

## RISK: Kampen om Sydamerika

Kampen om Sydamerika er blodig alvor, og der er ingen kompromiser. Dem, der først får udslettet alle modstandernes hærstyrker, "arméer", har vundet. Spanierne er lige ankommet til kontinentet, og starter derfor i en svagere position rent territoriæsmæssigt, men de har stærkere våben, så når det kommer til kamp, er de bedre stillet.

De to hold kæmper mod hinanden, og med en tredje, neutral "spiller", der ikke angriber eller flytter, og som spilles af det hold, der ikke har turen, når der skal placeres arméer og landene skal forsvare sig i kamp.

Først skal landene fordeles til udgangspositionen. Klip "fordelingsplanen" ud, og læg dem alle i en bunke med teksten nedad. Spanierne skal trække 7 kort, inkaerne 15, og de sidste 10 kort er til den neutrale "spiller". Hver spiller starter med 30 arméer, og skiftes til at placere en armé ad gangen. De må kun placeres i de lande, man har kortet til. Placer to arméer i hver af den neutrale spillers lande.

**SPILLET** foregår ved, at man hver runde bestemmer, om man vil rekruttere nye arméer eller angribe.

### Nye arméer:

1. Tæl det antal lande, du har. Divider med 3 og rund ned til nærmeste hele tal. Hvis du f.eks. har 7 lande, får du 2 nye arméer.

2. Hvis du kontrollerer en hel region, får du ekstra arméer:

Nordlandet – grøn - 5 arméer

Andes – blå - 3 arméer

Argentina – rød - 4 arméer

Eldorado – lilla - 2 arméer

Brasilia – gul - 6 arméer

3. Hver gang en spiller får nye arméer, får den neutrale spiller halvt så mange (der rundes ned: hvis en spiller får 5, får den neutrale 2).

### Angreb:

Selvom du vælger at angribe, får du stadig nye arméer, hvis du kontrollerer en hel region. Vælg det land, du ønsker at angribe, og flyt det antal arméer dertil, du vil bruge. Du kan kun rykke ind i et land, du selv grænser op til, eller hvortil der går en stiptet sejlroute fra dit landområde. Der skal altid stå mindst én armé tilbage i det land, du angriber fra.

Våbenstandard:

Ved angreb med 1 armé bruger spanierne 2 terninger, mens inkaernes angreb kun er med 1.

Ved angreb med 2 arméer bruger spanierne 3 terninger, inkaerne 2.

Ved angreb med 3 arméer eller flere bruger spanierne 4 terninger, inkaerne 3.

Ved forsvar med 1 armé bruger spanierne 2 terninger, mens inkaernes forsvar kun er med 1.

Ved forsvar med 2 eller flere arméer bruger spanierne 3 terninger, inkaerne 2.

Selve kampen:

Både forsvarer og angriber kaster terningerne. De to højeste terninger sammenlignes, den med lavest antal øjne mister en armé. Hvis terningerne viser det samme, er det altid forsvareren der vinder. Hvis der bruges mere end 1 terning, sammenlignes derefter de to næsthøjeste terninger, og det laveste antal øjne mister en armé. I et kast kan både forsvarer og angriber således miste arméer, hvis f.eks. angriber har 5, 4 og 1, og forsvarer har 6 og 1. I det første terningpar (5 og 6) mister angriber en armé, i det andet terningpar (4 og 1) er det forsvareren der taber en.

En angriber har lov til at trække angrebet tilbage, ellers fortsætter kampen indtil enten angriber eller forsvarer ikke har flere arméer i landet. NB: Når man ned på 2 arméer, mister man en terning, det samme hvis det går ned til 1 armé, jævnfør førnævnte våbenstandard. Når du erobrer et land, får du to arméer (den neutrale spiller får ikke i dette tilfælde!). Det er tilladt at angribe mere end et land i løbet af ens tur.

## Fordelingsplan

Panama

Falcón

Guyana

Colombia

Venezuela

Surinam

Trinidad/Tobago

Galapagos

Equador

Peru

Titicaca

Chile

Amazonas

Serras

Pará

Maranhão

Acre

Mato Grosso

Bahía

Rio de Janeiro

São Paolo

Rio Grande

La Paz

Bolivia

Sucre

Paraguay

Gran Chaco

La Pampa

Santa Fe

Uruguay

Buenos Aires

Rio Negro