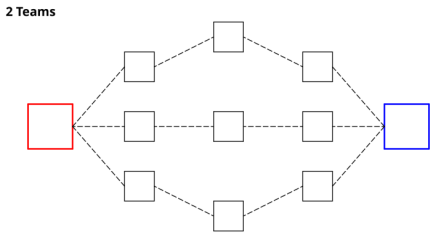


ERSTELLT VON
Samuel Hafen

ON
29.05.2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Risiko - Das Geländespiel



Ein grosses Taktisches Geländespiel.

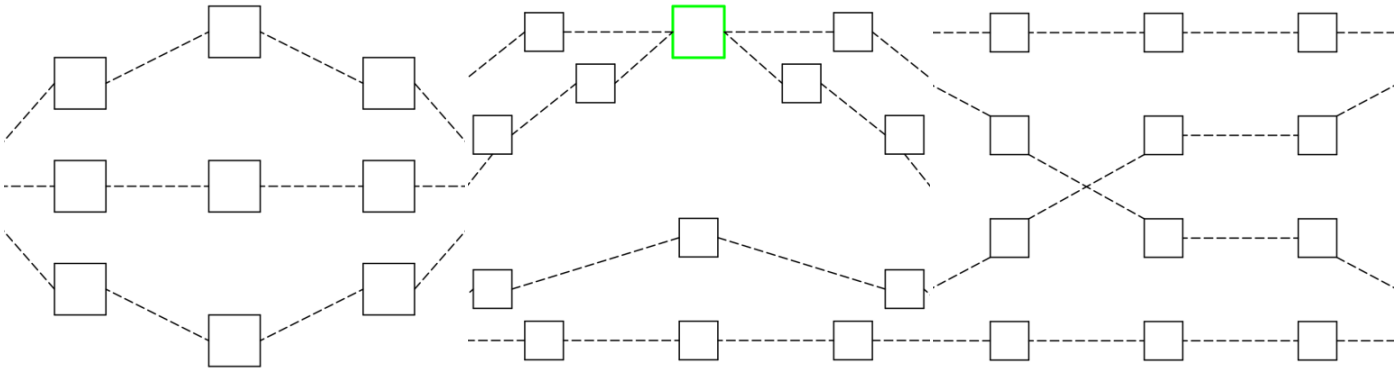
Risiko - Das Geländespiel

Dieses Geländespiel ist stark von dem Spielmodus "Onslaught" des Computerspieles Unreal Turnament 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 tacktisches geschick statt auf geschwindigkeit ausgelegt.

Aufbau

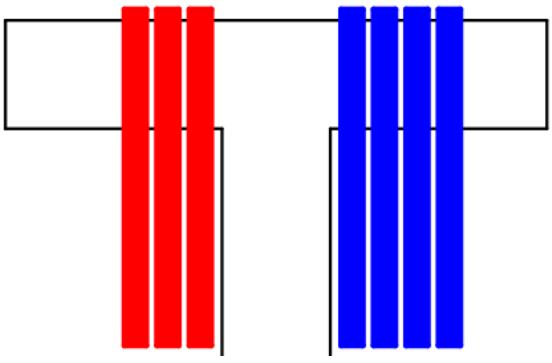
Jedes Team hat eine Basis welche je mit 3 Stützpunkten zu den anderen generischen Basen verbunden ist. Damit das Spiel Herausfordernd ist, ist es wichtig dass es schwer möglich ist eine Gesamtübersicht über das Spiel zu erlangen. Die Distanzen zwischen den Stützpunkten sollten gross sein, damit man nicht 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 Bändel seiner Teamfarbe. Jeder Spieler zieht eine Jasskarte. Jeder Spieler Postiert sich in seiner Basis.



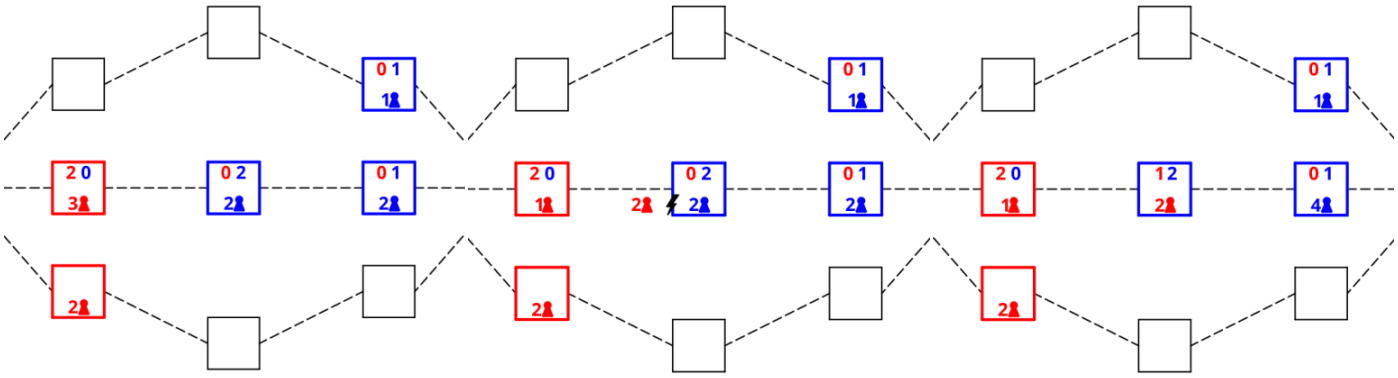
Stützpunkt

Ein Stützpunkt gilt als Eingenommen wenn mehr Bändel 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 Bändel daran hängen. Bändel können nur an einen Stützpunkt gehängt werden wenn er von dem eigenen Team kontrolliert wird. Die Bändel dürfen unter den kontrollierten Stützpunken frei bewegt werden. Es müssen immer mehr eigene Bändel als generische daran hängen bleiben. Jeder Spieler muss einen eigenen Bändel 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 Bändel daran gehängt werden. Sobald das eigene Team mehr Bändel 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 Teambändeln 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.

Bändelvergiftung

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

Kartenkauf

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

Bändelkauf

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

Karten Vergiftungs-Powerups
Bändel Vergiftungs-Powerups
4-teams.png
3-teams.png
2-teams.png
kampf-1.png
kampf-2.png
kampf-3.png

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Spiel im Freien
Strategie
Wettkampf
Geschicklichkeit

Alter
13–16 Jahre
ab dem 16. Lebensjahr

Anzahl Teilnehmer
1–20
20–30

Bibel
Diese Information fehlt.

Dauer
Bis zu 1 Stunde

Gelände / Umgebung
Wald

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

Mitwirkende
Samuel Hafen

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/risiko-das-gelaendespiel