

# Risk

Fyrir 2-6 leikmenn 10 ára og eldri.

**Innihald:** 1 leikborð, 28 mission spil, 42 Risk spil og 2 jókerar, 6 sett af herjum, 5 teningar (3 rauðir og 2 hvítir), 1 gullriddari.

**Leikborðið:** Leikborðið sýnir kort af heiminum sem er skipt í sex heimsálfur. Hver heimsálfa hefur sinn lit og inniheldur 4-12 lönd.

Sum löndin hafa sameiginleg landamæri með sjólinur sem tengjast yfir hafið. Það má einungis færa heri á milli tengdra svæða, t.d. Venezuela og Brasilien eða Egyptaland og Norður-Ameríku, eða yfir svæði sem eru tengd með sjólinu. Á spilaborðinu er t.d. sjólinu sem tengir saman Bretland og Vesturevropu, Egyptaland, Suðurevropu og Brasilíu og alla leið til Norður-Ameríku.

Ath. Það er ein sjólinu sem nær alla leið frá Asíu til Norður-Ameríku.

Neðst í vinstra horni á spilaborðinu er yfirlit yfir allar heimálfurnar og neðst fyrir miðju á spilaborðinu er yfirlit fyrir Gullriddarann og neðst til hægri er vígvöllur þar sem bardaginn fer fram. Leiðbeiningar á yfirlitum koma fram síðar í leiðbeiningunum.

**Herirnir:** Herirnir eru í sex mismunandi litum og hver þeirra inniheldur 40 landgönguliða, 12 riddara og 8 fallbyssur. Landgönguliðarnir jafngilda einum her, riddari jafngildir fimm herjum og fallbyssurnar jafngilda tíu herjum, hver leikmaður velur sér lit, það er einn gullriddari sem tilheyrir ekki nokkrum leikmanni, hann er hægt að nota sem viðbótarher. (sjá “skipti á Risk spilum). Geymið hann þangað til síðar.

Herirnir eru notaðir á þennan hátt til að koma í veg fyrir þrengsli á spilaborðinu, Þegar mikill fjöldi herja er notaður í einu er mælt með því að nota riddara eða fallbyssur til að spara plássið á spilaborðinu, það má skipta um heri hvenær sem er í leiknum, ef herirnir klárast má notast við heri sem ekki eru með í leiknum.

**Teningarnir:** Teningarnir eru notaðir í orrustum. Rauðu teningarnir í árás og hvítu í vörn.

**Mission spil:** Mission spilin eru eingöngu notuð við að spila Mission-Risk. Þegar spilað er um heimsyfírráð þarf ekki að nota mission spilin.

**Risk spilin:** Risk spilin eru 42, eitt fyrir hvert land. Hvert spil inniheldur nafn lands og landgönguliða, riddara eða fallbyssu. Það eru einnig tvö auka Risk spil, jókerar, sem eru frjáls spil og sýna þau landgönguliða, riddara og fallbyssu. Risk spil er einnig hægt að nota til þess að ná í viðbótarher.

## Risk spilað um heimsyfírráð.

Leikur fyrir 3-6 leikmenn.

**Markmið leiksins:** Markmið leiksins er að sigra mótherjann og hafa yfírráð yfir öllum 42 löndunum á spilaborðinu.

### Undirbúningur:

1. Staðsetjið spilaborðið fyrir miðju þar sem á að spila.

2. Blandið Risk spilin og leggið þau með myndasíðuna niður, við endann á spilaborðinu, þetta er bunkinn sem á að draga spil úr, sjáið til þess að pláss er til hliðar fyrir spilin sem á að leggja til hliðar.
3. Setjið Gullriddarann á reit fjögur á yfirlitinu fyrir gullriddarann á spilaborðinu.
4. Allir leikmenn velja lit á herjum, fjöldi byrjunarherja fer eftir með fjölda leikmanna, þessa heri á að staðsetja á spilaborðið áður en leikurinn hefst.

Fjöldi leikmanna	Fjöldi herja
3 leikmenn	35 herir
4 leikmenn	30 herir
5 leikmenn	25 herir
6 leikmenn	20 herir

5. Teldu herina og staðsettu þá á spilaborðinu.
6. Allir kasta teningnum til að sjá hver fær hæðstu töluna, sá sem fær hæðstu töluna byrjar leikinn og síðan gengur leikurinn á móti sólu.

**Krafa um land:** Sá leikmaður sem fékk hæðst í teningakastinu er fyrstur til að gera kröfu um land. Þegar gerð er krafa um land lætur leikmaður einn her á landið sem hann gerir kröfu til, síðan næsti leikmaður og svo koll af kolli þar til krafa hefur verið gerð á öll 42 löndin.

**Ath.** Aðeins einn leikmaður getur gert kröfu í hvert land.

**Liðsauki í löndin:** Núna þegar allir leikmenn hafa gert kröfur í öll löndin er komin tími til að styrkja heri sína til þess að vera betri í stakk búinn að verja landið og herja á mótherjann. Næsta skref er að setja heri á löndin sem leikmaður var búin að gera kröfu á, leikmenn setja heri á löndin í sömu röð og leikurinn á að ganga, liðsaukningin heldur á saman fram þar til allir herir eru búnir.

**Leikröðun:** Ein umferð í Risk samanstendur af fjórum stigum sem þar að hefja í réttri röð.

1. Staðsetjið liðsaukann.
2. Orrustan.
3. Liðsflutningur
4. Safnið Risk spilum.

**Fyrsta skref:** Við upphaf leiks fær hver leikmaður liðsauka til að styrkja varnir landa sinna, hversu mikið af liðsauka hver leikmaður fær fer eftir hversu mörg lönd eða heimálfur hann er búin velja sér eða hversu mörg Risk spil hann skilar. Teldu löndin sem þú ræður yfir og deildu þeirri tölu með þremur til þess að sjá hversu mikinn liðsauka þú átt rétt á.

**Ath.** Leikmenn fá ávallt þrjá liðsauka, sem þýðir að þó svo að leikmaður hefur valið átta lönd eða færri fær hann samt sem áður þrjá liðsauka.

**Dæmi:** Ef grænn stjórnar 13 löndum, fær hann fjóra liðsauka. ( $13/3=4$ ) Rauður stjórnar 5 löndum, fær hann þrjá liðsauka. ( $5/3=1$  en samt fá allar leikmenn með átta lönd eða færri, ávallt þrjá liðsauka)

Ef leikmaður á heila heimsálfu í byrjun umferðar sinnar, fær hann liðsauka eins og hér segir.

<b>Norður Ameríka</b>	<b>Suður Ameríka</b>	<b>Afríka</b>	<b>Asía</b>	<b>Evrópa</b>	<b>Ástralía</b>
<b>5 heri</b>	<b>2 heri</b>	<b>3 heri</b>	<b>7 heri</b>	<b>5 heri</b>	<b>2 heri</b>

Leikmenn mega skipta Risk spilum fyrir heri. Leikmenn fá Risk spil þegar þeir hertaka lönd andstæðingana, Risk spilum á að skipta í sett, þrjú spil saman, 3 fótgönguliðar, 3 riddarar, 3 fallbyssur eða 3 spil eitt af hvoru. Ef leikmaður á jóker má nota hann í staðin fyrir hvaða spil sem er. Ef leikmaður er með 5 spil eða fleiri á hann að skipta einu eða fleiri settum í næstu umferð.

Fjöldi herja ræðst af því hversu mörgum settum af Risk spilum þegar er búið að skila. Skoðið yfirlitið fyrir Gullriddarann neðst á spilaborðinu, tölurnar segja til um fjölda herja sem leikmaður fær við skiptin, fyrsta settið af Risk spilum gefur 4 auka heri, næsta settið af Risk spilum gefur 6 heri og svo koll af kolli. Þegar leikmenn skila Risk spila settum nær leikmaðurinn sér í þá heri sem yfirlitið fyrir Gullriddarann segir til um og færir Gullriddarann fram um einn reit. Það gefur til kynna hversu marga heri næsti leikmaður sem skiptir Risk spilum fær. Leggið spila settin í bunkann til hliðar við Risk spilin. Leikmaður staðsetur síðan herina á löndin sem hann stjórnar, leikmaður velur hvar sem hann staðsettur alla herina á einn stað eða fleiri.

**Annað skref:** Þegar búið er að koma öllum herjunum fyrir þarf að undirbúa sig fyrir orrustuna. Leikmenn geta hafið orrustu gegn hvaða landi andstæðingsins sem er með þeim fyrirvara að:

*Löndin eru með sameiginleg landamæri eða að sjólína er á milli landana.*

*Leikmaður er með að minnsta kosti tvo heri í landinu sem hann er að hefja orrustuna frá, þar sem ávallt þar að vera einn her eftir í landinu til að halda uppi vörnum.*

Leikmaður má mest nota þrjá heri í orrustu gegn öðru landi sama hversu marga heri hann er með í landinu sem herjað er frá.

Fjöldi herja sem nota má við orrustu er eftirfarandi:

**Fjöldi herja í árásarlandi**

**Einn her**

**Tveir herir**

**Þrír herir**

**Fjórir eða fleiri**

**Fjöldi herja sem má gera árás með**

**Árás ekki leyfð**

**Einn árásarher**

**Einn eða tvo**

**Einn, tvo eða þrjá**

**Svona hefst orrustan:**

*Mikilvæg er að leikmenn geri sér grein fyrir því að orrusta er árás á eitt land og getur staðið lengur en eitt teningakast, orrusta stendur alveg þangað til landið er sigrað eða árásarlandið dregur herlið sitt tilbaka, leikmaður getur hafið fleiri en eina orrustu í umferð.*

Ef leikmaður hefur orrustu þegar hann á leik þarf hann að tilkynna eftirfarandi.

*Frá hvaða landi leikmaður ætlar að hefja orrustuna.*

*Hvaða land hann ætlar að gera árás á.*

*Hversu marga heri hann ætlar að nota.*

Staðsettu árásarherinn á árásarsvæðið á vígvellinum, varnarliðið ákveður síðan fjölda varnarherja og staðsetur þá á varnarhlið vígvellsins.

**Ath.** Varnarliðið má nota einn eða tvo heri, það geta verið fleiri herir í landinu en einungis má nota hámark tvo heri í vörn.

**Orrustan:**

*Mikilvægt: Ein árás er eitt teningakast og gildir það jafnt fyrir landið sem ráðist er á og landið sem þarf að verja sig í orrustu, munið að orrusta getur verið meiri en teningakast.*

Árásarliðið notar rauðu teningana og varnarliðið notar hvítu teningana, báðir leikmenn kasta teningunum samtímis og úrslitin eru borin saman.

Hæðstu tölur beggja liða eru skoðuð og vinnur það lið sem er með hærri tölu og verður það lið sem tapar að fjarlægga einn her af vígvellinum.

**ATH:** Ef báðir aðilar fá sömu tölu vinnur varnarliðið ávallt.

Ef báðir leikmenn notast við fleiri en einn tening er útkoman á næstbestu tölunum skoðaðar og sá sem er með lægri tölu tapar þá einum her.

Þegar orrastuninni er lokið snúa allir herir aftur heim og árásarliðið getur valið hvort sem það ætlar að halda árás sinni áfram eða ekki, gera árás á annað land, gera árás á annað land undir stjórn sama leikmanns og ráðist var á áður eða hætta við áframhaldandi árásum. Athugið Árásar aðilinn má skipta um skoðun á milli kasta og gera árás frá öðru landi.

**Að vinna árás og hertaka land:** Ef árásaraðilinn vinnur orrustu og þar með land færir hann eftirstandandi heri á landið sem hann vann, sem verðlaun má leikmaðurinn færa fleiri heri á nýlendu sína, en mundu að það þarf ávallt einn her að standa eftir til að halda uppi vörnum.

**Ath.** Það þarf að vera búið að færa alla heri á sinn stað áður en innrás hefst.

**Að gera út af við andstæðinginn:** Ef leikmaður gerir út af við andstæðing, það er eyðir öllum herjum hans, er hann úr leik. Sem verðlaun fær leikmaðurinn öll Risk spil andstæðingsins, ef hann á einhver.

**Þriðja skref:** Leikmaður má núna færa hvaða fjölda herja sem er, frá einu landi yfir í annað aðliggjandi land, með því skilyrði að í fyrra landinu sé a.m.k. einn her eftir.

**Ath.** Aðeins má framkvæma einn liðsflutning í hverri umferð.

**Fjórtða skref:** Leikmaður getur safnað Risk spilum með því að sigra andstæðinginn, leikmaður verður að sigra að minnsta kosti eitt af löndum andstæðingsins og fær þá eitt Risk spil að verðlaunum, en aðeins fæst eitt Risk spil í hverri umferð.

**Sigurvegari:** Sá leikmaður sem er fyrstur til að eyða öllum herjum andstæðingsins og stjórna öllum 42 löndunum er sigurvegari.

## Risk fyrir 2 leikmenn

Leikreglur fyrir Risk fyrir tvo leikmenn eru tvennskonar, í báðum útgáfunum eru fjórir herir á spilaborðinu. Í fyrri útgátunni er hlutlaus her sem ekki getur fært sig um set eða gert árás, hlutlaus herinn virkar sem hindrun fyrir báða leikmenn. Í seinni útgáfunni er hlutlaus herinn virkur og geta báðir leikmenn fært heri sína og gert árásir. Farið eftir Risk leikreglunum um heimsyfírrað.

**Markmið leiksins:** Er að útrýma andstæðinginum.

**Undirbúningur leiksins:** Leikmenn velja sér lit á herjum og týna sér 36 byrjunar heri, síðan á að úthluta 24 hlutlausum herjum frá hinum fjórum herjunum til leikmanna. Fjarlægjið jókerana úr Risk spilunum, stokkið bunkann og gefið hverjum leikmanni 9 Risk spil og 6 Risk spil fyrir hvern hlutlausa her. Spilin gefa til kynna hvaða lönd hver leikmaður fær úthlutað og staðsetja leikmenn einn her á hvert land, staðsetjið einnig hlutlausu herina á úthlutaðu löndin, þegar þessu er loki á að bæta jókerana í Risk spil og stokka bunkann aftur. Leikmenn kasta teningunum til þess að skera úr um hver fær að vera fyrstur til að staðsetja liðsaukann á spilaborðið, leikmaðurinn sem fær hærri tölu staðsetur þrjá liðsauka í einu og einn hlutlausan í hverri umferð þar til að búið er að staðsetja alla herina. Síðan kasta leikmenn teningunum til að sjá hver á að byrja leikinn, sá sem fær hærri töluna byrjar.

Ef leikmaður gerir árás á hlutlausan her, kastar andstæðingurinn teningunum til að verja herinn sinn, hlutlausu herirnir eru með í leik þar til þeim hefur verið útrýmt, hlutlausu herirnir geta ekki fært sig um set, fengið liðsauka eða gert árás.

Í seinni útgáfunni virka hlutlausu herirnir ekki einungis sem hindrun heldur geta þeir tengst leikmönnum undir ásrás, hlutlausu herirnir eru með þrjá mismunandi stöður, það er að hlutlausu herinn virkar sem hlutlaus þátttakandi í árásina, tengdur leikmanni 1 eða tengdur leikmanni 2, notist við fallbyssur fyrir hvern lit á hlutlausu herjunum til þess að auðkenna stöðu þeirra í leiknum, byrjið á því að láta hlutlausu herinn vera hlutlausan þátttakanda, staðsetjið fallbyssurnar á milli leikmanna, þegar hlutlaus her skiptir um stöðu á að færa fallbyssuna til þess leikmanns sem fær fallbyssuna í sinn hlut.

**Leikurinn:** Þessi leikur er á margan hátt eins og leikurinn um heimsyfirráð, en samt eru nokkrir puntar sem eru aðeins öðruvísi, það eru eftirfarandi. (nýir punktarnir eru **feitiletra**)

1. **Svíkja hlutlausa herinn.**
2. Móttaka og staðsetja liðsauka.
3. **Liðsauki hlutlausar fallbyssur.**
4. Orrustan
5. Millifærsla á liðsauka.
6. **Millifærsla á hlutlausu fallbyssunum.**
7. Söfnun á Risk spilum.

**Góða skemmtun!!**