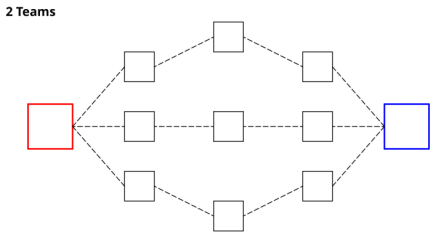


SUBMITTED BY
Samuel Hafen

ON
29.05.2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Riziko – Hra v teréne



Veľká taktická hra v teréne.

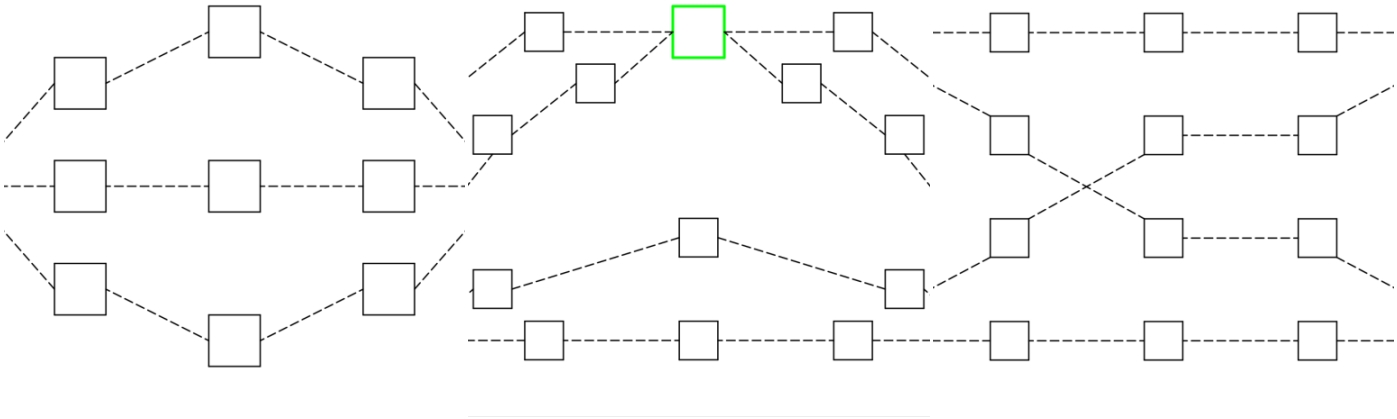
Riziko – Hra v teréne

Táto terénna hra je silne inšpirovaná herným režimom „Onslaught“ z počítačovej hry Unreal Tournament 2004. Tímy sa snažia preniknúť do základne súpera viacerými cestami. Na to musia po ceste obsadiť a brániť oporné body. Terénna hra je zameraná skôr na taktickú zručnosť ako na rýchlosť.

Štruktúra

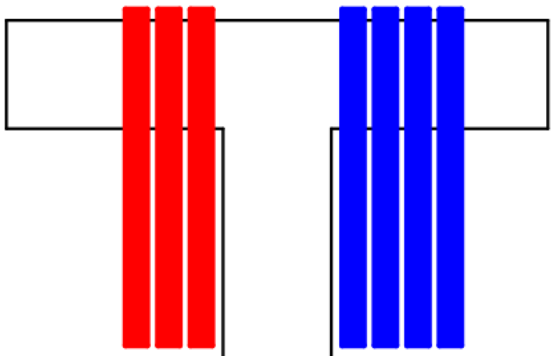
Každý tím má základňu, ktorá je spojená s ostatnými generickými základňami prostredníctvom 3 oporných bodov. Aby bola hra náročná, je dôležité, aby bolo ťažké získať celkový prehľad o hre. Vzdialenosti medzi opornými bodmi by mali byť veľké, aby sa nedalo rýchlo presúvať z jedného oporného bodu na druhý. Oporné body nemusia byť označené ako kruhy. Hráči sa musia držať ciest medzi opornými bodmi. Nemôžu sa pohybovať cez terén.

Možnosti rozvoja



Pred začiatkom hry

Každý hráč dostane 2 stužky v farbe svojho tímu. Každý hráč si vytiahne jednu kartu z balíčka Jass. Každý hráč zaujme pozíciu vo svojej základni.



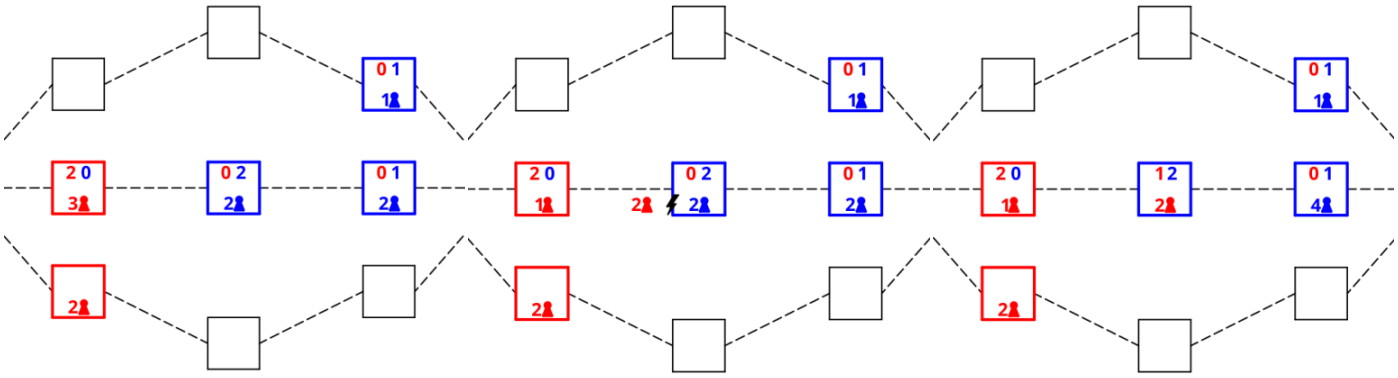
Základňa

Základňa sa považuje za obsadenú, ak je na nej umiestnených viac stúh vlastnej farby. Napríklad táto základňa je obsadená modrou farbou. V prípade rovnosti je základňa neutrálna. To platí aj vtedy, ak na nej nie sú zavesené žiadne stuhy. Stužky možno zavesiť na základňu len vtedy, ak ju kontroluje vlastný tím. Stužky sa môžu voľne presúvať medzi kontrolovanými základňami. Na každej základni musí vždy visieť viac vlastných stužiek ako všeobecných. Každý hráč si musí ponechať jednu vlastnú stužku na identifikáciu.

Ovládnutie a dobytie

Aby bolo možné obsadiť nepriateľskú základňu, je najprv potrebné ju ovládnuť. To znamená, že je potrebné poraziť obranu. Akonáhle je nepriateľská základňa ovládnutá, je možné na ňu zavesiť vlastné stužky. Akonáhle má vlastný tím viac stužiek, základňa je obsadená. Až po dobytí jednej základne je možné zaútočiť na ďalšiu a získať nad ňou kontrolu.

Príklad kontroly



Boj

Boj sa odohráva s kartami Jass. Tieto karty Jass sa môžu vo vnútri vlastného tímu ľubovoľne vymieňať. Sčítavajú sa hodnoty útočníkov a obrancov. Víťazí strana s vyššou hodnotou. V prípade pochybností sa hrá hra „nožnice, kameň, papier“. Tím, ktorý prehrá, sa musí stiahnuť do predchádzajúcej základne, než môže podniknúť protiútok. Akonáhle sa začne boj, žiadni ďalší obrancovia ani útočníci sa nemôžu pripojiť ani vstúpiť na základňu.

Ak je počas boja napadnutá základňa, súper sa už nemusí stiahnuť. Útočiaci tím vyhráva okamžite, akonáhle porazí obranu základne.

Bonusy

Za poplatok je možné aktivovať rôzne bonusy.

Otrávenie mapy

Za odhodenie 2 tímových stúh je možné zakúpiť otravu karty. Túto funkciu je možné použiť podľa vlastného uváženia. Pomocou tohto powerupu je možné otráviť kartu súpera v susednej základni. Súper musí otravu prijať a okamžite sa vrátiť do svojej základne. Tam musí zahodiť svoju kartu a otravu a vytiahnuť si novú kartu.

Otrava stužiek

Za odhodenie 2 kariet (môžu sa vytiahnuť 2 nové) je možné zakúpiť otravu stužky. Pomocou nej je možné otráviť stužku v susednej základni. Jeden z obrancov musí stužku a otravu okamžite odniesť do svojej základne a odhodiť ich.

Nákup kariet

Za odhodenie 2 stúh je možné spätne kúpiť 1 odhodenú kartu.

Nákup stužky

Za odhodenie 2 kariet (môžu sa vytiahnuť 2 nové) je možné získať 1 nový tímový stužku.

Karty – bonusy proti otravám
Stuhy – bonusy proti otravám

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

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Hra vonku
Stratégia
Súťaž
Obratnosť

Vek
13–16 rokov
od 16. roku života

Počet účastníkov
1–20
20–30

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Do 1 hodiny

Terén / okolie
Les

Materiál
Veľa práce

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

Prispievatelia
Samuel Hafen

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/riziko-hra-v-terene