

Risk

Dit is een computer variant van het bekende bordspel Risk, waarbij de originele spelregels zoveel mogelijk toegepast worden.

Het doel van dit spel is het veroveren van alle landen van de wereld, er wordt niet met opdrachtkaarten gespeeld.

Kaarten halen is aantrekkelijker gemaakt zodat een aanvallender spel ontstaat, zie het hoofdstuk Spelregels voor meer informatie hierover.

Ook is het hier mogelijk zonder dobbelstenen (dus zonder geluk) te spelen, het aanvallende en verdedigende leger worden dan van elkaar afgetrokken waarbij de overblijvende legers van het grootste leger blijven staan.

Het opslaan en laden van spelsituaties behoort ook tot de mogelijkheden, evenals het bijhouden van de winnaars van de 12 kortste spelen.

[Aanwijzingen voor het gebruik](#)

[Spelregels](#)

[Spelniveaus](#)

[Systeem eisen](#)

[Verklaring landcodes](#)

[Informatie](#)

Aanwijzingen voor het gebruik

Bepaal eerst met het Opties menu het gewenste speltype (aantal spelers, met of zonder dobbelstenen).

De optie dobbelstenen geeft alleen het speltype aan, d.w.z. met of zonder geluk spelen, er zijn nooit dobbelstenen zichtbaar op het scherm.

Kies hierna Nieuw spel van het Spel menu om met het spel te beginnen. Ook is het mogelijk met een eerder opgeslagen spel verder te spelen, kies dan Openen van het Spel menu.

De kleuren van de spelers zijn niet te wijzigen. De mens speler heeft altijd de blauwe landen (de computers hebben ook altijd dezelfde kleuren). Alleen indien gekozen wordt voor de spelvariant met 2 mens spelers heeft de 2e mens speler de rode landen.

Weinig meldingen wil zeggen dat vooral tijdens computerbeurten geen boodschappen meer gegeven worden onder op het scherm waardoor de computers eerder klaar zijn met hun beurt (elke melding kost 1 extra seconde).

Het winnaars venster kan blijven staan terwijl u steeds een ander speltype kiest met het Opties menu, hierdoor zijn steeds de winnaars van het gekozen speltype zichtbaar. Nadat het speltype gekozen is kan het Optie menu niet meer gekozen worden.

Het opslaan van een spelsituatie is alleen mogelijk tijdens de speler beurt, nadat eventuele legers voor werelddelen ingeleverd zijn. De naam van het bestand is steeds ddmmuumm.rsk (dag+maand+uren+minuten).

Indien een actie niet mag is de actie knop uitgeschakeld, tijdens het spel zijn steeds alleen de toegestane acties en hun bijbehorende knoppen mogelijk.

Nadat bijvoorbeeld de actieknop Aanvallen aangeklikt is kunt u het land van waaruit de aanval ingezet moet worden aanklikken op de kaart door de muiswijzer in de buurt van de landcode te brengen en op de linker muisknop te drukken. Het aanwijzen van het te veroveren land gaat op dezelfde manier. Vervolgens wordt het aantal legers gevraagd m.b.v. een klein venster met als titel Legers. M.b.v. de pijlen kan het gewenste aantal in te zetten legers opgegeven worden (druk op de pijl omhoog of naar beneden en daarna op het aantal zodat dit blauw gekleurd is.) Klik hierna op de Ok knop v.h. legers venster , de aanval begint nu.

Door hier een aantal van 0 legers op te geven kan de aanval alsnog afgebroken worden.

U kunt ook meteen op de Ok knop van het legers venster drukken, als voorgestelde waarde wordt nl. steeds het max. aantal legers genomen. Hieronder is 0 opgenomen als mogelijkheid, en daaronder de lagere aantallen legers.

Voor een volgende aanval tijdens dezelfde beurt is het niet nodig de Aanvallen knop opnieuw aan te klikken; er kan meteen een land aangeklikt worden voor de volgende aanval.

De werkwijze voor het schuiven is vergelijkbaar met die van het aanvallen.

De rechter muisknop heeft in dit spel geen functie.

De gekleurde rondjes links onderaan op het scherm geven aan welke speler er aan de beurt is.

Het aantal beurten van de winnaar wordt bijgehouden in het winnaars venster.
De beurten teller wordt na elke keer indrukken van de Einde beurt knop verhoogd.

Spelregels

Op de kaart staan landcodes en legers, het is de bedoeling met deze legers de wereld te veroveren.

De vakkleur van een land geeft de eigenaar (speler) van het land aan, het aantal in het land geeft de grootte van het leger weer.

Het is mogelijk met het leger de zee over te steken, meestal tussen landen waar de zee smal is.

Eerst worden de 42 landen verdeeld (elke keer anders) over de 3 spelers, met in elk land 1 leger.

Hierna kunt u 21 legers bijplaatsen over de aan u uitgereikte landen (14 in totaal), waarbij in elk land (alleen tijdens deze ronde) niet meer dan 4 legers mogen komen te staan.

Met 4 spelers krijgt elke speler 10 landen, 2 spelers krijgen 1 land extra.

Met 5 spelers krijgt elke speler 8 landen, 2 spelers krijgen 1 land extra, bovendien mogen er nu maar 18 legers initieel geplaatst worden i.p.v. 21.

Tijdens het spelen zijn er steeds 2 mogelijkheden, plaatsen of aanvallen:

Plaatsen:

U krijgt legers voor het aantal landen dat u bezit gedeeld door 3 en afgerond naar beneden, bijv. voor 14 landen betekent dit $14 / 3 = 4$ legers te plaatsen in een eigen land naar keuze.

Aanvallen:

Vanuit een land in uw bezit kunt u een aangrenzend (vijandelijk) land aanvallen en veroveren.

U geeft eerst uw eigen land aan (muisklik op het land) en vervolgens het te veroveren land. Hierna kan het aantal in te zetten legers voor de aanval opgegeven worden (meestal zullen dit alle aanwezige legers in het land zijn minus 1, er moet altijd 1 leger in het land achter blijven).

De computer zet nu steeds 1 aanvallend en 1 verdedigend leger tegenoverelkaar waarbij steeds 50% kans dat de aanvaller wint; zodoende wordt doorgedaan totdat het leger v.d. verdediger is verslagen (0 legers over) of totdat het aantal ingezette legers van de aanvaller is verslagen.

Indien de aanval gelukt is moet 1 leger v.d. aanvaller doorgeschoven worden naar het veroverde land en wordt de landkleur aangepast aan die van de aanvaller ten teken dat het land aan het rijk v.d. aanvaller is toegevoegd.

Bovendien mag de aanvaller extra legers uit het aanvallende land naar het nieuw veroverde land schuiven, met als beperking dat 1 leger moet blijven staan.

Na het veroveren van het land krijgt de aanvaller 1 kaart uitgereikt; echter max. 1 kaart per beurt, voor evt. volgende succesvolle aanvallen worden geen kaarten meer uitgereikt.

Bij het spelen zonder dobbelstenen worden de legers gelijk tegenelkaar "weggestreept". In dit geval heeft de aanvaller dus altijd precies 2 legers meer nodig dan de verdediger om de aanval te kunnen winnen: 1 leger moet in het land achterblijven en 1 leger moet naar het zojuist veroverde land geschoven worden.

Indien u een vergissing heeft gemaakt bij de keuze van het aanvallende land kunt u dit eenvoudig ongedaan maken door hierna bij het aantal legers 0 op te geven.

Schuiven:

Aan het einde v. elke ronde mag maximaal 7x geschoven worden, d.w.z. 1 leger naar een aangrenzend (eigen) land verplaatsen.

Indien u tijdens een beurt geplaatst heeft voor de landen is schuiven niet toegestaan.

Na een verkeerde keuze van het land van waaruit u wilt schuiven (of u wilt niet schuiven), kunt u dit eenvoudig ongedaan maken door hierna bij het aantal legers 0 op te geven.

Kaarten:

Extra legers mogen ingezet worden nadat de speler een aantal van dezelfde kaarten verzameld heeft:

2 dezelfde = 5 legers	5 dezelfde = 20 legers
3 dezelfde = 10 legers	3 dezelfde + 2 andere dezelfde = 15 legers
4 dezelfde = 15 legers	

De computer geeft automatisch aan wanneer de speler de kaarten kan inleveren (kaarten knop), met 5 kaarten is het inleveren verplicht.

In deze risk versie is het niet van belang of u 3 kanonnen of 3 ruiters heeft, beide mogelijkheden leveren 10 extra legers op.

Werelddelen:

Extra legers moeten ingezet worden (elke beurt) indien de speler een werelddeel in zijn bezit heeft (d.w.z. alle landen v.h. werelddeel veroverd zijn door de speler) met de volgende waardering per werelddeel:

Noord Amerika	5 legers	Europa	5 legers
Zuid Amerika	2 legers	Azie	7 legers
Afrika	4 legers	Australie	1 leger

Computerspelers:

Een computerspeler maakt geen onderscheid tussen u als tegenstander of de andere computerspeler; hij probeert namelijk te winnen ten koste van de andere spelers.

Dit Risk spel is dan ook ontworpen om met 1 speler (waarbij dan 2,3 of 4 computerspelers worden toegevoegd) of met 2 spelers (waarbij 2 computerspelers worden toegevoegd) te kunnen spelen.

De computerspelers maken echter wel onderscheid tussen sterke en zwakke spelers op het bord; het kan bijv. voorkomen dat een werelddeel niet afgepakt wordt indien u een zwakke speler bent.

Spelniveaus :

makkelijk:

- 3 spelers met dobbelstenen
- 3 spelers zonder dobbelstenen
- 4 spelers met dobbelstenen
- 4 spelers zonder dobbelstenen

moeilijk:

- 5 spelers met dobbelstenen
- 5 spelers zonder dobbelstenen

Systeem eisen

Vereist is een muis en een systeem waarop Windows 3.0 of hoger kan draaien.

Verklaring landcodes:

ALA - Alaska	GRB - Groot Brittanie
NWT - Noord-West-Territoria	NEU - Noord Europa
GRO - Groenland	IJS - IJsland
ALB - Alberta	SCA - Scandinavie
ONT - Ontario	OOS - Oost Europa
QUE - Quebec	MOO - Midden Oosten
VSW - Ver. St. West	KAZ - Kazachstan
VSO - Ver. St. Oost	OER - Oeral
MEX - Mexico	SIB - Siberie
VEN - Venezuela	JAK - Jakoetsk
PER - Peru	KAM - Kamtsjatka
BRA - Brazilië	TSJ - Tsjita
ARG - Argentinië	MON - Mongolië
NAF - Noord Afrika	CHI - China
EGY - Egypte	IND - India
OAF - Oost Afrika	ZOA - Zuid-Oost-Azië
CAF - Centraal Afrika	INO - Indonesië
MAD - Madagascarië	JAP - Japan
ZAF - Zuid Afrika	NWG - Nieuw Guineë
WEU - West Europa	WAU - West Australië
ZEU - Zuid Europa	OAU - Oost Australië

Plaatsen waar de legers oversteken mogen (over zee).

Meestal volgt dit wel uit de ligging van de landen op de kaart, enkele belangrijke oversteekplaatsen zijn:

ALA - KAM
BRA - NAF
Wat niet mag:
WEU - EGY
MOO - OAF

Informatie

Dit is de Windows uitvoering van het bekende bordspel risk, en bovendien een verbetering van de voorgaande ms-dos versies risk 1.6 en 2.3.

De speelsterkte van de computerspelers is verbeterd, en er is 1 computerspeler toegevoegd.

Dit programma is uitvoerig getest, mocht u desondanks nog een fout ontdekken dan hoor ik dit graag, stuur een briefje naar:

Jan Buurstra
Woestduinstraat 152
1059 TA Amsterdam.

Mogelijke verbeteringen of suggesties voor dit spel zijn ook welkom.

