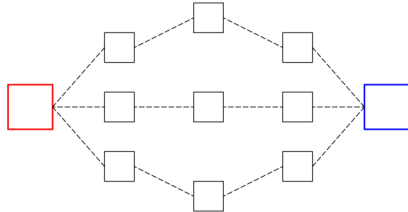


Risiko - Das Geländespiel

2 Teams



Ein grosses Taktisches Geländespiel.

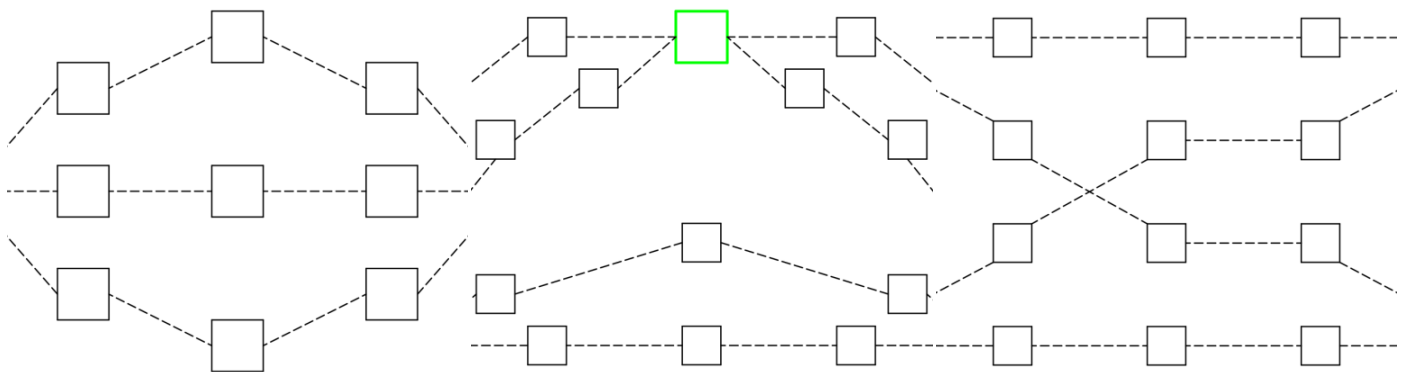
Risiko - Das Geländespiel

Dieses Geländespiel ist stark von dem Spielmodus "Onslaught" des Computerspieles Unreal Tournament 2004 inspiriert. Die Teams versuchen über mehrere Wege in die Basis der Gegner einzudringen. Dafür müssen sie Stützpunkte auf dem Weg einnehmen und diese verteidigen. Das Geländespiel ist auf taktisches geschick statt auf geschwindigkeit ausgelegt.

Aufbau

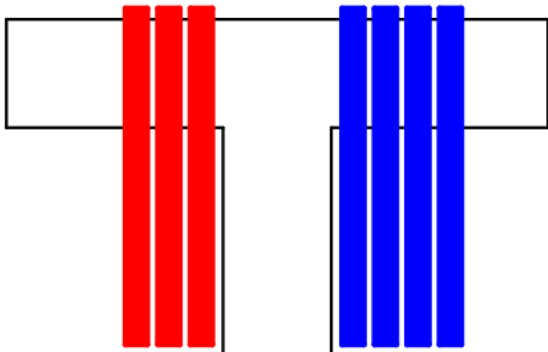
Jedes Team hat eine Basis welche je mit 3 Stützpunkten zu den anderen generischen Basen verbunden ist. Damit das Spiel Herausfordernd ist, ist es wichtig dass es schwer möglich ist eine Gesamtübersicht über das Spiel zu erlangen. Die Distanzen zwischen den Stützpunkten sollten gross sein, damit man nicht schnell von stützpunkt zu stützpunkt kommt. Die Stützpunkte müssen nicht als kreis markiert werden. Die Spieler müssen sich an die Wege zwischen den Stützpunkten halten. Sie können sich nicht querfeldein bewegen.

Aufbaumöglichkeiten



Vor Spielbeginn

Jeder Spieler Erhält 2 Bündel seiner Teamfarbe. Jeder Spieler zieht eine Jasskarte.
Jeder Spieler Postiert sich in seiner Basis.



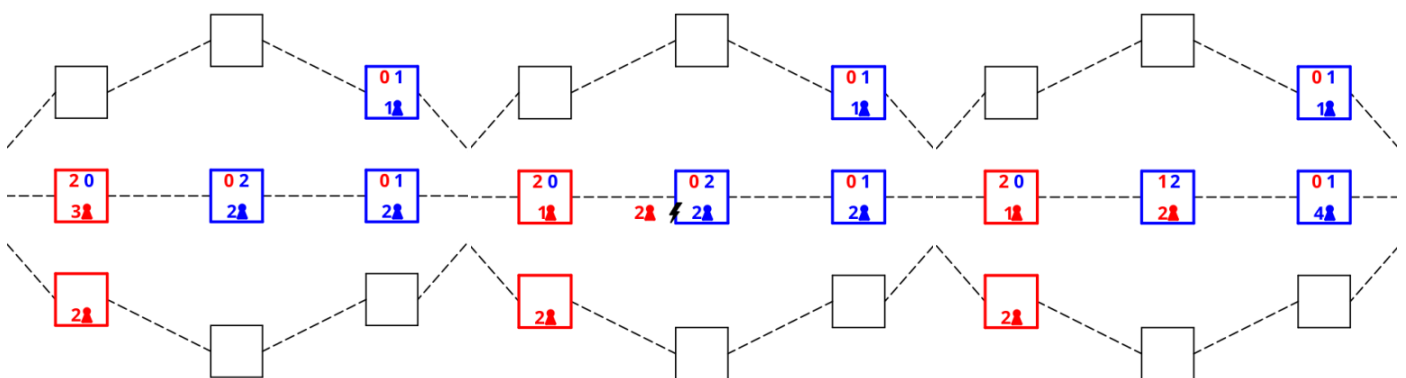
Stützpunkt

Ein Stützpunkt gilt als Eingenommen wenn mehr Bündel der eigenen farbe deponiert sind. Bei diesem Stützpunkt beispielsweise ist dieser eingenommen von Blau. Bei einem Gleichstand ist der Stützpunkt neutral. Dies Gilt auch wenn keine Bündel daran hängen. Bündel können nur an einen Stützpunkt gehängt werden wenn er von dem eigenen Team kontrolliert wird. Die Bündel dürfen unter den kontrollierten Stützpunkten frei bewegt werden. Es müssen immer mehr eigene Bündel als generische daran hängen bleiben. Jeder Spieler muss einen eigenen Bündel zu kennzeichnung behalten.

Kontrollieren und Einnehmen

Um einen gegnerischen Stützpunkt einzunehmen muss dieser zuallererst kontrolliert werden. Das heisst das die Verteidigung besiegt werden muss. Sobald ein Gegnerischer Stützpunkt kontrolliert wird können die eigenen Bündel daran gehängt werden. Sobald das eigene Team mehr Bündel hat ist der Stützpunkt eingenommen. Erst nachdem ein Stützpunkt eingenommen ist kann der nächste angegriffen und kontrolliert werden.

Kontrollieren Beispiel



Kampf

Kämpfe werden mit den Jasskarten ausgetragen. Diese Jasskarten dürfen innerhalb des eignen Teams beliebig getauscht werden. Es werden je die Werte der Angreiffer und der Verteidiger zusammengezählt. Es gewinnt die Seite mit dem Höheren Wert. Im Zweifelsfall wird Schere Stein Papier gespielt. Das Team das verliert muss in den vorherigen Stützpunkt zurückfallen bevor es einen Gegenangriff wagen kann. Sobald ein Kampf initiiert wird, können keine weiteren Verteidiger oder Angreifer dazustossen oder den Stützpunkt gar betreten.

Wenn beim Kampf die Basis angegriffen wird, muss der gegner nicht mehr zurückfallen. Das Angreifende Team hat augenblicklich gewonnen sobald sie die

Verteidigung der Basis besiegen.

Powerups

Gegen bezahlung können verschiedene Powerups ausgelöst werden.

Kartenvergiftung

Für das Abwerfen von 2 Teambündeln kann eine Kartenvergiftung erworben werden. Diese kann beliebig eingesetzt werden. Mit diesem Powerup kann die Karte eines Gegners in einem angrenzenden Stützpunkt vergiftet werden. Der Gegner muss die Vergiftung annehmen und damit sofort in seine Basis zurückkehren. Dort muss er seine Karte und die Vergiftung abwerfen, und eine neue Karte ziehen.

Bündelvergiftung

Für das Abwerfen von 2 Karten (es dürfen 2 Neue gezogen werden) kann eine Bündelvergiftung erworben werden. Mit dieser kann ein Bündel in einem angrenzenden Stützpunkt vergiftet werden. Einer der Verteidiger muss den Bündel und die vergiftung sofort in seine Basis bringen und abwerfen.

Kartenkauf

Für das Abwerfen von 2 Bündeln kann 1 Abgeworfene Karte zurückgekauft werden.

Bündelkauf

Für das Abwerfen von 2 Karten (es dürfen 2 Neue gezogen werden) kann 1 neuer Teambündel erworben werden.

Karten Vergiftungs-Powerups

Bündel Vergiftungs-Powerups

4-teams.png

3-teams.png

2-teams.png

kampf-1.png

kampf-2.png

kampf-3.png