

Regels NK Risk 2020

LET OP!

Haal de opdrachten 'verover 18 gebieden en bezet elk van deze met 2 legers' en 'verover 24 gebieden' uit het spel! Daarnaast dient iedereen een nieuwe opdracht te trekken indien een speler 'zichzelf' (zijn eigen kleur vernietigen) heeft getrokken. Deze opdrachten doen niet mee omwille van punt 6.

1. Regels

Dit document gaat in op details en regels die niet letterlijk beschreven staan in de standaard spelregels en die wel van toepassing zijn op het NK Risk. Als basis zullen de officiële Risk spelregels van de 5e editie gehanteerd worden, zie dit [document](#). Voor alle vragen of onenigheden tijdens het risken vragen wij deelnemers de hand op te steken zodat wij, de organisatie, kunnen oordelen.

2. Het Kampioenschap

Het NK Risk 2019 zal gespeeld worden in 4 rondes met een tijdslimiet tussen de 2 en 3 uur. Daarnaast zal er een 'verliezersronde' plaatsvinden zodat elke deelnemer minstens 2 potjes Risk speelt. Deze 'verliezersronde' bestaat uit 3 rondes (na de eerste ronde dus) met een tijdslimiet tussen de 1,5 en 2 uur.

3. Knock-out systeem

Het kampioenschap wordt gespeeld in een knock-out systeem wat betekent dat enkel de winnaar per tafel doorgaat, met uitzondering van de 1e ronde: in de 1e ronde gaat zowel de winnaar door als een tweede speler die op dat moment het dichtst bij zijn/haar opdracht zit en daarom als 'tweede plaats' tevens door naar de kwartfinale gaat. Zie voor het bepalen van dit tweede plaats punt 6: 'Sterkte-regel' in het document.

4. Tijdslimiet

De tijdslimiet van 2 tot 3 uur wordt toegepast om ervoor te zorgen dat het kampioenschap op één dag kan plaatsvinden. Om te voorkomen dat deelnemers tijd gaan rekken, wordt niet gezegd wanneer de ronde exact eindigt. Ergens tussen de 2 en 3 uur na het begin van de ronde gaat de zoemer en dient er direct gestopt te worden met spelen, zonder de beurt af te spelen. Er wordt dus geen laatste beurt, ronde of iets dergelijks toegepast. Op deze manier willen wij stimuleren dat er op het eind aanvallend wordt gespeeld en er zoveel mogelijk kans is dat er een winnaar binnen de tijdslimiet is.

5. 'Verliezersronde'

De deelnemers uit de 1e ronde die hun eerste Risk spel niet gewonnen hebben, zullen deelnemen aan de verliezersronde. Deze verliezersronde zal bestaan uit 3 rondes die allen een tijdslimiet hebben tussen de 1,5 en 2 uur. Wederom gaat enkel de winnaar door naar de volgende ronde waardoor er uiteindelijk een 'verliezersronde finale' van 6 spelers ontstaat. De winnaar van deze finale heeft officieel de 3e plaats van het NK Risk bemachtigd!

6. De 'sterkte-formule'

In 2 situaties moet er een formule worden toegepast om te bepalen welke speler er het sterkst voorstaat:

1. Op het moment dat er geen winnaar is binnen de gestelde tijdslimiet.
2. In de 1e ronde op het moment dat er bepaald moet worden welke speler er tweede is geworden (en dus tevens door mag naar de 2e ronde).

Hier hebben wij een simpele formule voor ontwikkeld, die stimuleert dat er een winnaar zal zijn binnen de tijdslimiet door het vervullen van zijn/haar opdracht. Wij hanteren voor het NK Risk de volgende 'sterkte- formule':

Iedere speler telt het aantal gebieden dat hij of zij nog moest veroveren voor zijn/haar opdracht (dit zijn enerzijds gebieden binnen continenten die je volledig moest veroveren, anderzijds gebieden waar een tegenstander op staat die je moest vernietigen) PLUS het aantal gebieden dat in kortste route tussen jouw dichtstbijzijnde legers en deze te veroveren 'opdracht-gebieden' ligt (in het geval dat je dus niet direct aan deze gebieden grenst). De winnaar wordt nu heel simpel bepaald: degene die nog het minst aantal gebieden moest veroveren wint!

Deze regel zorgt ervoor dat in de laatste paar beurten iedereen zo dicht mogelijk bij zijn of haar opdracht zal proberen te komen en aanvallend gaat spelen. Enkel verdedigen tot het eind van het spel wordt op deze manier niet beloond.

In het geval dat 2 spelers hetzelfde aantal gebieden telt dat hij of zij nog moest veroveren wordt er gekeken naar de verhouding van het totaal aantal legers in eigen bezit tegenover het aantal vijandelijke legers dat nog op de gebieden stond die je moest veroveren. Deze deel je door elkaar: aantal eigen legers/aantal vijandelijke legers. Degene met de hoogste score wint.

Een gevolg van het toepassen van de sterkte- formule omwille van de tijdslimiet is dat de opdrachten 'verover 18 gebieden en bezet elk van deze met 2 legers' en 'verover 24 gebieden' uit het spel gehaald dienen te worden. Ook dient iedereen een nieuwe opdracht te trekken indien een speler 'zichzelf' (zijn eigen kleur vernietigen) heeft getrokken.

Het bepalen wie er winnaar of 2e is geworden, gebeurt door de spelers zelf. De wedstrijdleiding wordt enkel gevraagd mee te kijken als er onenigheid of onduidelijkheid is.

7. Bedenktijd

Om te zorgen dat elk spel zo eerlijk mogelijk verloopt, zal er tevens een limiet worden gezet op de bedenktijd die een speler heeft alvorens hij of zij tot actie overgaat in zijn/haar beurt. Deze tijdslimiet is 1 minuut. Uiterlijk na deze minuut moet de speler beslissen of hij over gaat tot aanvallen of verdedigen en de bijbehorende acties uitvoeren. Na het uitvoeren van een actie zal voor dezelfde speler wederom de bedenktijd worden ingezet voor eventuele vervolgacties of het afronden van de beurt.

8. Kaarten in bezit en inzetten

Je mag maximaal 5 kaarten in je bezit hebben. Zoals in de basisregels beschreven, ben je op het moment dat je 5 kaarten bezit verplicht een combinatie in te leveren in je eerstvolgende beurt. Spelers moeten te allen tijde kunnen zien hoeveel kaarten je in je bezit hebt. Een combinatie van kaarten inzetten kan enkel aan het

begin van de beurt. Er is 1 joker geoorloofd per combinatie die ingeleverd wordt. Je bent niet verplicht om na het inleveren van een kaartencombinatie aan te vallen; je mag tevens verdedigen.

9. Vernietigen tegenstander en zijn/haar kaartjes overnemen & inzetten.

Wanneer een speler het laatste gebied van een andere speler verovert (en niet als opdracht had dit te doen) krijgt hij/zij alle territoria-kaartjes van deze speler. Indien de speler met deze nieuwe kaartjes nog steeds minder dan 5 kaarten in bezit heeft, krijgt hij/zij tevens nog een territoria kaart voor het veroveren van een gebied. Indien de speler met de kaartjes van de vernietigde tegenstander erbij meer dan 5 kaartjes in bezit heeft, krijgt deze speler geen territoria-kaart voor het veroveren van een gebied. Deze kan de speler pas de volgende beurt inzetten. De speler moet de eerstvolgende beurt een of meerdere combinaties inleveren zodat hij/zij vervolgens minder dan 5 kaarten in bezit heeft.

10. Verdedigingslimiet

Er is een limiet op het aantal keer dat je achter elkaar mag verdedigen. Deze limiet ligt op 3 beurten. Je mag dus niet meer dan 3 beurten achter elkaar verdedigen. Minstens 1 beurt moet je aanvallen, daarna mag je in theorie weer verdedigen. In het theoretisch mogelijke doemscenario dat je na 3 keer verdedigen alsnog geen legers hebt om aan te vallen (doordat al deze bijgezette legers zijn aangevallen en vernietigd zijn) mag je telkens nog eenmaal verdedigen totdat je wel een gebied kan aanvallen, hoe matig de kans om te winnen ook is.

11. Legers gebruiken tijdens aanval

Je mag met een onbeperkt aantal legers overstappen bij het veroveren van een gebied (op minstens 1 leger na die achter moet blijven). Per dobbelworp mag er enkel vanuit 1 gebied worden aangevallen. Het is dus niet mogelijk met 3 gebieden tegelijkertijd 1 gebied te veroveren waardoor je meer legers zou kunnen gebruiken. Natuurlijk is het wel mogelijk per dobbelworp te veranderen van gebied waarmee je een gebied aanvalt.

12. Keuze aantal dobbelstenen verdediger

De verdediger mag nadat de aanvaller zijn dobbelstenen heeft gegooid, beslissen of hij met 1 of 2 dobbelstenen zal gaan gooien.

13. Verschuiven legers

Enkel na een beurt waarin je minstens 1 aanval hebt gedaan (niet per se een gebied veroverd hebt) mag je legers verplaatsen. Je mag zeven maal één legertje van het ene gebied naar het andere gebied verplaatsen, dat hieraan grenst.

14. Gebiedsgrenzen Afrika

Oost-Afrika grenst wel aan het Midden-Oosten.

15. Kaart pakken na veroveren gebied

Een speler mag pas zijn kaart pakken en bekijken na het afronden van zijn beurt. Spelers helpen elkaar eraan te herinneren een kaart te pakken na het veroveren van een of meerdere gebieden. In het geval een speler (en dus de medespelers) dit vergeet, mag diegene de kaart alsnog pakken als dit voor aanvang van zijn/haar

volgende beurt is. In het geval een speler een ander leger vernietigt en dus al zijn/haar kaartjes krijgt en daardoor meer dan 5 bezit, mag diegene geen extra kaart van de stapel pakken voor het veroveren van een gebied. Hij heeft immers al meer dan 5 kaartjes. De volgende beurt zal de speler een aantal kaartjes moeten inleveren zodat hij/zij er minder dan 5 overhoudt.

16. Opzetten van het spel

Van te voren is aan elke speler reeds een kleur toegewezen.

Allereerst wordt er gedobbeld om te bepalen wie er mag gaan beginnen met het spel. Bij deze persoon wordt begonnen met het uitdelen van de territoria-kaarten en er wordt gedeeld tot de kaarten op zijn. Ook pakt elke speler nu zijn opdrachtkaart. Vervolgens zet iedereen allereerst een leger op elk gebied dat hij/zij zojuist toegewezen heeft gekregen door de territoriakaarten.

Dan zet elke speler om de beurt telkens een leger neer van de legers die ieder aan het begin van het spel mag neerzetten. Er geldt een maximum van 4 legers per land bij het opzetten (zoals vastgelegd in de standaard spelregels van Risk). Ook nu wordt wederom begonnen met de speler die het spel mag beginnen (bepaald door het dobbelen eerder). Nadat iedereen zijn legers heeft geplaatst mag er niet meer verplaatst worden.

Nu mag dezelfde speler beginnen met het spel en verlopen de beurten in volgorde met de klok mee.

17. Supporters

Supporters zijn meer dan welkom. Ook spelers die uitgeschakeld zijn, mogen uiteraard blijven als toeschouwer. Aanmoedigingen zijn toegestaan, maar het is niet toegestaan om tips te geven aan spelers. Ook is het niet toegestaan je als toeschouwer te bemoeien met het spel waar je niet zelf aan deelneemt. Als spelers last hebben van supporters kunnen ze dat aangeven bij de organisatie.

18. Overtreden spelregels

De organisatie en de scheidsrechters behouden zich het recht spelers te bestraffen voor het overtreden van de spelregels. Het niet nakomen van mondelinge afspraken is geen vals-spel. Onder een overtreding wordt onder andere wel verstaan: het inzetten van teveel legers, het pakken van een kaart terwijl dat niet mocht, het onderling ruilen van kaarten, dobbelstenen verleggen etc. Hiervoor heeft de organisatie een gele en een rode kaart. Een gele kaart is een laatste waarschuwing. Een rode kaart betekent uitschakeling van het desbetreffende spel.

19. Geluid

Wij begrijpen dat bij een Risk spel de gemoederen hoog op kunnen lopen en dat daarmee het geluidsvolume kan stijgen. Dit is wat ons betreft toegestaan binnen de redelijke grenzen. Het is echter niet toegestaan te schelden of dronkenmansgedrag te vertonen. Hiervoor gelden tevens de gele en rode kaarten zoals hierboven beschreven bij punt 18 'Overtreden spelregels'.

20. Beslissing

Bij onenigheid tijdens het spel en wanneer men het niet gezamenlijk kan oplossen behoudt de organisatie zich het recht de uiteindelijke beslissing te nemen. Dit geldt voor alle bovenstaande regels.