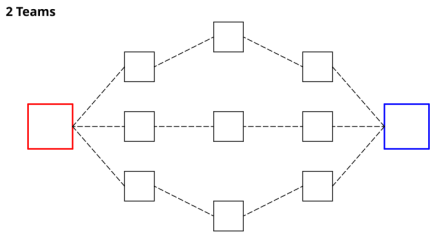


SUBMITTED BY
Samuel Hafen

ON
29.05.2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Risks – Spēle brīvā dabā



Liela mēroga taktiskais spēle brīvā dabā.

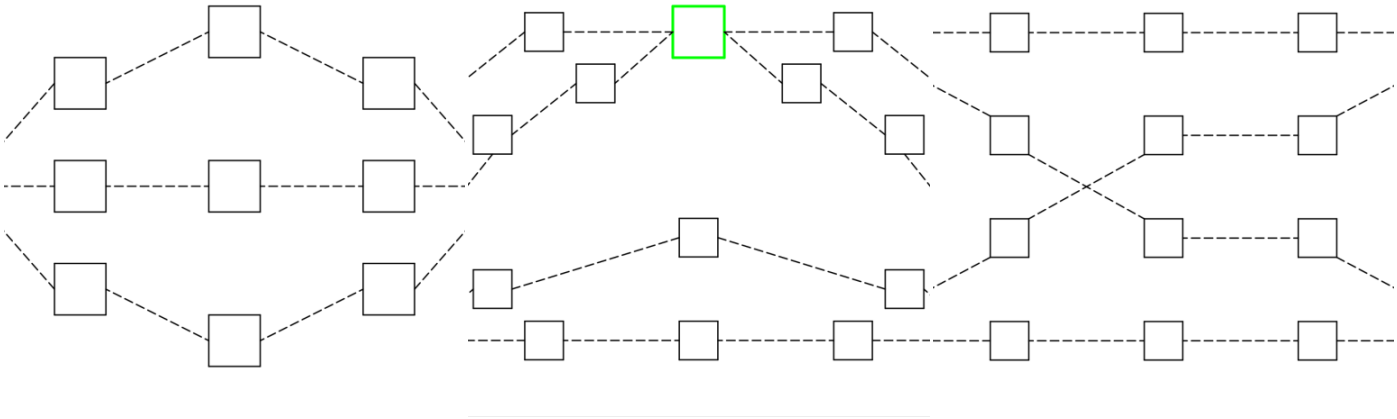
Risks – Spēle brīvā dabā

Šī lauka spēle ir lielā mērā iedvesmota no datorspēles „Unreal Tournament 2004“ spēles režīma „Onslaught“. Komandas cenšas iekļūt pretinieku bāzē, izmantojot vairākus ceļus. Lai to izdarītu, tām ceļā jāieņem un jāaizstāv atbalsta punkti. Šī lauka spēle ir orientēta uz taktisko prasmību, nevis ātrumu.

Uzstādīšana

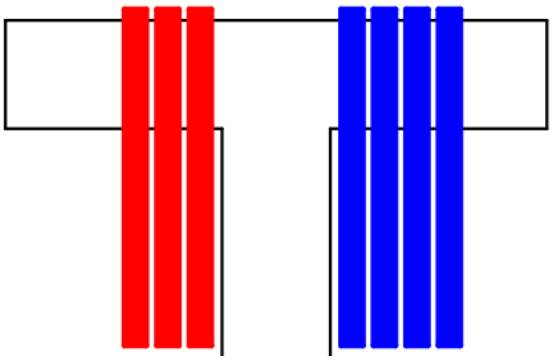
Katrā komandai ir bāze, kas ar 3 atbalsta punktiem ir savienota ar pārējām vispārējām bāzēm. Lai spēle būtu izaicinoša, ir svarīgi, lai būtu grūti iegūt vispārēju pārskatu par spēles norisi. Attālumiem starp atbalsta punktiem jābūt lieliem, lai nevarētu ātri pārvietoties no viena atbalsta punkta uz otru. Atbalsta punkti nav jāatzīmē kā apļi. Spēlētājiem jāpārvietojas pa ceļiem starp atbalsta punktiem. Viņi nedrīkst pārvietoties pa laukiem.

Paplašināšanās iespējas



Pirms spēles sākuma

Katrs spēlētājs saņem 2 lentiņas savas komandas krāsā. Katrs spēlētājs izvelk vienu Jass karti. Katrs spēlētājs ieņem savu vietu bāzē.



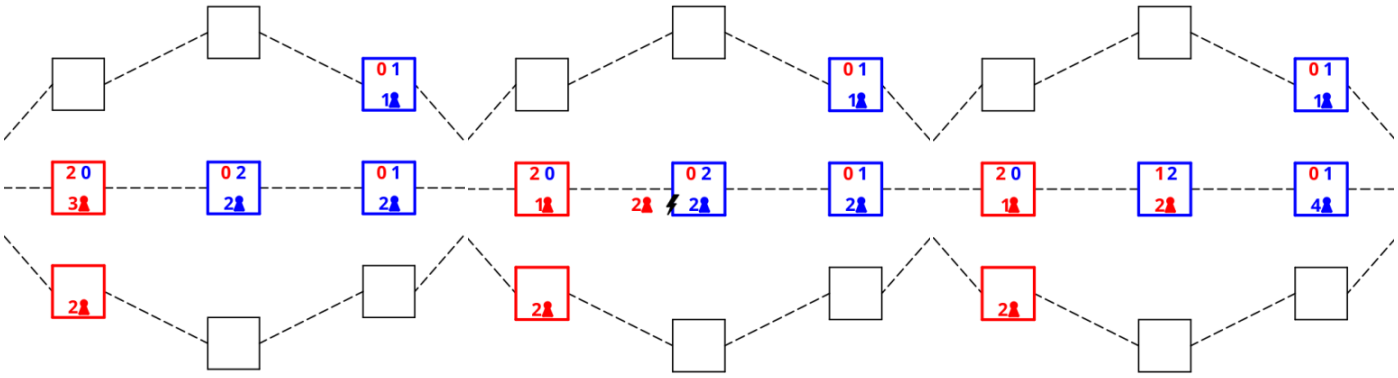
Punkts

Bāze tiek uzskatīta par ieņemtu, ja tajā ir novietotas vairākas savas krāsas lentītes. Piemēram, šī bāze ir ieņemta ar zilo krāsu. Ja ir neizšķirts, bāze ir neitrāla. Tas attiecas arī uz gadījumiem, kad pie tās nav piestiprinātas nekādas lentītes. Lentes var piekārt pie atbalsta punkta tikai tad, ja to kontrolē paša komanda. Lentes drīkst brīvi pārvietot starp kontrolētajiem atbalsta punktiem. Uz tām vienmēr jāpaliek vairāk paša komandas lentu nekā neitrālo. Katram spēlētājam ir jāpatur viena sava lente, lai sevi atšķirtu.

Kontrolēšana un ieņemšana

Lai ieņemtu pretinieka bāzi, vispirms tā ir jākontrolē. Tas nozīmē, ka ir jāuzvar pretinieka aizsardzība. Tiklīdz pretinieka bāze ir kontrolēta, tajā var piestiprināt savas lentes. Tiklīdz savai komandai ir vairāk lentu, bāze ir ieņemta. Tikai pēc tam, kad bāze ir ieņemta, var uzbrukt nākamajai un to kontrolēt.

Pārbaudes piemērs



Cīņa

Cīņas notiek ar Jass kārtīm. Šīs Jass kārtis var brīvi apmainīt savas komandas ietvaros. Tiek saskaitīti gan uzbrucēju, gan aizstāvju punkti. Uzvar tā puse, kurai ir lielāks punktu skaits. Šaubu gadījumā tiek spēlēta spēle „Šķēres, akmens, papīrs”. Komanda, kas zaudē, ir spiesta atkāpties uz iepriekšējo bāzi, pirms tā var uzsākt pretuzbrukumu. Tiklīdz cīņa ir sākta, neviens cits aizsargs vai uzbrucējs vairs nevar pievienoties cīņai vai pat ienākt bāzē.

Ja cīņas laikā tiek uzbrukts bāzei, pretiniekam vairs nav jāatgriežas. Uzbrūkošā komanda uzvar uzreiz, tiklīdz tā pārspēj bāzes aizsardzību.

Spēka uzlabojumi

Par maksu var aktivizēt dažādus Powerups.

Kartes saindēšana

Par 2 komandas lentu nometšanu var iegādāties kartes saindēšanu. To var izmantot pēc izvēles. Ar šo power-up var saindēt pretinieka karti blakus esošajā bāzē. Pretiniekam ir jāpieņem saindēšana un tādējādi nekavējoties jāatgriežas savā bāzē. Tur viņam ir jāizmet sava kārts un saindēšana, kā arī jāizvelk jauna kārts.

Lentes saindēšana

Par 2 kāršu izmešanu (drīkst izvilkt 2 jaunas) var iegādāties lentiņu saindēšanu. Ar to var saindēt lentiņu blakus esošajā bāzē. Vienam no aizstāvjiem nekavējoties jāatgriežas savā bāzē un jāizmet lentiņa un saindēšana.

Kāršu pirkšana

Par 2 lentu atmešanu var atpirkt 1 atmestu karti.

Lentes iegāde

Nometot 2 kārtis (drīkst paņemt 2 jaunas), var iegādāties 1 jaunu komandas lenti.

Kartiņas „Indēšanas spēka uzlabojumi“
Lentes – spēka uzlabojumi pret saindēšanos

4-teams.png
3-teams.png
2-teams.png
kampf-1.png
kampf-2.png
kampf-3.png

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā
Stratēģija
Sacensības
Veiklība

Vecums
13–16 gadi
no 16 gadu vecuma

Dalībnieku skaits
1–20
20–30

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Līdz 1 stundai

Apvidus / apkārtne
Mežs

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

Sniedzēji
Samuel Hafen

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/risks-spele-briva-daba