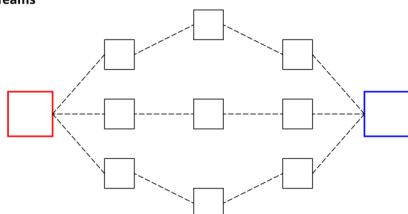


Risco - O Jogo ao Ar Livre

2 Teams



Um grande jogo tático ao ar livre.

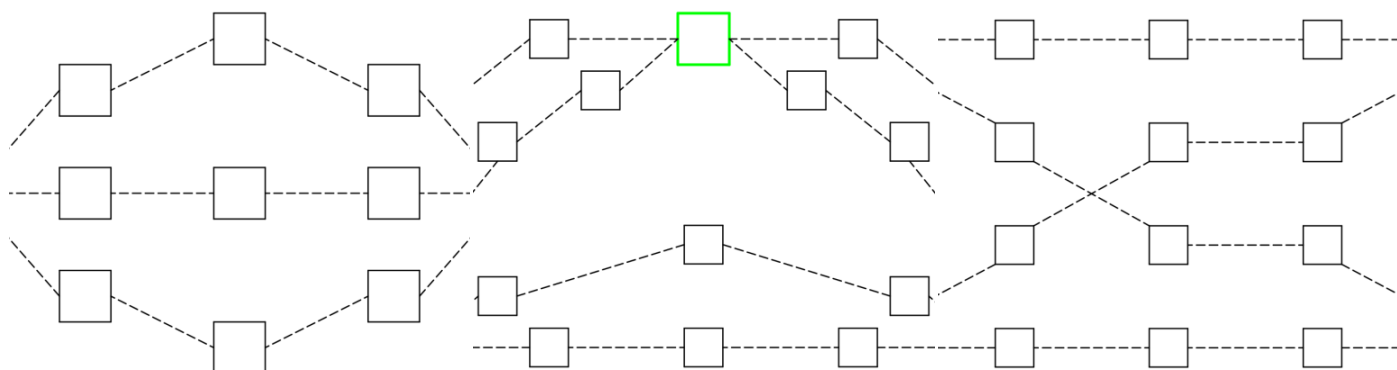
Risco - O Jogo ao Ar Livre

Este jogo de campo é fortemente inspirado no modo de jogo “Onslaught” do videogame Unreal Tournament 2004. As equipes tentam invadir a base adversária por várias rotas. Para isso, precisam conquistar e defender pontos estratégicos ao longo do caminho. O jogo de campo é voltado para a habilidade tática, e não para a velocidade.

Estrutura

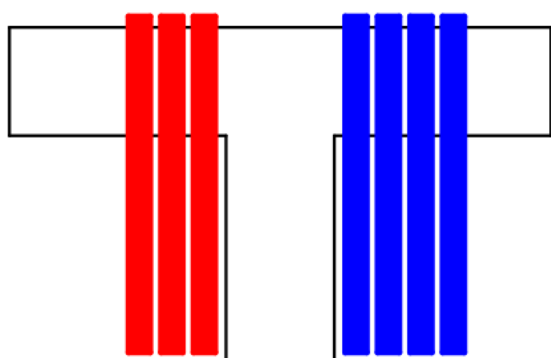
Cada equipe possui uma base, que está conectada às outras bases genéricas por meio de três pontos de apoio. Para que o jogo seja desafiador, é importante que seja difícil obter uma visão geral completa do jogo. As distâncias entre os pontos de apoio devem ser grandes, para que não seja possível deslocar-se rapidamente de um ponto de apoio a outro. Os pontos de apoio não precisam ser marcados como círculos. Os jogadores devem seguir os caminhos entre os pontos de apoio. Eles não podem se deslocar em linha reta pelo campo.

Oportunidades de desenvolvimento



Antes do início do jogo

Cada jogador recebe duas fitas na cor do seu time. Cada jogador tira uma carta de Jass. Cada jogador se posiciona em sua base.



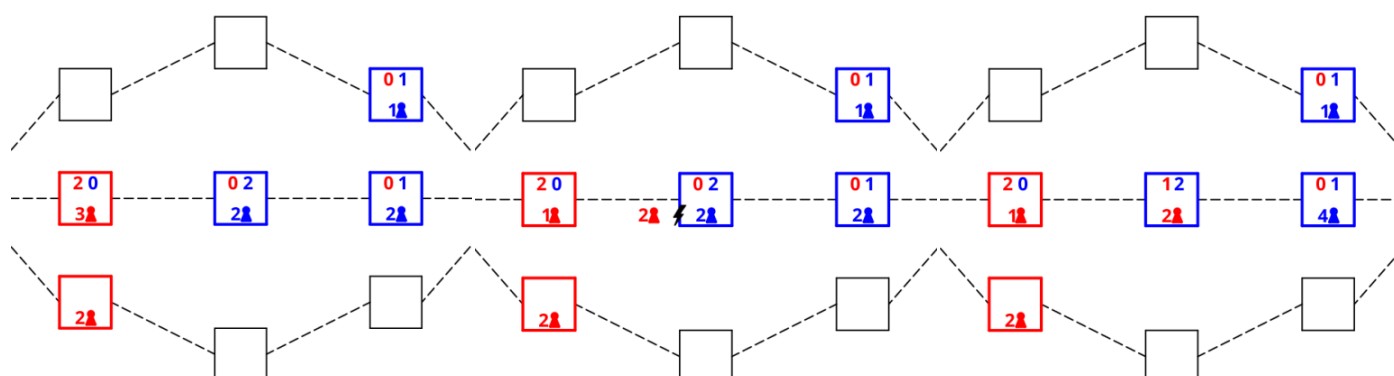
Ponto de apoio

Um ponto de apoio é considerado conquistado quando há mais fitas da cor da própria equipe nele. Neste ponto de apoio, por exemplo, ele está conquistado pela equipe azul. Em caso de empate, o ponto de apoio fica neutro. Isso também se aplica quando não há fitas penduradas nele. As fitas só podem ser penduradas em um ponto de apoio se ele for controlado pela própria equipe. As fitas podem ser movidas livremente entre os pontos de apoio controlados. Deve haver sempre mais fitas da própria equipe do que fitas genéricas penduradas neles. Cada jogador deve manter uma fita própria para identificação.

Controlar e Conquistar

Para conquistar uma base inimiga, é preciso, antes de tudo, controlá-la. Isso significa que a defesa deve ser derrotada. Assim que uma base inimiga for controlada, as fitas da própria equipe podem ser colocadas nela. Assim que a própria equipe tiver mais fitas, a base estará conquistada. Somente após a conquista de uma base é que a próxima pode ser atacada e controlada.

Exemplo de verificação



Combate

As lutas são disputadas com as cartas de Jass. Essas cartas podem ser trocadas livremente entre os membros da mesma equipe. Somam-se os valores do atacante e do defensor. Vence o lado com o valor mais alto. Em caso de empate, joga-se “pedra, papel e tesoura”. A equipe que perder deve recuar para o ponto de apoio anterior antes de poder tentar um contra-ataque. Assim que uma batalha for iniciada, nenhum outro defensor ou atacante poderá se juntar à luta nem entrar no ponto de apoio.

Se a base for atacada durante o combate, o adversário não precisa mais recuar. A equipe atacante vence imediatamente assim que derrotar a defesa da base.

Power-ups

É possível ativar diversos power-ups mediante pagamento.

Envenenamento de mapa

Ao descartar 2 faixas de equipe, é possível adquirir um envenenamento de carta. Ele pode ser usado a qualquer momento. Com esse power-up, é possível envenenar a carta de um adversário em uma base vizinha. O adversário deve aceitar o envenenamento e, com isso, retornar imediatamente à sua base. Lá, ele deve descartar sua carta e o envenenamento e comprar uma nova carta.

Envenenamento de fita

Ao descartar 2 cartas (é permitido comprar 2 novas), é possível adquirir um “Envenenamento de Fita”. Com ele, é possível envenenar uma fita em um posto avançado vizinho. Um dos defensores deve levar imediatamente a fita e o envenenamento para sua base e descartá-los.

Compra de cartas

Ao descartar 2 fitas, é possível recomprar 1 carta descartada.

Compra de cordão

Ao descartar 2 cartas (é permitido comprar 2 novas), é possível adquirir 1 nova fita de equipe.

Cartas de power-ups de envenenamento

Power-ups de envenenamento com fitas

4-teams.png

3-teams.png

2-teams.png

kampf-1.png

kampf-2.png

kampf-3.png