YoungstarsWiki.org

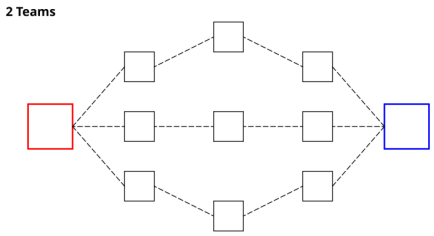


INVIATO DA
Samuel Hafen

ON
29/05/2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Rischio - Il gioco all'aperto



Un grande gioco tattico all'aperto.

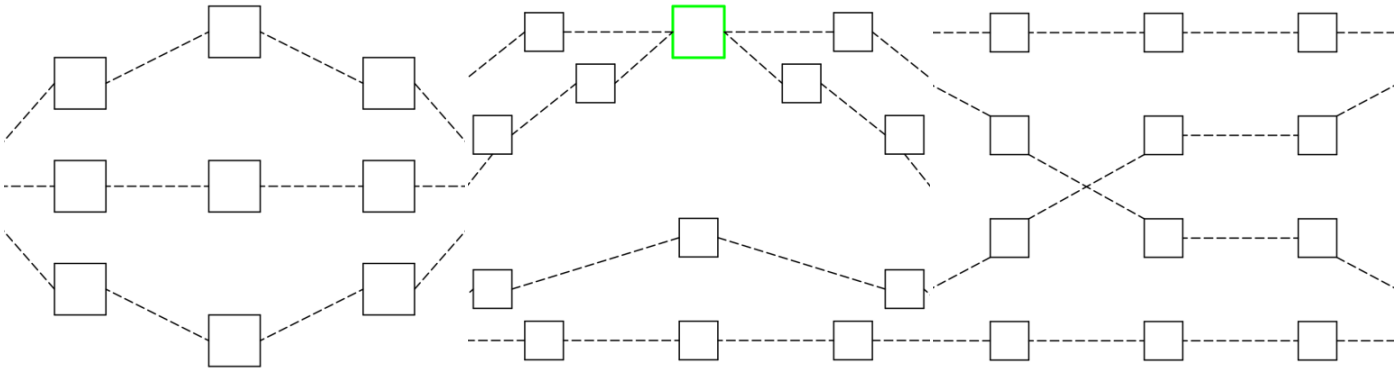
Rischio - Il gioco all'aperto

Questo gioco sul campo si ispira fortemente alla modalità di gioco “Onslaught” del videogioco Unreal Tournament 2004. Le squadre cercano di penetrare nella base avversaria attraverso diversi percorsi. Per farlo, devono conquistare e difendere i punti strategici lungo il percorso. Il gioco sul campo è incentrato sull'abilità tattica piuttosto che sulla velocità.

Struttura

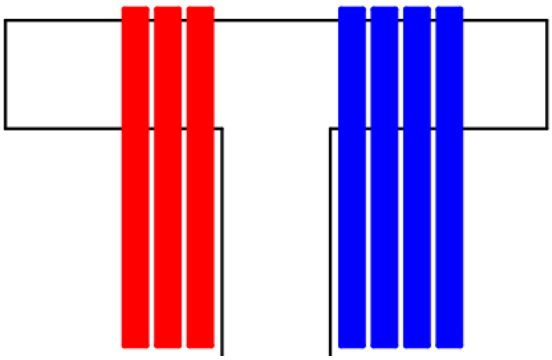
Ogni squadra dispone di una base collegata alle altre basi generiche tramite 3 punti di appoggio ciascuno. Affinché il gioco risulti impegnativo, è importante che sia difficile ottenere una visione d’insieme della situazione di gioco. Le distanze tra i punti di appoggio devono essere ampie, in modo che non sia possibile spostarsi rapidamente da un punto all’altro. I punti di appoggio non devono necessariamente essere contrassegnati da un cerchio. I giocatori devono attenersi ai percorsi tra i punti di appoggio e non possono muoversi attraverso il terreno.

Possibilità di espansione



Prima dell’inizio della partita

Ogni giocatore riceve 2 nastri del colore della propria squadra. Ogni giocatore pesca una carta da Jass. Ogni giocatore si posiziona nella propria base.



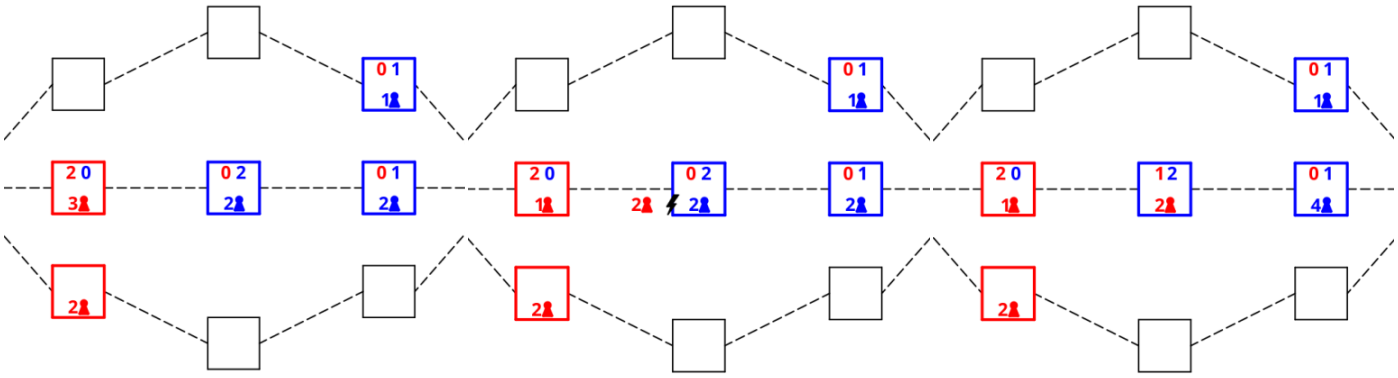
Punto di appoggio

Un punto di appoggio è considerato conquistato quando vi sono più nastri del proprio colore. In questo caso, ad esempio, il punto di appoggio è conquistato dal blu. In caso di parità, il punto di appoggio è neutrale. Ciò vale anche se non vi sono nastri appesi. I nastri possono essere appesi a una base solo se questa è controllata dalla propria squadra. I nastri possono essere spostati liberamente tra le basi controllate. Su ogni base devono rimanere appesi sempre più nastri della propria squadra rispetto a quelli generici. Ogni giocatore deve conservare un proprio nastro per identificarsi.

Controllare e conquistare

Per conquistare una base avversaria, occorre innanzitutto controllarla. Ciò significa che è necessario sconfiggere le difese. Non appena una base avversaria viene controllata, è possibile apporvi i propri nastri. Non appena la propria squadra possiede più nastri, la base viene conquistata. Solo dopo che una base è stata conquistata è possibile attaccare e controllare quella successiva.

Esempio di controllo



Combattimento

Gli scontri si svolgono con le carte da Jass. Queste carte possono essere scambiate a piacimento all'interno della propria squadra. Si sommano i valori degli attaccanti e dei difensori. Vince la squadra con il valore più alto. In caso di parità, si gioca a sasso, carta, forbici. La squadra che perde deve ritirarsi alla base precedente prima di poter tentare un contrattacco. Non appena viene avviata una battaglia, nessun altro difensore o attaccante può unirsi alla mischia né tantomeno entrare nella base.

Se durante lo scontro viene attaccata la base, l'avversario non deve più ripiegare. La squadra attaccante vince immediatamente non appena sconfigge la difesa della base.

Potenziamenti

A pagamento è possibile attivare diversi potenziamenti.

Avvelenamento della mappa

Scartando 2 nastri di squadra è possibile acquistare un avvelenamento della carta. Questo può essere utilizzato a piacimento. Con questo potenziamento è possibile avvelenare la carta di un avversario in una base adiacente. L'avversario deve accettare l'avvelenamento e tornare immediatamente alla propria base. Lì deve scartare la propria carta e l'avvelenamento, quindi pescare una nuova carta.

Avvelenamento dei nastri

Per scartare 2 carte (è possibile pescarne 2 nuove) è possibile acquistare un avvelenamento nastri. Con questo si può avvelenare un nastro in una base adiacente. Uno dei difensori deve portare immediatamente il nastro e l'avvelenamento nella propria base e scartarli.

Acquisto di carte

Scartando 2 nastri è possibile riacquistare 1 carta scartata.

Acquisto di nastri

Scartando 2 carte (è possibile pescarne 2 nuove) è possibile acquistare 1 nuovo nastro di squadra.

Schede dei potenziamenti avvelenanti
Potenziamenti "Bändel" contro l'avvelenamento

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

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto
Strategia
Gara
Abilità

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Fino a 1 ora

Terreno / Dintorni
Foresta

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

Contribuenti
Samuel Hafen

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/rischio-il-gioco-allaperto