte själv behärskar sin ursprungliga huvudstad.

Antalet huvudstäder som måste behärskas är som följer:

Antal spelare	2-3	4-5	6
Antal huvudstäder	2	3	4