

## **OMSCHRIJVING "VREDESSPEL"**

Dit spel vertoont een stevige vergelijking met het spel "Risk". Het spel bestaat uit twee delen:

1. een opening
2. het eigenlijk spel

ad 1. de opening

Dit deel is volkomen analoog aan het eigenlijke spel "Risk". De legers worden verdeeld, normale risk-opdrachten worden uitgedeeld en het spel neemt zijn normale aanvang volgens onderstaande regels.

## **VOORBEREIDING**

Het speelbord wordt open op tafel gelegd en iedere speler krijgt een doos met legers. Iedere speler gooit een dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal geworpen ogen is de spelleider. Hij schudt de 42 kaarten zonder de 2 jokers en deelt ze één voor één uit. Bij 4 en 5 spelers krijgen 2 spelers één kaart meer. Hierna krijgt iedere speler één opdracht kaart. Om het spel goed te kunnen spelen is het nodig dat je van tevoren weet wat voor opdracht- kaarten er in het spel zijn, zodat je weet welke opdrachten je tegenstanders kunnen hebben. Bij het spelen met 6 spelers worden alle opdrachtkaarten geschud en de spelleider geeft iedere speler 1 opdrachtkaart.

Bij het spelen met minder dan 6 spelers worden de opdrachtkaarten die betrekking hebben op de kleuren legers die niet meedoen uit het spel gehaald. Bijvoorbeeld 4 spelers: Blauwe en zwarte legers doen niet mee, dan worden de opdrachtkaarten: vernietig alle blauwe legers / vernietig alle zwarte legers, uit het spel gehaald Nadat elke speler zijn opdrachtkaart heeft bekeken wordt deze kaart omgekeerd' op tafel gelegd, zodat de overige spelers niet kunnen zien welke opdracht er uitgevoerd moet worden. is

## **HET DOEL VAN HET SPEL**

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel een opdrachtkaart. De speler die als eerste deze opdracht heeft vervuld is de winnaar van het spel. Hij draait zijn opdrachtkaart dan om, zodat alle medespelers zijn opdracht kunnen controleren.

## **HET SPELVERLOOP**

Nadat de voorbereidingen door de spelleider zijn gedaan, neemt iedere speler uit de doos een aantal legers waarmee gestart wordt.

Bij 3 deelnemers wordt gestart met 35 legers.

Bij 4 deelnemers wordt gestart met 30 legers.

Bij 5 deelnemers wordt gestart met 25 legers.

Bij 6 deelnemers wordt gestart met 20 legers

Vervolgens plaatst iedere deelnemer zijn legers gelijkmatig over de gebieden die staan afgebeeld op de kaarten, die hij van de spelleider tijdens de voorbereiding heeft ontvangen. Ieder gebied moet minstens 1 leger en mag bij het begin van het spel hoogstens 4 legers bezitten. De symbolen die op de kaarten staan afgebeeld hebben geen invloed op deze verdeling van legers. Wanneer alle spelers hun legers op deze wijze op de wereldkaart hebben verdeeld, worden de kaarten weer teruggegeven aan de spelleider en nu met de 2 jokers goed geschud. De spelleider houdt deze stapel kaarten tijdens het verdere spel onder zijn beheer. Hij controleert nu of ieder gebied van de wereldkaart inderdaad door minstens één leger bezet is. .

De speler links van de spelleider begint het spel. Hij moet een keuze maken uit 2 speelmogelijkheden, t.w.:

- óf HIJ KRIJGT LEGERS volgens de verdeling van zijn gebieden;
- óf HIJ VALT ZIJN TEGENSTANDERS AAN en krijgt geen legers volgens de verdeling van zijn gebieden.

Hij mag echter wel zijn extra legers direct gebruiken die hij krijgt voor het bezitten van een heel continent of de extra legers die hij krijgt via de kaarten met symbolen. (zie verder de uitgebreide beschrijving van de spelregels).

Nadat een speler zijn beurt heeft beëindigd krijgt hij, indien hij één of meer gebieden heeft veroverd tijdens zijn beurt van de spelleider de bovenste kaart van de stapel kaarten die de spelleider onder zijn beheer heeft. De- ze kaart wordt door de speler bewaard totdat hij met gebruikmaking van Tater verkregen kaarten in staat is een combinatie van symbolen te maken die hem recht geven op extra legers (zie NIEUWE LEGERS). Het spel wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

(speelmogelijkheid 1)

### **HET VERKRIJGEN VAN NIEUWE LEGERS**

Wanneer een speler aan de beurt is, kan hij nieuwe legers op zijn gebieden plaatsen. Hij mag dan echter tijdens deze beurt geen aanval op zijn tegenstanders ondernemen. De speler telt het aantal gebieden dat hij bezit en deelt dit aantal door 3. Het getal dat hij zodoende krijgt is gelijk aan het aantal legers, dat de speler uit zijn doosje mag nemen en naar eigen inzicht op zijn gebieden mag plaatsen. M.a.w. hij krijgt per 3 landen 1 leger. Het minimumaantal legers is altijd 3.

Voorbeeld:

9 landen geven recht op 3 nieuwe legers

14 landen geven recht op 4 nieuwe legers (restgetal 2 vervalt)

7 landen geven recht op 3 nieuwe legers (minimumaantal).

Naast het verkrijgen van nieuwe legers kan een speler ook extra legers ontvangen. Deze extra legers krijgt de speler tijdens iedere beurt en mogen direct bij de aanval gebruikt worden. Extra legers krijgt men voor elk CONTINENT dat men geheel bezit, en we]:

AUSTRALIE.....	2 EXTRA LEGERS
ZUID-AMERIKA.....	2 EXTRA LEGERS
AFRIKA.....	3 EXTRA LEGERS
EUROPA.....	5 EXTRA LEGERS
NOORD-AMERIKA.....	5 EXTRA LEGERS
AZIE.....	7 EXTRA LEGERS

EXTRA legers krijgt men voor het inleveren van 3 symboolkaarten, en wel:

3 KANONKAARTEN.....	4 EXTRA LEGERS
3 TANKKAARTEN.....	6 EXTRA LEGERS
3 RAKETKAARTEN.....	8 EXTRA LEGERS
1 ARTILLERIE + 1 INFANTERIE + 1 CAVALERIEKAART.....	10 EXTRA LEGERS

Een jokerkaart mag bij elke combinatie als 3e kaart gebruikt worden, bij- voorbeeld 2 inf. kaarten + 1 joker of 2 cavaleriekaarten + 1 joker of 2 artillerie kaarten + 1 joker of 2 verschillende kaarten + 1 joker.

Een speler mag zelf bepalen wanneer hij een combinatie van kaarten inwisselt voor extra legers. Hij mag echter niet meer dan vijf kaarten in zijn hebben. Een speler die dus 5 kaarten heeft, moet een combinatie van 3 kaarten inwisselen bij zijn volgende beurt.

(Spelmogelijkheid 2)

### **AANVAL EN VERDEDIGING**

Wanneer een speler besluit om zijn speelbeurt te gebruiken voor één of meer aanvallen, dan heeft hij geen recht op nieuwe legers volgens de verdeling van zijn gebieden. Hij krijgt echter wel de EXTRA legers waarop hij eventueel recht heeft, door het bezit van een CONTINENT of het inleveren van 3 symboolkaarten zoals hierboven beschreven.

Een aanval kan ondernomen worden vanuit een gebied dat een speler wil aanvallen moet altijd grenzen aan het gebied van waaruit de aanval wordt gedaan. De gebieden die gescheiden zijn door een zee hebben hun verbindingsslijn via de stippellijnen. De aanvaller is nu verplicht om aan te kondigen welk gebied hij wil aanvallen en vanuit welk land. Hierna bepaalt hij de sterkte van zijn aanval. Deze is altijd minstens 1 leger. Bijvoorbeeld op een gebied staan twee legers, de aanvaller mag dan maar met 1 leger aanvallen. B.v. op een gebied staan 7 legers, de aanvaller mag dan met max. 6 legers aanvallen. Er moet altijd minstens 1 leger op het gebied achterblijven. Het aantal legers dat wordt ingezet voor de aanval bepaalt tevens het aantal dobbelstenen waarmee de aanvaller mag gooien. Bij de aanval met 1 leger aanvallen, dan mag hij maar met 1 dobbelsteen gooien. Wil hij met 6 legers aanvallen dan mag hij met 3 dobbelstenen gooien. Het aantal dobbelstenen waarmee gegooid wordt, bepaalt tevens het aantal legers dat in geval van een overwinning minstens naar het veroverde gebied gebracht moet worden.

DE AANVALLER DOET DUS TIJDENS ZIJN BEURT HET VOLGENDE:

1. Hij plaatst zijn eventuele EXTRA legers.
2. Hij noemt het gebied, dat hij wil aanvallen.
3. Hij noemt het gebied van waaruit hij aanvalt.
4. Hij bepaalt met hoeveel legers hij aanvalt.
5. Hij gooit met 1 dobbelsteen bij een aanval met 1 leger; Hij gooit met 2 dobbelstenen bij een aanval met 2 legers; Hij gooit met 3 dobbelstenen bij een aanval met 3 legers of meer.

De verdediger moet zijn gebied verdedigen met alle legers die op dit gebied staan. Staan er 2 legers of meer op dit gebied dan mag hij met maximaal 2 dobbelstenen gooien. Heeft hij 1 leger op het gebied staan dan mag hij slechts met 1 dobbelsteen gooien. Men is niet verplicht om met 2 dobbelstenen te verdedigen als men 2 of meer legers op een gebied bezit. Als men er de voorkeur aan geeft om de legers stuk voor stuk ter verdediging te gebruiken dan mag met 1 dobbelsteen gegooid worden.

De aanvaller gooit altijd het eerst met de dobbelstenen, daarna de verdediger. De dobbelstenen moeten te samen gegooid worden, nooit één voor één. Wanneer de dobbelstenen niet allemaal correct zijn gegooid, moeten alle dobbelstenen weer opnieuw gegooid worden. Na het gooien van de dobbelstenen worden de stenen met de meeste punten met elkaar vergeleken, de hoogste steen van de aanvaller tegen de hoogste steen van de verdediger. Degene die de hoogste steen heeft wint 1 leger van de tegenpartij. Dit leger wordt van het gebied van de verliezer afgehaald en gaat terug in de doos met legers. Wanneer de verdediger met 2 dobbelstenen heeft verdedigd, worden de volgende 2 hoogste stenen met elkaar vergeleken en ook uit deze vergelijking wordt de verliezer bepaald. Zijn de dobbelstenen in waarde even hoog dan betekent dit altijd een overwinning voor de verdediger. In dit geval verliest de aanvaller altijd een leger. Wanneer een verdediger al zijn legers in een gebied heeft verloren brengt de aanvaller zijn legers naar dit gebied over. Het aantal legers moet minstens gelijk zijn aan het aantal door de aanvaller geworpen stenen. De aanvaller mag tijdens zijn beurt meer dan 1 aanval doen. Wanneer hij zijn speelbeurt wil beëindigen mag hij maximaal 7 legers van het ene door hem bezette gebied naar het andere overbrengen, mits deze beide gebieden aan elkaar grenzen. Dit overbrengen van legers naar een aangrenzend gebied mag tijdens een speelbeurt maar één keer gedaan worden.

De spelleider geeft tot besluit een kaart van de stapel aan de aanvaller, wanneer deze erin is geslaagd één of meer gebieden tijdens zijn speelbeurt te veroveren.

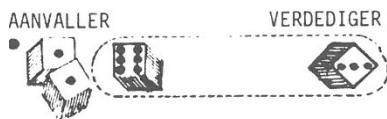
**DE SPELER DIE HET EERST ZIJN OPDRACHT HEEFT VERVULD IS WINNAAR:**

Samenvalling: RISK is een strategisch spel, dat op een wereldkaart wordt gespeeld, die verdeeld is in 42 gebieden. Het doel is om als eerste speler zijn bij het begin van het spel gekregen opdracht te volbrengen. Het is raadzaam de eerste beurten van het spel te gebruiken om strategische stellingen op te bouwen, alvorens men besluit in de aanval te gaan.

Tijdens zijn beurt heeft iedere speler de volgende mogelijkheden:

1. Het plaatsen van nieuwe legers op door hem bezette gebieden. Het aantal nieuwe legers hangt van het aantal eigendomsgebieden af.
2. Het openen van de aanval op gebieden van één of meer van zijn tegenspelers.
3. Na een succesvolle aanval het nieuwe veroverde gebied bezetten en/of aan het einde van zijn beurt het over- brengen van één of meer van zijn legers naar een naburig en al 'bezet land'.
4. Ongeacht het aantal nieuwe verover- de gebieden tijdens een beurt, één kaart van de stapel trekken.
5. Indien mogelijk en wenselijk een kaartcombinatie maken om nieuwe legers te krijgen. Het kan voorkomen, dat een dergelijke combinatie gemaakt moet worden. Bovengenoemde uiteenzetting wordt puntsgewijs in dit reglement beschreven.

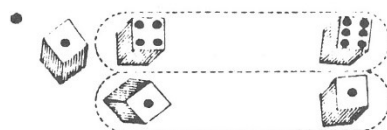
**ONDERSTAANDE VOORBEELDEN GEVEN EEN DUIDELIJK BEELD VAN DE REGELS TIJDENS HET SPEL:**



De aanvaller valt met 3 legers aan. Hij gooit met de dobbelstenen 6, 1, 1 De verdediger gooit met 1 dobbelsteen 3. Hij verliest met 1 leger.



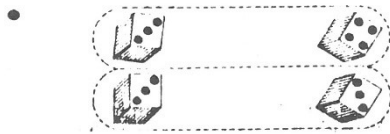
De aanvaller valt met 3 legers aan. De verdediger gebruikt 2 legers. Beide spelers verliezen 1 leger.



Bij gelijk puntenaantal wint de verdediger. De aanvaller, met 3 legers tegen 2 legers, verliest in dit geval 2 legers.



Ondanks 2 legers tegen 1 verliest de verdediger hier 1 leger.



In dit geval van 2 tegen 2 verliest de aanvaller 2 legers, aangezien de gelijke punten een winst zijn voor de verdediger.



West-Europa, dat een gemeenschappelijke grens heeft met Zuid-Europa, kan dit aanvallen. Zuid-Europa kan Egypte aanvallen, want de verbinding wordt gevormd door de stippel1ijn



Met 4 legers kan Alberta Ontario aanvallen met 1, 2 of 3 dobbelstenen. Ontario kan zich verdedigen met 1 of 2 dobbelstenen.

## HET EIGENLIJKE SPEL

Wanneer het spel een tijdje 1oopt stopt de spelleider het spel en deelt de andere opdrachten uit willekeurig) De partijen zijn nu niet meer legers van een bepaalde kleur maar dienen zich te identificeren met de bekende machtsblokken. Iedere daad dient ook vanuit deze machtsblokken gedaan en beredeneerd te worden. Degene die aan- gevallen wordt kan de agressor vragen om zijn/haar daad te verantwoorden De aangevallene kan zo ook het dubbelverlies proberen af te dwingen. De betreffende machtsblokken zijn:

- de NAVO
- China
- Rusland en bondgenoten
- de Derde Wereld
- de vredesbeweging.

Het is niet de bedoeling dat men zijn/ haar opdracht bekend maakt al kan dit natuurlijk wel onvermijdelijk worden. Naast de andere opdrachten gaan nu ook een aantal andere regels (extra) gelden:

- spreekrecht (maximaal 5 minuten)
- dubbel verlies bij algemene veroordeling
- de mogelijkheid tot het sluiten van verdragen tussen partijen.

Deze regels verschillen toch op een paar punten van de normale Risk-regels -men heeft spreekrecht d.w.z. links en rechts van het speelbord staan 2 spreektafels (een rode voor de aanvaller en een blauwe voor de verdediger). Een partij die aangevallen wordt of een ander kan bij de aankondiging van een aanval spreekrecht krijgen en zo de "publieke opinie" oproepen. Wanneer alle spelers/teams tegen een aanval zijn (m.u.v. de aanvaller zelf natuur- lijk) "kost" een aanval extra n1. het dubbele aantal van de legers die er normaal zou zijn verloren. = (Algemene veroordeling) Verder kan men de aanvaller vragen om zijn/haar daad te verantwoorden (dwingend). Het sluiten van verdragen is verder mogelijk, zij het, in het openbaar. De tweede set opdrachten is van een ander kaliber dan de eerste set. Zet aan de eerste set een duidelijk eindpunt, bij de tweede set is dit eindpunt niet altijd even duidelijk. De partijen moeten zich inleven in hun r01 van machtsblok. Dit inleven heeft consequenties voor hun wijze van spelen en hun doe]. (NB. uitgangspunt bij dit tweede blok is de situatie die na afloop van het eerste deel op de kaart staat en niet de feitelijke situatie van het machts- blok in de "echte" wereld). De vredesbeweging heeft feitelijk een duidelijk doel: ophouden met dit oorlogsspel en met zinnigere dingen aan de slag, met alle strijdende partijen de strijd staken en eventueel de wereld verdeeld laten zoals ze is. De vredesbeweging zal daarom de strijd met allerlei middelen proberen te frustreren, en andere partijen mee proberen te krijgen c.q. overtuigen. De andere partijen hebben andere doelstellingen. De NAVO zal streven naar een verdedigbaar gebied, de Derde wereld zal proberen 10s te komen van de andere pacts, etc. Partijen kunnen uit de strijd stappen, pacts sluiten (en verbreken), zorgen dat de strijd gestaakt wordt en de wereld verdeeld wordt/blijft, echter er zijn ook par- tijen die naar vernietigende middelen kunnen grijpen wanneer zijn/haar blok daar de beschikking over heeft. Na zo'n vernietigingswapen moeten de spelers er het erover eens worden of men verder kan spelen of niet. Zoals je ziet zijn de opdrachten nu minder stringent en is het niet gemakkelijk om een winnaar aan te wijzen. Door de creativiteit of het verstand van de spelers zal het spel toch eindigen. Er zijn immers weinig opties mogelijk die acceptabel zijn voor meerdere partijen en de strijd kan niet eeuwig doorgaan. Het spelen van het spel en het inleven in de r01 zijn de belangrijkste componenten, belangrijker dan het aanwijzen van een winnaar. Creatieve oplossingen waarin de regels niet voorzien, zijn dan ook natuurlijk in onderling overleg af te spreken

**BENODIGDHEDEN:**

- Een RISK-spel, of wanneer je dit niet hebt: een speelbord met de daarop gemaakte kaart conform het bijgeleverde voorbeeld.

Opdrachtkaarten 2 sets:

- 1 voor de "opening"
- 2 voor het eigenlijke spel.
- 2 spreekstoelen/tafels (1 blauw, 1 rood).
- 42 landenkaarten met daarop:
  - 1 een tekening van een land voor de verdeling van de landen bij de opening.
  - 2 een figuur voor de verdeling van de legers bij inlevering van kaartjes (een raket, een tank, een kanon) + 2 jokers.
- 5 dobbelstenen 3 rode en 2 blauwe
- 6 doosjes met legers in fiches van 1, 5 en 10 legers. Totaal 150 legers per partij.

**OPDRACHTEN EERSTE DEEL:**

- Verover totaal de continenten Europa en Zuid-Amerika en een derde continent naar keuze
- Verover totaal de continenten noord- Amerika en Afrika
- Verover 8 gebieden en houdt ieder gebied met minstens twee legers bezet
- Verover totaal de continenten Azië en Zuid-Amerika
- Verover totaal de continenten Noord-Amerika en Australië en een derde continent naar keuze.

**OPDRACHTEN TNEEDE DEEL:**

- Leef je in in de rol van de vredesbeweging en probeer de situatie te veranderen, zodat deze overeenkomt met de ideeën/doelstellingen van de vredesbeweging.
- Leef je in in de rol van de NACO en probeer de situatie te veranderen, zodat deze overeenkomt met de ideeën/doelstellingen van de NAVO.
- Leef je in in de rol van de China en probeer de situatie te veranderen, zodat deze overeenkomt met de ideeën/doelstellingen van de China.
- Leef je in in de rol van de Derde Wereld en probeer de situatie te veranderen, zodat deze overeenkomt met de ideeën/doelstellingen van de Derde Wereld.
- Leef je in in de rol van Rusland en probeer de situatie te veranderen, zodat deze overeenkomt met de ideeën/doelstellingen van Rusland

De opdrachten worden willekeurig verdeeld over de partijen.