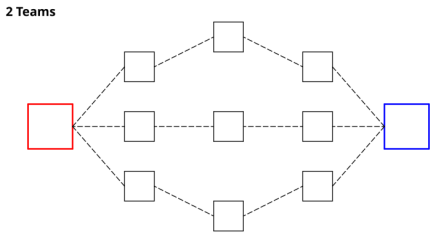


SOUMIS PAR
Samuel Hafen

ON
29/05/2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Risque - Le jeu en plein air



Un grand jeu tactique en plein air.

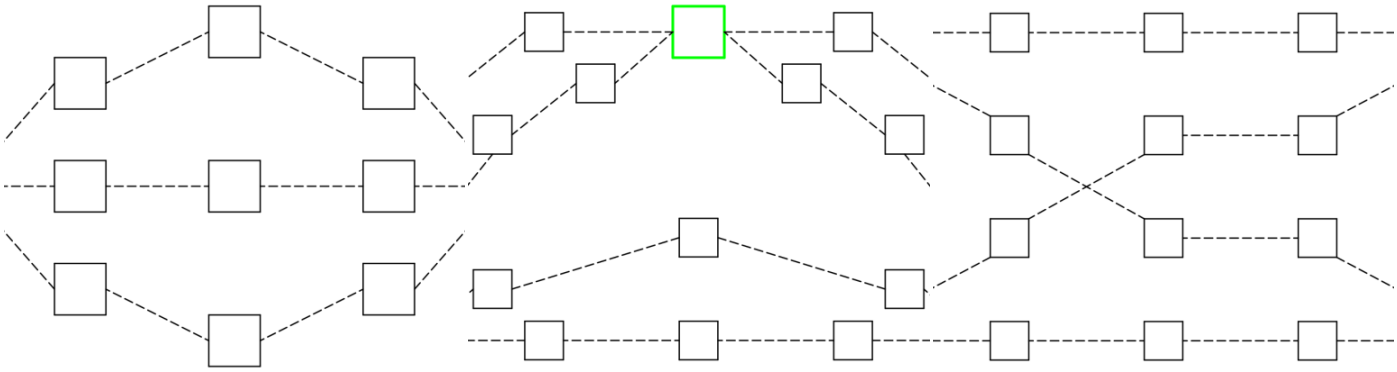
Risque - Le jeu en plein air

Ce jeu de terrain s'inspire fortement du mode de jeu « Onslaught » du jeu vidéo Unreal Tournament 2004. Les équipes tentent de pénétrer dans la base adverse par plusieurs chemins. Pour cela, elles doivent s'emparer de points d'appui situés sur leur parcours et les défendre. Ce jeu de terrain privilégie l'habileté tactique plutôt que la vitesse.

Structure

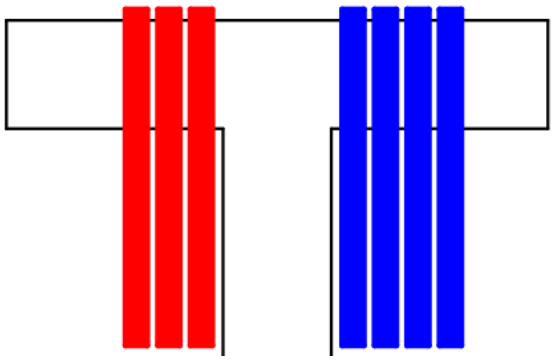
Chaque équipe dispose d'une base reliée aux autres bases génériques par trois points d'appui. Pour que le jeu reste stimulant, il est important qu'il soit difficile d'avoir une vue d'ensemble de la partie. Les distances entre les points d'appui doivent être importantes afin d'empêcher les déplacements rapides d'un point d'appui à l'autre. Les points d'appui ne doivent pas nécessairement être marqués par des cercles. Les joueurs doivent emprunter les chemins reliant les points d'appui. Ils ne peuvent pas se déplacer à travers champs.

Possibilités d'évolution



Avant le début de la partie

Chaque joueur reçoit deux cordons aux couleurs de son équipe. Chaque joueur tire une carte de Jass. Chaque joueur se positionne dans sa base.



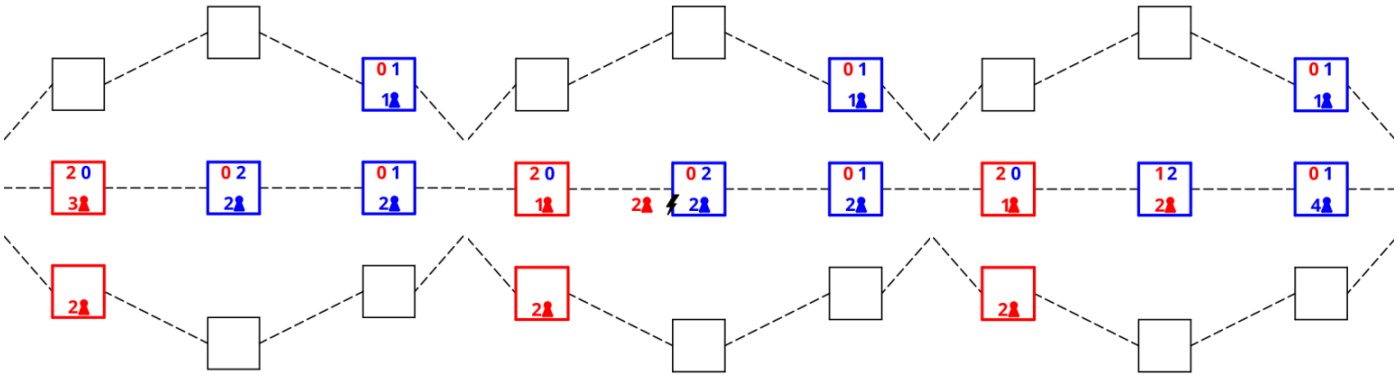
Point d'appui

Un point d'appui est considéré comme capturé lorsqu'il comporte davantage de rubans de sa propre couleur. Dans l'exemple ci-contre, ce point d'appui est capturé par les Bleus. En cas d'égalité, le point d'appui est neutre. Cela vaut également lorsqu'aucun ruban n'y est accroché. Les rubans ne peuvent être accrochés à un point d'appui que si celui-ci est contrôlé par son équipe. Les rubans peuvent être déplacés librement parmi les points d'appui contrôlés. Il doit toujours y avoir plus de rubans de son équipe que de rubans génériques accrochés à un point d'appui. Chaque joueur doit conserver un ruban pour s'identifier.

Contrôler et s'emparer

Pour s'emparer d'une base adverse, il faut tout d'abord la contrôler. Cela signifie qu'il faut vaincre ses défenses. Dès qu'une base adverse est contrôlée, on peut y accrocher ses propres rubans. Dès que votre équipe a plus de rubans, la base est conquise. Ce n'est qu'après la prise d'un point d'appui que le suivant peut être attaqué et contrôlé.

Exemple de contrôle



Combat

Les combats se déroulent à l'aide des cartes de Jass. Ces cartes peuvent être échangées à volonté au sein de la même équipe. On additionne les valeurs des attaquants et des défenseurs. Le camp qui obtient la valeur la plus élevée remporte le combat. En cas d'égalité, on joue à « pierre, papier, ciseaux ». L'équipe qui perd doit se replier vers la base précédente avant de pouvoir tenter une contre-attaque. Dès qu'un combat est lancé, aucun autre défenseur ou attaquant ne peut rejoindre le combat ni même pénétrer dans la base.

Si la base est attaquée pendant le combat, l'adversaire n'est plus obligé de se replier. L'équipe attaquante remporte immédiatement la victoire dès qu'elle vient à bout de la défense de la base.

Bonus

Différents bonus peuvent être activés moyennant paiement.

Empoisonnement de carte

En échange de 2 rubans d'équipe, il est possible d'acquérir un empoisonnement de carte. Celui-ci peut être utilisé à volonté. Ce bonus permet d'empoisonner la carte d'un adversaire se trouvant dans une base adjacente. L'adversaire doit accepter l'empoisonnement et retourner immédiatement à sa base. Là, il doit se débarrasser de sa carte et de l'empoisonnement, puis piocher une nouvelle carte.

Empoisonnement de ruban

En échange de 2 cartes (2 nouvelles cartes peuvent être piochées), il est possible d'acquérir un « empoisonnement de ruban ». Celui-ci permet d'empoisonner un ruban dans une base adjacente. L'un des défenseurs doit immédiatement ramener le ruban et l'empoisonnement dans sa base et s'en débarrasser.

Achat de cartes

En défaussant 2 rubans, il est possible de racheter 1 carte défaussée.

Achat de ruban

En défaussant 2 cartes (on peut en piocher 2 nouvelles), on peut acquérir 1 nouveau ruban d'équipe.

Cartes « Power-ups d'empoisonnement »
Power-ups « Rubans » d'empoisonnement
4-teams.png
3-teams.png
2-teams.png
kampf-1.png
kampf-2.png
kampf-3.png

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air
Stratégie
Compétition
Habileté

Vieux
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
1–20
20–30

Bible
Cette information manque.

Durée
Jusqu'à 1 heure

Terrain / environnement
forêt

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

Participants
Samuel Hafen

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/risque-le-jeu-en-plein-air