

RISK

RISK STAR WARS

CLONE WARS EDITIE

- STAP 1:** KAARTJES PLAATSEN
(ALLEEN VOOR SEPARATISTEN)
- STAP 2:** VERPLAATS OP ORDER 66
(ALLEEN VOOR SEPARATISTEN)
- STAP 3:** VERSTERKINGEN
- STAP 4:** SPEEL KAARTEN VOOR
LEGERS/SCHEPEN
- STAP 5:** LEGERS OPSTELLEN
- STAP 6:** INVASIE
- STAP 7:** LEGERPOSITIE VERSTEVIJGEN
- STAP 8:** SCHEEPSPOSITIE VERSTEVIJGEN
- STAP 9:** COMMANDO-OVERDRACHT
- STAP 10:** KAART(EN) PAKKEN
- STAP 11:** ORDER 66
(ALLEEN VOOR SEPARATISTEN)

STANDAARD RISK

- STAP 1:** VERSTERKINGEN
- STAP 2:** SPEEL KAARTEN VOOR LEGERS
- STAP 3:** LEGERS OPSTELLEN
- STAP 4:** INVASIE
- STAP 5:** POSITIE VERSTEVIJGEN
- STAP 6:** KAART PAKKEN



RISK

DE STRIJD OM DE MACHT IN DE RUIMTE

STAR WARS

DE CLONE WARS EDITIE

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



© 2005 Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.
Spel © 2005 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht. Hasbro Consumenten Service: Antwoordnummer 315,
7800 WB Emmen. E-mail: consumentservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,
1702 Groot-Bijgaarden.

020542332104

INHOUD

- Speelbord • 4 Legers (in verschillende kleuren)
 • 18 Republikeinse schepen • 18 Separatistenschepen
 • Darth Sidious/Keizer Palpatine pion • 30 Republikeinse Partijkaarten • 29 Separatistische Partijkaarten
 • 17 stappenkaarten • 5 zeszijdige dobbelstenen
 • 5 achzijdige dobbelstenen • 9 kaartjes van de Separatisten.

VOORBEREIDING

Haal alle onderdelen uit de plastic zakjes. Druk de kaartjes voorzichtig uit het vel karton. Gooi de zakjes en het afvalkarton weg.

INLEIDING

Het is een periode van burgeroorlog in het melkwegstelsel. De Separatisten, onder leiding van de inspirerende Graaf Dooku, hebben duizenden planeten overgehaald in opstand te komen tegen de Republiek. De Republiek heeft een leger van Clone Troopers gevormd dat de opstand onder aanvoering van Jedi Generaals moet neerslaan. De Jedi weten echter niet dat deze hele oorlog georganiseerd is door Darth Sidious, een Sith Lord, die zich elk moment bekend kan maken...

Je kunt het speelbord van de RISK Star Wars Clone Wars editie ook gebruiken om standaard RISK op te spelen, zonder de speciale onderdelen en spelregels.

Als je het standaardspel RISK kent, hoef je alleen de RODE tekstdelen te lezen. Hierin worden de verschillen tussen standaard RISK en de RISK Star Wars Clone Wars editie omschreven.

DOEL VAN HET SPEL

Er zijn twee partijen in het spel: de Republiek (voornamelijk geleid door de Jedi), en de Separatisten (onder leiding van Graaf Dooku – eigenlijk Darth Tyrannus, leerling van Darth Sidious). Elke kant heeft z'n eigen overwinningsvoorwaarden:

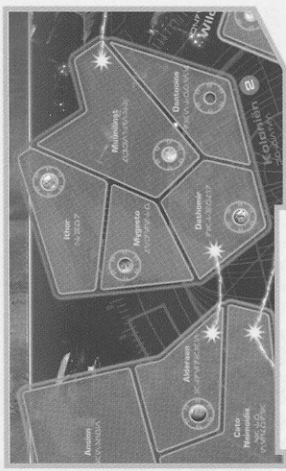
- De Republikeinen moeten alle Separatistetroepen uitschakelen en daarmee het Sith complot om de macht over het melkwegstelsel over te nemen vrijdelen, OF zij moeten de planeet waar Darth Sidious zich verborgen veroveren.
- De Separatisten moeten alle Republikeinse troepen uitschakelen en daarmee de macht over het melkwegstelsel overnemen.

Als je standaard RISK speelt, win je wanneer je alle troepen van je tegenstander hebt verslagen en je het gehele speelbord in handen hebt.



DE SPELONDERDELEN

Je troepen kunnen van de ene planeet naar de andere verplaatsen zolang de planeten aan elkaar grenzen. Planeten zijn aangrenzend als zij een grens delen of als ze verbonden zijn door een hyperruimtelijn.



Voorbeeld: de planeet Muunilinst grenst aan Ithor, Mygeeto, Dathomir en Dantooine omdat zij een grens delen. Dathomir grenst ook aan Alderaan omdat deze planeten verbonden zijn door een hyperruimtelijn. Troepen in Dathomir kunnen elk van deze aangrenzende planeten aanvallen. Maar pas op! De troepen in Dathomir kunnen ook aangevallen WORDEN vanaf elk van deze planeten. Ithor grenst niet aan Dathomir omdat deze twee geen grens delen en niet verbonden zijn door hyperruimtelijnen.

Rechts onderaan het speelbord zie je een reeks bolletjes waarbij Order 66 staat. Deze bolletoets wordt gebruikt om te bepalen wanneer Darth Sidious Order 66 uitvaardigt. Hierover later meer.



HET SPEELBORD

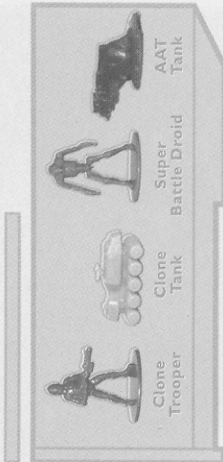
Dit is geen plattgrond van het complete Star Wars melkwegstelsel (dat tienduizenden bewoonde planeten omvat), maar een kaart van de belangrijkste planeten die voorkomen in de Clone Wars. Het speelbord is verdeeld in 42 met name genoemde planeten. Deze planeten zijn gegroepeerd in 6 Systemen die elk een eigen kleur hebben. De Systemen zijn:

SYSTEEM	KLEUR	AANTAL PLANETEN
BUITENRAND	ROOD	10
MIDDENRAND	GEEL	9
WILDE RUIMTE	GROEN	7
KERNWERELDEN	BLAUW	7
KOLONIËN	PAARS	5
UITBREIDINGS- GEBIED	ORANJE	4

DE PLASTIC SPEELSTUKKEN...

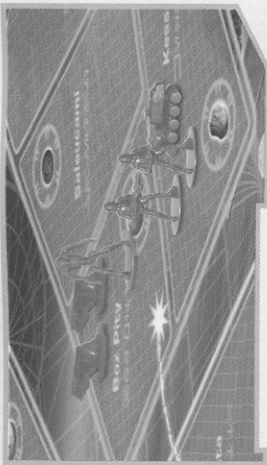
Er zijn twee partijen in het spel, elk weer onderverdeeld in 2 verschillende kleuren.

Elke partij heeft 2 speelstukken die legeronderdelen voorstellen. Alle speelstukken werken hetzelfde, de stukken stellen alleen verschillende troepenaantallen voor. Gebruik je troepen om planeten te veroveren en om je macht er te handhaven.



REPUBLIKEINSE TROEPEN (ROOD EN GEEL)	STAAT VOOR
CLONE TROOPER	1 LEGER
CLONE TANK	3 LEGERS
SEPARATISTEN LEGERS (BLAUW EN ZWART)	STAAT VOOR
SUPER BATTLE DROID	1 LEGER
AAT	3 LEGERS

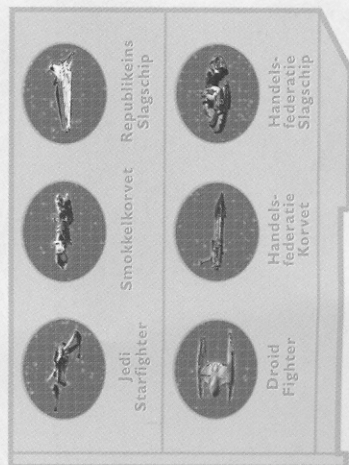
Tijdens het spel heb je soms erg veel speelstukken op het bord, soms ook heel veel op één planeet. Als dit gebeurt, gebruik je liever een 3-legers speelstuk (een tank) om ruimte te besparen. Het is veel overzichtelijker wanneer ergens 2 AAT's staan dan 6 Super Battle Droids (beide staan voor 6 legers).



Voorbeeld: In Kessel heeft rood 1 Clone Tank en 2 Clone Troopers. Omdat een Clone Trooper voor 1 leger, 3 legers staat en een Clone Trooper voor 1 leger, heeft de rode speler in totaal 5 legers in Kessel (3+1+1). De blauwe speler heeft 2 AAT's en 1 Super Battle Droid in Boz Pity. Dit staat voor 7 legers (3+3+1).

DE SCHEPEN

Elke partij heeft bovendien ovale kartonnen kaartjes met 3 verschillende soorten ruimteschepen: jagers, korvetten en slagschepen. Je kunt je schepen niet gebruiken om planeten te veroveren. Schepen vormen alleen een ondersteuning voor je grondtroepen tijdens een invasie. In tegenstelling tot je legers kun je de verschillende soorten schepen niet tegen elkaar omruilen.



REPUBLIKEINSE SCHEPEN	STAAT VOOR
JEDI STARFIGHTER	1 ESKADER JAGERS
SMOKKELKORVET	1 ESKADER KORVETTEN
REPUBLIKEINS SLAGSCHIP	1 ESKADER SLAGSCHEPEN
SEPARATISTENSCHEPEN	STAAT VOOR
DROID FIGHTER	1 ESKADER JAGERS
HANDELSFEDERATIE KORVET	1 ESKADER KORVETTEN
HANDELSFEDERATIE SLAGSCHIP	1 ESKADER SLAGSCHEPEN

DE DOBBELSTENEN

Je gebruikt de 6-zijdige dobbelstenen als je planeten aanvalt en verdedigt. Met sommige kaarten en enkele schepen mag je de 8-zijdige dobbelstenen gebruiken.



STAPPENKAARTEN

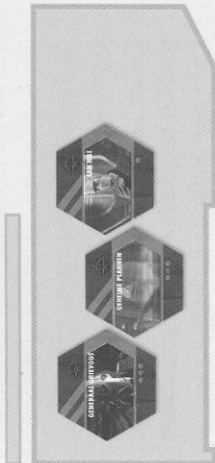
De stappenkaarten gebruik je om alle stappen die je tijdens je beurt afwerkt bij te houden. Er is één stapte die alle spelers gebruiken, maar let op: sommige stappen gelden alleen voor de Separatistische legers.



Gebruik de klassieke RISK stappenkaarten als je klassiek RISK speelt.

6-HOEKIGE KAARTJES VAN DE SEPARATISTEN

Deze kaartjes stellen leiders en plannen van de Separatisten voor. Deze leiders en plannen kunnen waardevolle informatie bevatten voor de Republiek. De Separatisten moeten proberen om deze kaartjes uit handen van de Republikeinse legers te houden.



DARTH SIDIOUS / KEIZER PALPATINE

De Darth Sidious pion begint het spel op het START-vakje bij de Order 66 bollenreeks. Op dit moment is de identiteit van Darth Sidious nog geheim, net als zijn plannen. Zodra Order 66 wordt uitgevaardigd, roept Palpatine zichzelf uit tot Keizer en komt te voorschijn.

DE KAARTEN

Er zijn 2 staptelijks partijkaarten – één voor de Republikeinen en één voor de Separatisten. De kaarten werken op dezelfde manier.

De kaarten worden gebruikt voor het verkrijgen van bonuslegers, om schepen te bouwen en om speciale krachten te gebruiken. We leggen later uit hoe dit allemaal werkt.



HET BEGIN

- Leg het speelbord zodanig neer dat alle spelers erbij kunnen.
- Sorteert de Partijkaarten in 2 stapeltjes: voor de Republikeinen en voor de Separatisten (zie achterkant kaarten), schud de beide stapels en leg ze naast het speelbord. Als je standaard RISK speelt, haal je alle kaarten met plaatjes van Anakin erop uit de stapel en je schud de overgebleven kaarten samen in één stapel.
- Zet de Darth Sidious/Keizer Palpatine pion op het speelbord. Hij start op het Startvakje onder de bollenreeks van Order 66.
- Leg de dobbelstenen naast het speelbord. Als je standaard RISK speelt, gebruik je alleen de 6-zijdige dobbelstenen.
- Leg de 6-hoekige kaartjes van de Separatisten met de goede kant omhoog en meng ze door elkaar. Maak er een stapel van en leg ze naast het speelbord in de buurt van een Separatistisch leger.
- Pak het stapeltje Stappenkaarten en leg de kaarten op volgorde zodat stap 1 bovenop ligt. Leg de stapel naast het speelbord. Als je standaard RISK speelt, gebruik je de standaard stappenkaarten.
- Bepaal hoeveel spelers er in het spel zijn. Alle 4 de legers doen altijd mee, maar met minder dan 4 spelers beheren sommige spelers meer dan één leger. Bijvoorbeeld: in een spel met 3 spelers, beheert speler 1 het rode Republikeinse leger, speler 2 beheert het zwarte en blauwe Separatistische leger, en Speler 3 beheert het gele Republikeinse leger.

SPELER	AANTAL SPELERS			
	2	3	4	
SPELER 1	ROOD & GEEL	ROOD	ROOD	ROOD
SPELER 2	ZWART & BLAUW	ZWART & BLAUW	ZWART	ZWART
SPELER 3		GEEL	GEEL	GEEL
SPELER 4			BLAUW	BLAUW

Hoewel een speler meer dan één leger kan beheren, **MOET** die speler de verschillende legers altijd apart houden. Dit betekent dat de legers **GEEN** kaarten, troepen, schepen of planeten kunnen delen. In feite speelt één speler dus gewoon twee rollen in het spel.

De beurt wisselt altijd tussen Republikeinse en Separatistische troepen, dus de spelers moeten op die manier om het speelbord gaan zitten. In een spel met 3 spelers is het vaak handig om de zwarte speelstukken aan de ene kant van het bord te zetten en de blauwe speelstukken aan de andere kant, zodat je duidelijk kunt zien wiens beurt het is.

Elke speler pakt alle speelstukken van zijn/haar kleur (**inclusief de scheepkaartjes van hun kleur**) en telt zijn/haar startlegers uit. Leg je speelstukken bij elkaar voor je op tafel. Pak nu je startlegers: In standaard RISK is het aantal startlegers afhankelijk van het aantal spelers.

REPUBLIKEINSE LEGERS:	begin met 3 legers per kleur
SEPARATISTISCHE LEGERS:	begin met 30 legers per kleur

AANTAL SPELERS	STARTLEGERS
3 SPELERS	35 PER KLEUR
4 SPELERS	30 PER KLEUR

Deze legers worden voordat het spel begint op het bord gezet.

PLANETEN OPEISEN

De twee Republikeinse legers eisen eerst ieder één planeet voor zich op. Zij mogen hun mogelijkheden bespreken voordat ze een leger op een planeet zetten en ze mogen deze in willekeurige volgorde neerzetten. Als ze allebei dezelfde planeet willen en het niet eens kunnen worden, dan gooien ze elk een 6-zijdige dobbelsteen. **Wie het hoogst gooit, krijgt de planeet.**

Hierna eist elk leger om de beurt één planeet op totdat alle overige planeten bezet zijn. Dan gooien de spelers een 6-zijdige dobbelsteen. De speler die het hoogst gooit begint. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

Om een planeet op te eisen, pak je een van je startlegers en je zet hem op een lege planeet. Nu beheers jij deze planeet. Dan zet het volgende leger één leger op een lege planeet waarmee die planeet wordt opgeëist, enzovoort. Je mag geen leger op een planeet zetten die al door een ander is opgeëist. Uiteindelijk zijn zo alle 42 planeten opgeëist. Het maakt niet uit dat sommige legers meer planeten hebben dan andere.

BELANGRIJK: van nu af aan is er op geen enkel moment een lege planeet op het bord. De planeet kan van eigenaar veranderen (de speler die er legers heeft), maar een planeet kan nooit leeg (van niemand) zijn.

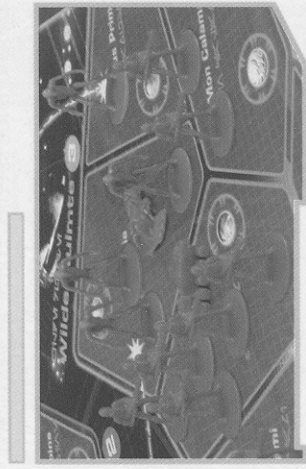
PLANETEN VERSTERKEN

Nu alle planeten zijn opgeëist, kun je ze gaan versterken. Hoe meer legers je op een planeet hebt staan, des te gemakkelijker kun je hem verdedigen of een aangrenzend gebied aanvallen. Een planeet versterken is simpel: je zet een van je startlegers op een planeet die jij in handen hebt. Je kunt geen versterkingen op planeten van een ander leger zetten.

Het eerste leger dat een planeet versterkt, is hetzelfde leger dat als eerste een planeet opeiste – met andere woorden, de volgorde van de beurten blijft dezelfde als hierboven.

Nadat je jouw versterking hebt neergezet, zet het leger links van je één versterking op een planeet, dan het leger links van hem, enz. Blijf zo om de beurt versterkingen neerzetten totdat elk leger al z'n startlegers heeft opgesteld.

Het aantal legers dat op een planeet mag staan is onbeperkt. Je bepaalt zelf of je één planeet met een groot aantal legers versterkt of dat je jouw troepen verdeelt over al je planeten.



Begonnen, de Clone Wars zijn.

ALGEMENE OPMERKINGEN

OVERZICHT

Telkens wanneer je aan de beurt bent, krijg je extra legers die je gebruikt om je troepen te versterken. Soms kun je kaarten uitspelen om meer legers te krijgen, schepen te bouwen of speciale krachten te gebruiken. Misschien krijg je wel de kans om legers van een andere partij aan te vallen. Als je aanval slaagt, mag je aan het eind van je beurt één of wellicht zelfs meer kaarten pakken. Maar of je nu aanvalt of niet, je kunt je legers in ieder geval verplaatsen.

Als je een van de Separatistische legers bent, mag je ook kaarten neerleggen en misschien zelfs wel Order 66 uitvaardigen, waardoor het evenwicht van de Kracht in het hele melkwegstelsel kan verschuiven.

NIET-ANAKIN KAARTEN UITSPELEN

Je verzamelt kaarten (uitleg volgt later) door planeten van de andere partij te veroveren. Je kunt deze kaarten op drie manieren gebruiken: om meer legers te krijgen, om schepen te bouwen of om de bijbehorende speciale kracht te gebruiken. Je moet tijdens het spel steeds beslissen welk gebruik het beste past in jouw strategie om het spel te winnen.

Als je de kaart besluit te gebruiken voor z'n speciale kracht, dan wordt hij op bepaalde momenten gebruikt – op elke kaart wordt aangegeven wanneer z'n kracht gebruikt kan worden. Lees de kaart goed om te bepalen wanneer en hoe je hem kunt gebruiken.

BELANGRIJK: sommige op de kaarten genoemde speciale krachten zijn in strijd met de algemene spelregels. In een dergelijk geval volg je altijd de aanwijzingen op de kaart.

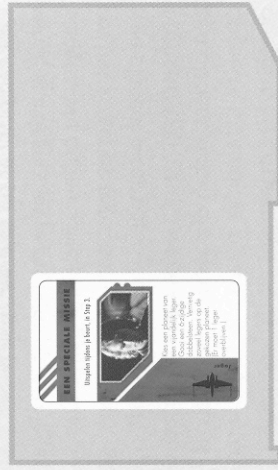


ANAKIN-KAARTEN

Aan het begin van het spel is Anakin een omstreden Jedi die de Republiek verdedigt.

Op dit moment kunnen zowel de Republiek als de Separatisten de speciale krachten op de Anakin-kaarten gebruiken.

Maar als Order 66 wordt uitgevaardigd, bezwijkt Anakin voor de duistere kant en wordt Darth Vader. Vanaf dit moment kunnen alleen de Separatisten de speciale krachten van de Anakin-kaarten nog gebruiken. De Republikeinen kunnen deze kaarten nu alleen nog gebruiken om legers te krijgen of om schepen te bouwen.



HET COMMANDO OVER PLANETEN

RISK Star Wars de Clone Wars editie is een teamspel – de spelers winnen of verliezen als team, niet als individu.

Hoewel de legers samenwerken, staan ze elk op hun eigen planeten en kunnen ze planeten niet delen. Je mag de andere speler van jouw partij NIET aanvallen. Maar soms kun je tijdens het spel wel het commando overnemen op planeten van jouw partijgenoot.

WIE BEGINT

Gooi een 6-zijdige dobbelsteen om te bepalen welk leger de eerste beurt krijgt. Wie het hoogst gooit, wint en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

HET GEBRUIK VAN DE STAPPENKAARTEN

Op de Stappenkaarten staan de verschillende stappen van een beurt. Er staat geen uitleg bij, alleen de verschillende acties. Aan het begin van je beurt pak je het stapeltje stappenkaarten en je controleert of het in de juiste volgorde ligt, te beginnen met Stap 1. Draai de eerste kaart om en voltooi de stap (indien van toepassing).

Als je klaar bent, draai je de kaart met Stap 2 om. Blijf de kaarten volgen totdat je alle stappen hebt voltooid. Dan is je beurt voorbij. Geef het stapeltje kaarten aan de volgende speler.

Let op: sommige kaarten gelden alleen voor de Separatistische legers. Als jij bij de Republikeinen hoort, sla je die stappen gewoon over. En sommige kaarten moeten na bepaalde gebeurtenissen uit het spel gehaald worden. Dit staat op de kaarten aangegeven.



ALS JE AAN DE BEURT BENT

STAP 1: PLAATS EEN KAARTJE

(ALLEEN VOOR SEPARATISTEN)

Pak het bovenste 6-hoekkaartje van de stapel, bekijk het strikem en leg het op een van jouw planeten.

- Je mag het kaartje niet op een planeet leggen van het andere leger in jouw partij.
- Je mag het niet op een planeet leggen waarop al een kaartje ligt (tenzij je niets anders kan).

Deze kaartjes stellen de leiders en plannen van de Separatisten voor. Pas op dat het niet in handen van de Republiek valt!

STAP 2: VERPLAATS OP DE ORDER 66

REEKS (ALLEEN VOOR SEPARATISTEN)

Order 66 bevat het plan van Darth Sidious om de Jedi over het melkwegstelsel te verspreiden en dan de Clone Troopers op ze af te sturen, zodat ze allemaal vernietigd worden. Terwijl de Clone Wars voortwoeden, raken de Jedi hoe langer hoe verder van elkaar verwijderd en groeien de kansen dat Order 66 zal slagen. Aan het begin van de beurt van een Separatistisch leger verplaats je de Darth Sidious pion één vakje naar links langs de reeks. Nadat Order 66 is uitgevaardigd (zie Stap 1), wordt deze reeks niet meer gebruikt.

STAP 3: VERSTERKINGEN

Aan het begin van je beurt krijg je extra legers om je planeten te versterken. Het aantal versterkingen dat je krijgt, is afhankelijk van...

- het aantal planeten dat je hebt,
- het aantal complete systemen dat je (eventueel) hebt.

Tel het aantal planeten dat je hebt

Neem het totaal aantal planeten dat je hebt en deel dit getal door 3 (evt. restantaallen tellen niet mee). Dit is het aantal versterkingen dat je krijgt. Het aantal versterkingen dat je krijgt kan echter NOOIT minder zijn dan 3, dus zelfs als je maar een paar planeten hebt, krijg je altijd ten minste 3 versterkingslegers.

Pak je versterkingen uit je legervoorraad en zet ze voor je neer. Dit het begin van je "voorraadje versterkingen".

De onderstaande tabel kan je helpen bij het berekenen van het aantal versterkingen dat je krijgt.

PLANETEN	VERSTERKINGEN
1-11	3
12-14	4
15-17	5
18-20	6
21-23	7
24-26	8
27-29	9
30-32	10
33-35	11
36-38	12
39-41	13

Heb je complete systemen?

Je krijgt ook versterkingen voor elk compleet systeem dat je hebt. Een systeem is een groep planeten van dezelfde kleur. Als jij legers hebt op elke planeet van een compleet systeem, dan heb je het systeem in handen.

Het aantal versterkingen dat je krijgt, is afhankelijk van het systeem (of de systemen) die je hebt. Bij de naam van elk systeem staat een getal dat aangeeft hoeveel versterkingen je voor dat systeem krijgt. Bijvoorbeeld het systeem Uitbreidingsgebied levert je 3 extra versterkingen op. Haal deze versterkingen uit je legervoorraad en zet ze bij de versterkingen voor je (het voorraadje dat je begon na het tellen van je planeten).



STAP 4: SPEEL KAARTEN VOOR LEGERS/SCHEPEN

Dit lijkt misschien raar omdat we nog niet hebben uitgelegd hoe je kaarten krijgt (dat wordt verder verklaard in Stap 10), maar op dit punt kun je **1 kaart inleveren om een schip te bouwen**, een setje van 3 kaarten inleveren om meer legers te krijgen, **of 4 kaarten inleveren voor allebei**. Als je 5 kaarten in je hand hebt, moet je er één (of meer) uitspelen zodat je kaartentotaal onder de 5 komt.

Legers verdienen

Voor een setje van 3 kaarten krijg je legers. Leg de 3 ingeleverde kaarten uit het spel en pak het aantal legers waar je recht op hebt volgens onderstaande tabel:

SET	WAARD IN LEGERS
3 kaarten met jagers	4
3 kaarten met korvetten	5
3 kaarten met slagschepen	6
1 jager, 1 korvet, 1 slagschip	7

Zet deze legers bij je voorraadje versterkingen.

Een schip bouwen

Je mag één kaart (meer niet!) inleveren om het schip dat op de kaart staat te bouwen. Als je bijvoorbeeld een kaart met een jager inlevert, mag je een jager bouwen. Leg de ingeleverde kaart op de weglegstapel, pak een schip van de betreffende categorie en leg het bij je voorraadje versterkingen.

Het aantal schepen dat een leger mag hebben is onbeperkt. Elk leger kan tot 3 van elk type schip bouwen. Als alle 3 de schepen van een bepaald type op het speelbord zijn (b.v. het zwarte leger heeft alle 3 de Droid Fighters op het bord), dan kunnen er niet meer schepen in die categorie gebouwd worden totdat er eentje vernietigd wordt.

BELANGRIJK: je mag maar één schip per beurt bouwen.

STAP 5: STEL JE LEGERS OP

Nu is het tijd om je versterkingen op het bord te zetten: na het verzamelen van je versterkingen, zet je nu ALLE grondtroepen die je hebt gekregen op planeten die jij in handen hebt. Je kunt ze allemaal op één planeet zetten of ze verspreiden over al je planeten. Denk eraan: je moet AL je versterkingen opstellen.

Wanneer je je grondtroepen hebt geplaatst, komt een eventueel schip dat je hebt gebouwd. Je schip moet ook op een planeet die van jou is komen. Er kan meer dan 1 schip op een planeet staan.

Belangrijk: je mag geen legers of schepen op een planeet zetten van het andere leger in jouw partij.

STAP 6: DE INVASIE

Invasies zijn het belangrijkste onderdeel van je beurt. Hierbij val je vijandelijke legers aan en je probeert planeten te veroveren door ze van anderen over te nemen. Je mag zelf bepalen hoe vaak je aanvalt, in welke volgorde en wanneer je je terugtrekt. Je kunt natuurlijk ook helemaal niet aanvallen (dan ga je gewoon door naar Stap 7), of blijven aanvallen tot dat je bijna geen legers meer over hebt. Je kunt tijdens je beurt ook meer dan één planeet aanvallen.

Een paar opmerkingen over het gevecht

Enkele termen die tijdens het gevecht gebruikt worden zijn:

- De *aanvaller* is de speler die aan de beurt is en een ander aanvalt.
- De *verdediger* is de speler die aangevallen wordt.
- Een *invasie* is de aanval op een planeet met het doel die te veroveren. De invasie duurt voort totdat de planeet wordt overgenomen (veroverd), of totdat de aanvaller besluit te stoppen met z'n aanvallen. Soms kun je tijdens je beurt meer dan één planeet aanvallen.
- Een *gevecht* is één worp met de dobbelstenen (voor de aanvaller en voor de verdediger) tijdens een invasie. Een invasie is soms na één gevecht al volbracht, maar kan ook wel 12 gevechten lang duren.

Waar kan ik binnenvallen?

Je kunt elke planeet binnenvallen die grenst aan een planeet waar jij legers hebt. (Als je niet meer weet wat aangrenzend is, lees dan de uitleg op blz. 3 nog een keer). Je mag alleen planeten binnenvallen die van de andere partij zijn – niet van je eigen partij. Kies een planeet waarop jouw legers staan en zeg welke aangrenzende planeet je wilt binnenvallen.

Schepen

Schepen vormen een geweldige ondersteuning als je aanvalt (of verdedigt). Ze verbeteren b.v. je dobbelsteenworp (zie verderop in de spelregels). Maar op zich zijn het geen legers. Schepen kunnen alleen aanvallen (of verdedigen) samen met bijbehorende legers.

HOE VOER JE HET GEVECHT?

Aanvallen met Legers

Om aan te kunnen vallen, moeten er ten minste 2 legers op een planeet staan. Dit komt omdat er altijd één leger moet achterblijven om de planeet waar vandaan je aanvalt te beschermen. Dit leger kan dus niet deelnemen aan een gevecht.

Kies hoeveel legers je van jouw aanvallende planeet wegstuurt om een andere planeet aan te vallen. Je kunt 1, 2 of 3 legers sturen. Misschien heb je veel meer troepen op je planeet, maar je mag niet meer dan 3 legers tegelijk wegsturen voor een gevecht.

Aanvallen met Schepen

Als je een schip of schepen op de aanvallende planeet hebt, kun je deze tijdens je aanval gebruiken. Schepen geven aanvallende legers een bonus.

Verdedigen met Legers

Dan kiest de verdediger hoeveel legers hij van de aangevallen planeet laat verdedigen. Je kunt verdedigen met 1 of 2 legers. Misschien heb je veel meer troepen op je planeet, maar je mag niet meer dan 2 legers tegelijk laten verdedigen. Je blijft de aangevallen planeet verdedigen totdat je laatste leger wordt verslagen of tot de aanvaller zich terugtrekt.

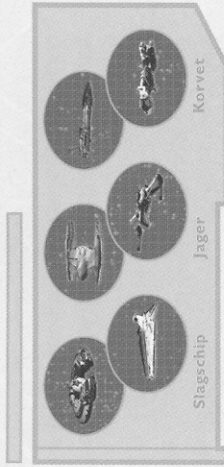
Verdedigen met Schepen

Als je een schip of schepen op de aangevallen planeet hebt, kun je deze

tijdens je aanval gebruiken. Schepen geven je verdedigende legers een bonus.

Scheepsvoordeel

Elk schip heeft een eigen speciaal voordeel voor je aanval of verdediging:



Categorie Slagschip: Slagschepen bieden je de kans om de 6-zijdige dobbelstenen te vervangen door de 8-zijdige dobbelstenen.

Met één Slagschip mag je 1 6-zijdige dobbelsteen vervangen door 1 8-zijdige dobbelsteen, met 2 Slagschepen mag je 2 6-zijdige dobbelstenen vervangen door 2 8-zijdige dobbelstenen, en met 3 Slagschepen kun je 3 6-zijdige dobbelstenen vervangen door 3 8-zijdige dobbelstenen.

Categorie Jager: jagers voorkomen dat

1 of meer dobbelstenen een "1" gooien. Met één jager voorkom je de "1" voor 1 dobbelsteen, met 2 jagers gooien 2 dobbelstenen geen "1" en met 3 jagers (alleen mogelijk voor de aanvaller) gooien alle 3 de (aanvallende) dobbelstenen geen "1". Elke "1" die je gooit, mag opnieuw gegooid worden voor een getal dat hoger is dan "1".

Categorie Korvet: Korvetten tellen +1

bij een dobbelsteenworp, te beginnen met je hoogste dobbelsteen. Met één korvet tel je +1 bij je hoogste dobbelsteen, met 2 korvetten tel je +1 bij je 2 hoogste dobbelstenen en met 3 korvetten (alleen mogelijk voor de aanvaller) tel je +1 bij alle 3 de (aanvallende) dobbelstenen. LET OP: Korvetten kunnen niet gebruikt worden om +2 of +3 bij één dobbelsteen te tellen.

En dan nu: het gevecht...

Gooi nu je gevechtsdobbelstenen. Maar vergeet je scheepsvoordeel niet.

1. De aanvaller neemt 1, 2 of 3 6-zijdige dobbelstenen – afhankelijk van het aantal legers dat hij/zij gebruikt voor het gevecht.

2. Voor elk Slagschip dat bij het gevecht gebruikt wordt, vervang je een 6-zijdige dobbelsteen door een 8-zijdige dobbelsteen.

3. De aanvaller gooit zijn/haar dobbelstenen. De verdediger gooit zijn/haar dobbelstenen.

4. Voor elke Jager die meevecht, mag je een "1" opnieuw gooien.

5. Voor elk Korvet dat meevecht, tel je 1 bij een dobbelsteen (te beginnen met je hoogste).



De Republiek-speler valt aan vanaf Saleucami en gebruikt 3 dobbelstenen. Omdat hij een Slagschip op de planeet heeft, kan hij een 8-zijdige dobbelsteen gebruiken in plaats van de aanvallende 6-zijdige dobbelstenen. De Separatisten-speler verdedigt met 2 dobbelstenen. Omdat hij een Jager op zijn planeet heeft, mag hij een eventuele 1 opnieuw gooien.

Wie wint het gevecht

Leg je gegooide dobbelstenen op volgorde van hoog naar laag.

Nu vergelijk je jouw hoogste dobbelsteen met de hoogste dobbelsteen van je tegenstander om te zien wie er heeft gewonnen.

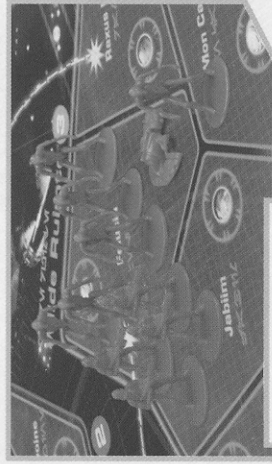
De hogere dobbelsteen wint altijd. De verliezer haalt een leger van het speelbord en legt dit terug bij zijn/haar legervoorraad. Dit leger is verslagen. **BELANGRIJK:** bij een gelijke worp wint de VERDEDIGER.

Na het vergelijken van de hoogste dobbelsteen bekijken jij en je tegenstander de één na hoogste dobbelstenen.

Als er geen dobbelsteen is om jouwe mee te vergelijken (als jij 1 of 2 dobbelstenen meer gooid dan je tegenstander), dan is de strijd al beslist.

Een invasie beëindigen

Na een gevecht kan de aanvaller ervoor kiezen zijn invasie te beëindigen. Je mag als je wilt nog een andere planeet aanvallen, of deze stap van je beurt afsluiten.



Omdat er op Mon Calamari nog maar 1 leger staat, kan de Separatisten-speler zijn invasie niet voortzetten (weet je nog: er moet altijd één leger op een planeet achterblijven om hem te beschermen). Maar de Separatist heeft 8 legers op Felucia en die planeet grenst ook aan Jabim. De Separatisten-speler zet z'n invasie nu dus voort vanaf Felucia en stuurt 3 legers (het maximum voor de aanval) naar Jabim. De Republiek-speler verdedigt met 2 legers (het maximum voor de verdediging).

De **aanvallende planeet tijdens een invasie** Tussen gevechten in kun je de planeet waar vandaan je aanvalt veranderen en de invasie voortzetten vanaf een andere aangrenzende planeet. Maar je kunt niet vechten met legers van verschillende planeten tegelijkertijd. Tijdens één gevecht moeten al je legers afkomstig zijn van dezelfde planeet.

Een **planeet aanvallen met Keizer Palpatine** Nadat Order 66 is uitgevaardigd, staat Keizer Palpatine op een planeet (zie Stap 11). Als deze planeet wordt aangevallen, gooien de verdedigende legers altijd de 8-zijdige dobbelstenen, ongeacht de aanwezigheid van schepen.

Een **invasie winnen en de planeet veroveren** Je wint de invasie als je het laatste verdedigende leger op een planeet verslaat.

Op dit moment worden eventuele schepen op de planeet ook vernietigd.

Neem de legers en schepen die je gebruikte om het gevecht te winnen en zet ze op de planeet die je hebt veroverd. Je mag nu ook extra legers en schepen van je aanvallende planeet naar de veroverde planeet verplaatsen. Dus hoewel je maar met 3 legers kunt aanvallen, zodra je ene planeet veroverd hebt, kun je meer legers naar je nieuwe planeet verplaatsen. Dit moet je allemaal echter wel afronden voordat je een nieuwe invasie aankondigt.

Een **planeet veroveren met een kaartje**

De Separatisten leggen tijdens het spel hun kaartjes op planeten. Als de Republiek een planeet verovert waarop zo'n kaartje ligt, dan pakt de veroveraar het kaartje, draait het om en legt het voor zich op tafel.

Op dit kaartje staat welke Separatistische leider of welk plan de Republiek heeft gevonden. Verschillende kaartjes hebben uiteenlopende informatiewaarde. Dit wordt aangegeven door rode stippen. De Republiek-speler mag aan het eind van zijn/haar beurt extra kaarten trekken op basis van de hoeveelheid informatie die hij/zij heeft bemachtigd.

Let op: in een heel enkel geval kan er meer dan één kaartje op een planeet liggen. In dit geval krijgt de Republiek-speler alle kaartjes die er liggen.

Een **andere speler uitschakelen**

Je schakelt een andere speler uit als je zijn/haar laatste leger op het bord verslaat. Deze speler doet nu niet meer mee. De partij van de speler kan het spel echter nog steeds winnen.

De **uitgeschakelde speler legt zijn/haar kaarten op de weglegstapel**. In het klassieke spel RISK krijg jij als speler die hem/haar versloeg de kaarten die hij/zij nog had.

Als je nu 5 of meer kaarten hebt, moet je direct stoppen en een setje inleveren voor extra versterkingen. Je zet deze versterkingen op een van jouw gebieden. Als je nu nog 5 of meer kaarten hebt, lever je nog een setje in en je plaatst deze versterkingen ook. Pas als je 4 kaarten hebt of minder ga je verder met je beurt.

Een **planeet veroveren met Keizer Palpatine**

Als Order 66 wordt uitgevaardigd (zie Stap 11) maakt Darth Sidious bekend dat hij Keizer Palpatine is. Door dit te onthullen, maakt hij zichzelf kwetsbaar voor de legers van de Jedi. Als de Republiek erin slaagt de planeet met Keizer Palpatine te veroveren, dan hebben zij automatisch gewonnen.

STAP 7: JE LEGERPOSITIE VERSTEVIGEN

Als je klaar bent met je gevechten (en dat is helemaal jouw eigen keuze), krijg je ÉÉN kans om je positie te verstevigen ("vrije verplaatsing").

Om je positie te verstevigen, neem je zoveel legers als je wilt van een van jouw planeten en je zet ze op een andere hiermee verbonden planeet. (Denk erom: er MOET ten minste één leger op een planeet achterblijven – je kunt een planeet nooit leeg achterlaten.)

Planeten zijn verbonden als zij direct aan elkaar grenzen of als alle tussenliggende planeten ook IN JOUW HANDEN ZIJN of in die van JOUW PARTIJ. Je mag niet over vijandelijke planeten verplaatsen.

Je positie verstevigen is geen aanval; het is gewoon een troepenverplaatsing van een van je planeten naar een andere om je frontlinie te versterken of om de juiste positie voor je volgende beurt voor te bereiden.

STAP 8: JE SCHEEPSPOSITIE VERSTEVIGEN

Schepen krijgen ook één kans om te verstevigen. Dit werkt hetzelfde als met de legers – van de ene planeet naar een hiermee verbonden planeet.

STAP 9: COMMANDO-OVERDRACHT

Na het verstevigen van je positie mag je de andere speler van jouw partij vragen of hij het commando op een van zijn/haar planeten mag overnemen. Daaraan zijn bepaalde beperkingen verbonden:

- Je teamgenoot moet bereid zijn het commando aan jou over te dragen – je kunt het commando niet met geweld overnemen;
- Je mag per beurt het commando over één planeet overnemen;
- Je mag alleen commando overnemen van een planeet waarop precies één leger staat;
- Je kunt niet het commando overnemen als er op de planeet schepen, kaartjes of Keizer Palpatine zijn.

Als er een planeet is waarop maar één leger staat, dan mag je dit vervangen door een leger van jouw eigen kleur. Geef de eigenaar zijn leger terug en zet een van de legers uit jouw legervoorraad op de planeet. Nu heb jij het commando over deze planeet.

STAP 10: KAART(EN) PAKKEN

Aan het eind van je beurt pak je een kaart als je een planeet van een vijandelijk leger hebt veroverd. Je mag twee kaarten pakken als je een planeet van beide vijandelijke legers hebt veroverd. Het maakt niet uit hoeveel planeten je hebt veroverd; je krijgt altijd maar één kaart per vijandelijk leger.

Voorbeeld: het blauwe leger heeft 13 legers op Kashyyk. Hij valt (via de hyperruimtelijn) de rode legers op Boz Pity aan en wint. Het blauwe leger valt het rode leger dan opnieuw aan met een invasie vanaf Boz Pity naar Kessel. Het blauwe leger wint weer en verplaatst 2 legers van Boz Pity naar Kessel.

In dezelfde beurt besluit het blauwe leger het gele leger aan te vallen met z'n overgebleven legers op Kashyyk en daarmee Haruun Kal binnen te vallen. De aanval van het blauwe leger slaagt en hij verplaatst 6 van z'n 7 legers van Kashyyk naar Haruun Kal. Het blauwe leger zet z'n aanval nog voor en verklaart de oorlog aan Rodia (eveneens in handen van het gele leger). De blauwe aanval slaagt weer.

Nu besluit blauw te stoppen met z'n invasies.

Omdat hij ten minste 1 planeet van het rode leger veroverde, mag blauw een kaart pakken.

Omdat hij ook minstens 1 planeet van het gele leger veroverde, mag blauw een tweede kaart pakken. Het maakt niet uit dat het blauwe leger meer dan 1 planeet van zowel rood als geel overnam; blauw mag maar één kaart pakken voor elk vijandelijk leger.

Veroverde Separatistische kaartjes

Republikeinse spelers mogen kaarten pakken wanneer zij tijdens hun beurt Separatistische leiders hebben gevangen of plannen hebben onderschept. Op deze kaartjes staan één, twee of drie rode stippen. Een Republikeinse speler mag één kaart pakken voor elke stip die hij tijdens z'n beurt veroverd heeft. Bijvoorbeeld: als de rode speler Graaf Dooku en Rune Haako in één beurt gevangen heeft genomen, dan mag rood aan het eind van z'n beurt vijf extra kaarten pakken (drie voor Dooku en twee voor Rune Haako).

Na het pakken van de extra kaarten leg je de veroverde kaartjes terug in de doos (uit het spel).

