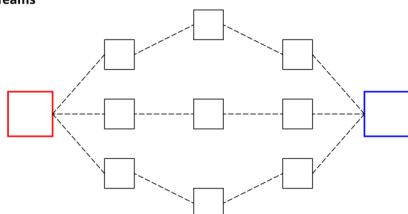


Riesgo: el juego de campo

2 Teams



Un gran juego táctico al aire libre.

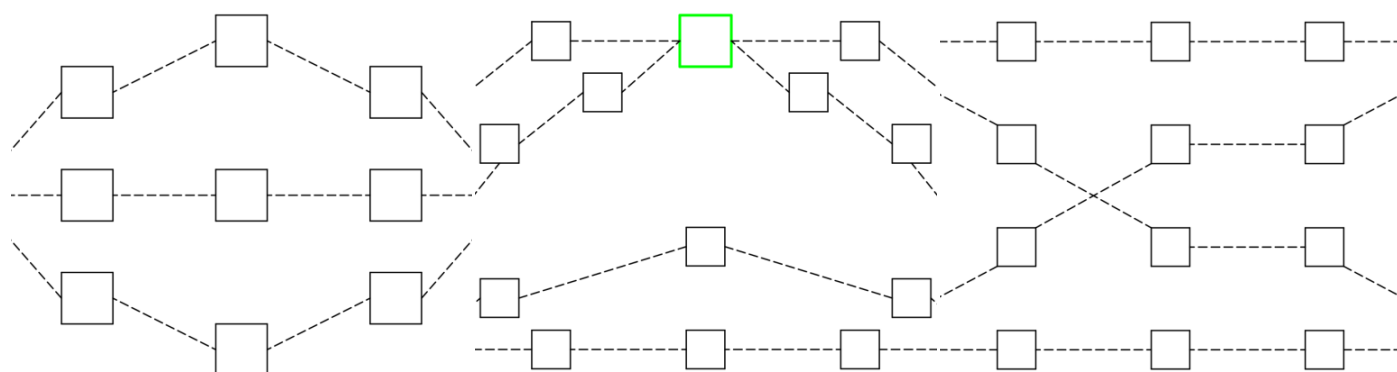
Riesgo: el juego de campo

Este juego de campo se inspira en gran medida en el modo de juego «Onslaught» del videojuego Unreal Tournament 2004. Los equipos intentan penetrar en la base del rival por varias rutas. Para ello, deben conquistar puntos estratégicos a lo largo del camino y defenderlos. El juego de campo está diseñado para poner a prueba la destreza táctica, más que la velocidad.

Estructura

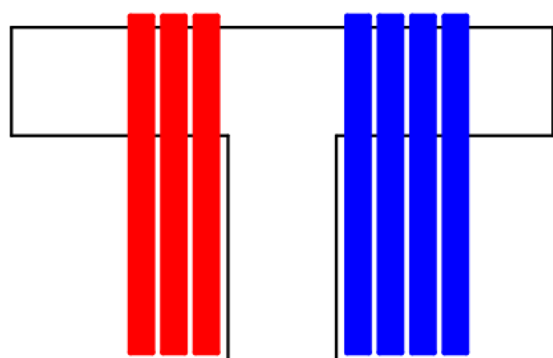
Cada equipo tiene una base que está conectada con las demás bases genéricas mediante tres puntos de apoyo cada una. Para que el juego resulte desafiante, es importante que resulte difícil obtener una visión general del juego. Las distancias entre los puntos de apoyo deben ser grandes, para que no se pueda ir rápidamente de uno a otro. No es necesario marcar los puntos de apoyo con un círculo. Los jugadores deben seguir los caminos entre los puntos de apoyo. No pueden moverse a campo traviesa.

Posibilidades de desarrollo



Antes de empezar la partida

Cada jugador recibe dos cordones del color de su equipo. Cada jugador roba una carta de Jass. Cada jugador se coloca en su base.



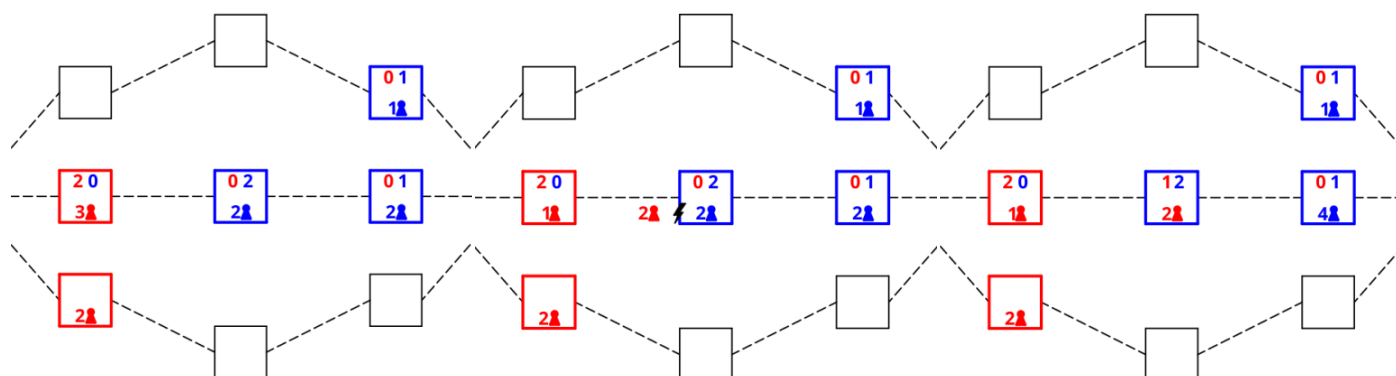
Punto estratégico

Un punto de apoyo se considera capturado cuando hay más cintas del color propio colocadas en él. En este punto de apoyo, por ejemplo, está capturado por el azul. En caso de empate, el punto de apoyo es neutral. Esto también se aplica si no hay cintas colgadas en él. Las cintas solo pueden colgarse en un punto de apoyo si este está controlado por el propio equipo. Las cintas pueden moverse libremente entre los puntos de apoyo controlados. Siempre deben quedar colgadas más cintas propias que cintas genéricas. Cada jugador debe conservar una cinta propia para identificarse.

Controlar y conquistar

Para conquistar una base enemiga, primero hay que controlarla. Esto significa que hay que derrotar a la defensa. En cuanto se controla una base enemiga, se pueden colocar en ella las cintas propias. En cuanto el equipo propio tenga más cintas, la base queda conquistada. Solo después de que se haya capturado una base se podrá atacar y controlar la siguiente.

Ejemplo de control



Combate

Los combates se libran con las cartas de Jass. Estas cartas se pueden intercambiar libremente dentro del propio equipo. Se suman los valores de los atacantes y de los defensores, respectivamente. Gana el bando con el valor más alto. En caso de empate, se juega a «piedra, papel o tijera». El equipo que pierda deberá retroceder a la base anterior antes de poder lanzar un contraataque. Una vez iniciada una batalla, ningún otro defensor o atacante podrá unirse a ella ni entrar en la base.

Si durante el combate se ataca la base, el adversario ya no tiene que retroceder. El equipo atacante gana inmediatamente en cuanto derrota a la defensa de la base.

Potenciadores

Se pueden activar diferentes potenciadores a cambio de un pago.

Envenenamiento de mapa

Al descartar 2 cintas de equipo, se puede adquirir un envenenamiento de carta. Este se puede utilizar cuando se desee. Con este potenciador, se puede envenenar la carta de un rival en una base adyacente. El rival debe aceptar el envenenamiento y, al hacerlo, regresar inmediatamente a su base. Allí debe deshacerse de su carta y del envenenamiento, y robar una nueva carta.

Envenenamiento de cintas

A cambio de descartar 2 cartas (se pueden robar 2 nuevas), se puede adquirir un «envenenamiento de cintas». Con él se puede envenenar una cinta en una base adyacente. Uno de los defensores debe llevar inmediatamente la cinta y el envenenamiento a su base y descartarlos.

Compra de cartas

A cambio de descartar 2 cintas, se puede volver a comprar 1 carta descartada.

Compra de cintas

Al descartar 2 cartas (se pueden robar 2 nuevas), se puede adquirir 1 cinta de equipo nueva.

Tarjetas de potenciadores de envenenamiento

Potenciadores de envenenamiento de Bändel

4-teams.png

3-teams.png

2-teams.png

kampf-1.png

kampf-2.png

kampf-3.png