



Sådan spiller du Risk brætspil

Risk er et turbaseret strategispil, hvor spillerne kæmper om kontrol over verdenskortet ved at opbygge hære, angribe modstandere og sikre hele kontinenter. Spillet er kendt for sin blanding af strategi, diplomati og held med terningerne, og det er netop den kombination, der gør hver omgang forskellig.

I Risk handler det ikke kun om at angribe mest muligt. Det er lige så vigtigt at placere sine hære klogt, forsvare nøgleterritorier og vælge de rigtige tidspunkter til at udvide sit område. Nogle gange er den bedste strategi at vente og opbygge styrke, mens det i andre situationer kan betale sig at slå hurtigt til.

Forberedelser

Element	Beskrivelse
Spillebræt	Læg Risk-brættet frem, så alle spillere kan se verdenskortet tydeligt
Spillere	Risk kan normalt spilles af 2-6 spillere
Farver	Hver spiller vælger en farve og tager de tilhørende hære
Startterritorier	Territorierne fordeles mellem spillerne efter spillets regler
Startsoldater	Hver spiller får et antal hære afhængigt af, hvor mange der deltager
Placering	Startstyrkerne placeres på spillerens territorier
Kort	Risk-kortene blandes og lægges i en bunke
Missionskort	Hvis I spiller med hemmelige missioner, blandes missionskortene og deles
Formål	Målet er enten at erobre verden eller fuldføre en hemmelig mission
Startspiller	Første spiller kan vælges efter aftale eller efter regelbogen

Spilforløb

Hver tur i Risk består af en række faste trin. Når det bliver din tur, skal du først forstærke dine områder, derefter kan du angribe, og til sidst må du flytte tropper.

1. Modtag forstærkninger

Ved starten af din tur får du nye hære, som du skal placere på dine egne territorier.

Antallet afhænger typisk af:

- hvor mange territorier du kontrollerer
- om du ejer hele kontinenter

- om du indløser Risk-kort for ekstra tropper

Jo større del af kortet du kontrollerer, desto flere forstærkninger får du.

2. Placer dine tropper

Når du har fået dine forstærkninger, placerer du dem frit på dine egne territorier. Mange spillere vælger at samle styrker ved fronter, hvor de enten vil angribe eller forventer modangreb.

3. Angrib modstandere

Når tropperne er placeret, må du angribe fjendtlige territorier, der grænser op til dine egne.

For at angribe skal du:

- angribe fra et territorium, hvor du har mindst 2 hære
- vælge et naboterritorium, som ejes af en modstander
- rulle terninger for både angreb og forsvar

Angriberen må rulle op til 3 terninger, afhængigt af hvor mange hære der står i det angribende område. Forsvareren må rulle op til 2 terninger.

4. Afgør kampene med terninger

Når begge spillere har rullet, sammenlignes de højeste terninger.

- Angriberens højeste terning sammenlignes med forsvarerens højeste
- Hvis begge har rullet flere terninger, sammenlignes næsthøjeste også
- Den laveste terning taber sammenligningen
- Ved uafgjort vinder forsvareren

Den side, der taber sammenligningen, mister én hær pr. sammenligning.

5. Erobr territorier

Hvis forsvarerens sidste hær fjernes, overtager du territoriet. Du skal derefter flytte et antal af dine hære ind i det nyerobrede område.

Hvis du har erobret mindst ét territorium i din tur, får du normalt også et Risk-kort ved turens afslutning.

6. Flyt tropper (fortify)

Når du er færdig med at angribe, må du foretage én troppeflytning mellem to af dine egne forbundne territorier. Dette trin bruges ofte til at styrke udsatte områder eller forberede næste tur.

Sådan vinder du spillet

Spiltype	Sådan vinder du
Klassisk Risk	Erobre hele verdenskortet og udradere alle modstandere
Risk med missioner	Fuldfør din hemmelige mission før de andre spillere