**Aanvallen is de beste verdediging**

**Introductie**

De regels van deze variant op Risk zijn in de basis gelijk aan de normale regels van Risk. Ze zorgen er alleen voor dat er meer kleinere objectives zijn. Die ervoor zorgen dat het spel iets wat sneller verloopt en nog steeds tactisch zijn. De meesten regels kan je toepassen bij elke risk variant. Echter wordt de nieuwste risk aangeraden met de oudere reglementen

**Nieuwe Regels**

Capture Points

Captals

Multiplier

Blitzkrieg

Side-Objectives
Draft
Europa
Niets doen

Winnen

**Korte uitleg**

**Capture point** worden na 5 beurten over de continenten geplaatst, met uitzondering van Oceanië en Zuid-Amerika. Op centraal Europa staat de main Capture point. Het is dus verschillend bij iedereen.

**Capitals** worden na 5 beurten door de speler bepaald. Als je een tegenstanders capital verovert, dan krijg jij een bonus. Hoe meer je er bezit de beter.

**Multiplier** betekent dat je kaartjes die je na je aanvalsbeurt krijgt verbeteren (2x), vb. vier mannetjes zijn 12 poppetjes waard en 5 kanonnetjes maar liefst 30, echter is de kans maar 2% dat zoiets gebeurd.

**Blitzkrieg** is een totale overwinning als je als aanvaller 3x zes gooit. Ook mag je altijd al je troepen doorzetten en verder aanvallen als je gewonnen hebt.

**Side-Objectives** als je een Side-Objectives vervult mag je een (extra) kaartje pakken.

**Draft**, De zeven stappen regel met je troepen of met een land zoveel stappen als je wilt naar één ander land.

**Europa** , als je europa bezit mag je altijd een addional draft doen

**Niets doen**, je landen delen door drie of een ‘nieuw’ kaartje pakken.

**Winnen**, als je negen troepen mag bijzetten heb je gewonnen. Alleen aan het begin van je beurt!

**Tips**:

* Aanvallen heeft na mate de legers groter worden dan vijf, aanzienlijk meer voordeel.
* Verrassingsaanvallen zijn beter dan langzaam opbouwen.
* Zorg voor een stabiel rijk.

**Verdere Uitleg**

**1- Capture point**

Capture point,  Er worden Capture Points aan het spel toegevoegd. Op centraal Europa staat de enige Capture point die voor iedereen bekend is, de rest wordt na vijf beurten bepaald door de speler zelf. Op elk wereld deel staat er één, alleen op Zuid-Amerika en Australië staat er geen één! Je mag ieder land kiezen. Dus ook een land van de ander. Als je alle Capture Points in handen hebt dan krijg je de eerst volgende beurt een aanvalsvoordeel. Die aanvalsbonus houdt in dat je bij het aanvallen, je laagst gegooide dobbelsteen nog een keer mag werpen. Alleen als je met 3 dobbelstenen aan het gooien bent!

Voorbeeld van speler paars. De vier stippen zijn zijn objectives.



**2- Capitals**

Na vijf beurten spelen moet iedere speler een land aanwijzen waar zijn hoofdstad zich bevind. Als je het land verliest heeft dat geen directe gevolgen. Voor degene die het land verovert heeft, heeft dat wel gevolgen. Die mag, net als bij een continent, één extra troep plaatsen voordat hij kan aanvallen of stoppen. Heb je drie hoofdsteden in je bezit, dan zijn dat er twee. enz. Wanneer een speler 4 van de 5 of 5 van de 6 hoofdsteden in handen heeft. wint deze speler automatisch het spel. Het is dus handig om je hoofdstad goed te bewaken.

**3- Multiplier**

Normaal gesproken zijn de kaartjes die je wint na een beurt zo verdeeld dat 3 mannetjes 6 is, 3 paarden 8. 3 kanonnen 10 en drie verschillende twaalf waard is. Bij de multiplier worden de troepen verdubbelt wanneer je 4 kaarten van dezelfde soort hebt. Dus als je 4 mannetjes hebt zijn dat 12 mannetjes en 5 mannetjes 18. Hierdoor worden de verrassingsaanvallen beter en aanvallen meer promoot.

**4- Blitzkrieg**

Wanneer iemand 3 zessen tijdens zijn aanval gooit, dan heeft de verdediger gelijk verloren. In eersten instantie lijkt dat te vaak te gebeuren, maar de kans is maar 1/216. Ook omvat deze spelregel dat je al je troepen mag doorzetten en verder mag aanvallen i.p.v. het aantal gegooide dobbelstenen. Dit promoot wederom het aanvallen en zal de kanten in oorlog doen kunnen keren.

**5- Side-Objectives**

De nieuw risk spel bevat makkelijke missies die je kan uitvoeren. Iedere speler moet na vijf beurten van het spel zo’n kaart pakken. Als de opdracht te moeilijk is mag je die de volgende beurt inruilen voor een andere. Als hij zijn ‘’makkelijke’’ opdracht voltooid heeft mag hij een kaart pakken (mannetje bv) en zijn net voltooide opdracht inruilen voor een nieuwe van de stapel Hierdoor kan je meer kaartjes winnen en dus meer ‘’verrassingsaanvallen’’ plegen.

**6- Draft**

Aan het einde van de beurt mag iedere speler zijn troepen verplaatsen. Je kan troepen verplaatsen op twee verschillende manieren. De eerste is de ‘gewone’ manier. Dat is dat je 7  stappen mag zetten van land naar land. Je ze ook verplaatsen over twee gebieden, maar dan heb je 2 stappen gezet met je legers. Je kan ook verplaatsen van 1 land naar het andere land,  zoveel als maar kan, maar dan moet het je landen wel met elkaar in verbinding staan.

**7- Europa**

Europa is een van de moeilijkste continenten om te bezitten met de nieuwe riks regels . Helemaal omdat met deze variant  de ‘’main Capture point’’ in Europa ligt. Daarom krijgt wie Europa bezit een additionele draft. Dat houd in dat hij of zij aan het begin van de beurt legers mag verzetten,  net zoals de regels bij punt 6. Alleen krijg je er nu zelfs één extra.

**8- Niets doen**

Als je niks wilt doen kan je kiezen uit twee mogelijkheden. De eerste is de ‘gewone’ regel. Je moet dan je landjes delen door 3,  de uitkomst van die deling is het aantal legers dat je bij deze beurt bij krijgt met een minimum van drie legers.  De volgende regels is dat je een kaartje moet trekken. Die nieuwe kaartjes bevatten een nummer. 1 t/m 3 of een Joker teken of een AD. Een joker is net als bij het andere dek een kaart die je kan gebruiken voor alle cijfers. AD betekent Addional draft. Je kan bij de volgende beurt twee keer je legers verzetten met dezelfde regels als dat bij regel 6. drie dezelfde krijg je twaalf legers erbij, twee om 1 zijn dat er acht en bij drie dezelfde zijn dat er maar 6, maar dan krijg je er wel een addional draft bij. Echter als je de kaartjes inzet moet je de beurt aanvallen. Je mag maximaal vier van deze kaarten in je handen hebben. Je hoeft ze echter niet te spelen.

**9- Winnen**

De ‘’secret missions’’ zijn voorbij. Wanneer de speler in zijn beurt 9 troepen zou krijgen van continenten of capitals, heeft de speler automatisch gewonnen. Of je moet + 80% capitals veroveren.