

KARATTE

Ein Spiel für 2 Spieler ab 8 Jahren von Gianni Ventrella und Matthias Winter mit zusätzlich en Regeln für viele Spieler

In Karatte treten zwei Spieler in einem Karatte Duell gegeneinander an. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Kämpfers und versucht den Gegner durch taktische Angriffe zu besiegen. Dabei beherrschen die Karatte Meister nicht nur verschiedene Techniken, sondern auch ihre ganz speziellen Kampfstile. Doch sei auf der Hut, die fiesesten Ratten schauen ihren Gegnern einfach die Tricks ab und schlagen sie mit ihren eigenen Waffen!

Besuche uns auf www.flyinggames.de und
www.facebook.de/karattegame
Sprecht Herausforderungen aus und organisiert
mit uns eure Karatte Turniere!

Die Karten

Du findest in dieser Packung Karten für zwei Spieler und fünf Meister. Das Spiel besteht aus insgesamt 59 Spielkarten. Im Einzelnen sind diese:

4x Doppelfaust 6x Abwehr
4x Augenblender 2x Konzentration
6x Fußtritt 8x Handkante
8x Faustangriff 5x Kämpferkarten
2x Kampfstil: Tigerkralle
2x Kampfstil: Schlangengebiss
2x Kampfstil: Affenpranke
2x Kampfstil: Fächerangriff
2x Kampfstil: Gefolge
1x Spezialkarte: Konzentration
1x Spezialkarte: Abwehr
1x Spezialkarte: Faustangriff
1x Spezialkarte: Handkante
1x Spezialkarte: Doppelfaust
1x Kartenlegende
1x Anleitung mit Regelerweiterung für Das Duell der Meister und Große Kämpfe für viele Spieler

Die Regeln

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Kartensatz: Die Karten lassen sich durch die Symbole in der Ecke rechts unten unterscheiden. Die Karten mit dem Gong Symbol bekommt der jüngere Spieler, die mit dem Ming-Vasen Symbol der Ältere.

Als nächstes mischt jeder Spieler seinen Stapel durch und legt ihn verdeckt vor sich hin. Dies ist der Nachziehstapel. Jetzt ziehen beide Spieler die ersten fünf Karten ihres Nachziehstapels auf die Hand.

Spielziel

Verpasse deinem Gegner drei Treffer und du hast das Spiel gewonnen.

Ablauf

Die Kämpfer dürfen die Karten ihrer Gegner nicht einsehen. Jedoch werden Karten, die gespielt werden, immer offen auf einen Stapel zwischen den Kämpfern gelegt, dies ist der Einsatzstapel. Der Jüngere oder der Herausforderer darf beginnen. In deinem Spielzug musst du ein oder zwei der folgenden Aktionen ausführen, jede davon höchstens einmal. Dann ist dein Gegner am Zug.

• Angreifen!

Hierzu legst du eine Angriffskarte offen auf den Einsatzstapel.

• Einen Angriff abwehren

Hierzu legst du eine Abwehrkarte offen auf den Einsatzstapel. ACHTUNG: Dies ist nur mit der ersten Aktion im Spielzug möglich!

• Verschnaufen

Du darfst zwei Karten von deinem Nachziehstapel auf die Hand ziehen. Die Bedeutung der einzelnen Karten wird auf der Rückseite dieser Anleitung erläutert.

Einen Schlagabtausch gewinnen

Jedes mal wenn ein Angriff von dir nicht abgewehrt werden konnte, nimmst du den Einsatzstapel zu dir und legst ihn beiseite. Dieser gilt nun als Siegesstapel. Sammle die einzelnen Siegesstapel getrennt. Hast du drei beisammen, bist du der Sieger des Spiels! Der Verlierer des Schlagabtauschs beginnt den nächsten.

Spielende

Wenn du am Zug bist und weder einen Nachziehstapel hast noch angreifen kannst, endet das Spiel: Dir ist die Puste ausgegangen. Hat dein Gegner noch einen Nachziehstapel oder mehr Angriff Karten als du Abwehr Karten auf der Hand, darf er seine Handkarten als einen Siegesstapel zählen. Endet das Spiel vorher, gewinnt der Kämpfer, der die meisten Treffer gelandet hat.

Werde zur Ratte!

Zwar kann man bei Karatte unheimlich ausgeklügelte Spielzüge ausführen, in erster Linie ist es jedoch ein schnelles Spiel, bei dem man seine Mitmenschen genüsslich ärgern und sich dabei amüsieren kann.

Werde zu Ratten: Knall deinem Gegner den Fußtritt auf den Tisch und schrei „Hua!“, „Zack!“ oder „POW!“

Leg in einer furchteinflößenden Bewegung den Augenblender auf den Stapel und lach den Verlierer herzlich aus!

Das Duell der Meister

Wenn ihr mit den Meistern spielt, beachtet folgende zusätzliche Regeln:

Beginn des Spiels

Zu Beginn wählt jeder Spieler den Meister, den er spielen möchte. Legt die Meisterkarte Karte vor euch hin. Fügt die drei Spezialkarten eures Meisters zu eurem Deck hinzu und mischt es gut durch.

Neue Aktionen

Folgende weitere Möglichkeiten für Aktionen kommen hinzu. Ihr habt weiterhin ein oder zwei Aktionen in eurem Zug und dürft jede Aktion höchstens einmal einsetzen.

• Einen Kampfstil einsetzen

Kampfstile sind Spezialkarten der Meister. Wenn Kampfstile eingesetzt werden, werden sie offen neben den Einsatzstapel gelegt. Du kannst immer nur einen Kampfstil gleichzeitig einsetzen.

• Den Kampfstil des Gegners auflösen

Du darfst die Konzentration Karte auch spielen um den Kampfstil des Gegners aufzulösen. Hierzu legst du die Chi Karte und den ausgespielten Kampfstil des Gegners auf den Einsatzstapel.

Kampfstile anschauen

Wenn du einen Schlagabtausch gewinnst, darfst du dir einen beliebigen Kampfstil aus dem Siegesstapel zurück auf die Hand nehmen.

Große Kämpfe für viele Spieler

Ihr könnt Karate mit einer beliebigen Anzahl von Teilnehmern spielen. Für jeden Teilnehmer wird ein Gong oder ein Ming-Vasen Kartendeck benötigt.

Die Regeln für Meister und für Große Kämpfe können miteinander kombiniert werden.

Bei einem Großen Kampf kämpft jeder gegen jeden, zusätzlich könnt ihr in diesem Chaos eure Gegner fies in die Angriffe anderer hinein schubsen. Nur einer kann gewinnen.

Beachtet folgende zusätzliche Regeln für große Kämpfe:

Einsatz- und Siegestapel

Jeder Spieler legt gespielte Karten auf seinen eigenen Einsatzstapel und nimmt auch nur seinen eigenen Einsatzstapel als Siegestapel, wenn er einen Schlagabtausch gewinnt.

Einen Schlagabtausch verlieren

Wenn du einen Schlagabtausch verlierst, lege eine zufällige Karte aus der Hand auf deinen Einsatzstapel.

Veränderte Aktionen:

• Angreifen!

Du darfst bestimmen, welchen Gegner du angreifst. Falls du in deinem Spielzug keinen Angriff durchführst, ist nach dir der Spieler rechts von dir am Zug.

• Fußtritt

Wenn ein Fußtritt als Abwehr gespielt wurde, verliert der nächste Spieler, der am Zug ist, eine Aktion, unabhängig davon ob der Fußtritt eines anderen Kämpfers abgewehrt wurde.

• Verschnaufen

Anstatt zwei Karten vom ersten Nachziehstapel zu ziehen, darfst du auch eine Karte vom zweiten Nachziehstapel ziehen. Dieser entsteht durch das Schubsen.

Schubsen

Wird ein Kämpfer angegriffen, kannst du schubsen, um jemand anderen als Ziel zu wählen, auch dich selbst. Dies gilt nicht als Aktion. Hierzu setzt du eine beliebige Anzahl von Karten von deinem ersten Nachziehstapel ein. Diese bleiben verdeckt. Möchte jemand anderes die erste Wahl beibehalten, reicht es, wenn er ebenso viele Karten wie du einsetzt.

Um die Wahl zu verändern, muss die Anzahl der gebotenen Karten überboten werden. Dabei kann jeder Spieler mit eigenen eingesetzten Karten in eine der Wahlen einsteigen oder eine eigene einbringen. Es wird geboten, bis eine der Wahlen die meisten Einsätze hat. Deine so eingesetzten Karten bilden deinen zweiten Nachziehstapel, der links neben dem ersten gesammelt wird. Von diesem darfst du beim Verschnaufen immer nur eine Karte nachziehen (siehe Veränderte Aktionen).

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald einem Spieler nach oben genannten Regeln die Puste ausgeht (siehe Spielende).

Die Bedeutung der Karten

Die Angriffskarten

Mit den Angriffen kannst du Treffer landen und dadurch den Schlagabtausch gewinnen. Es lässt sich aber auch jede dieser Karten als Abwehr gegen den selben Angriff verwenden.

Du kannst also zum Beispiel mit der Handkante nicht nur angreifen, sondern auch einen Handkantenangriff abwehren, dies gilt dann nicht gleichzeitig als Angriff.

Die Handkante ist der klassische Karate Angriff. Sie hat zwar keine besonderen Vorzüge, jedoch ist sie die einzige Technik die den Augenblender abwehren kann.

Der Faustangriff ist eine sehr einfache Technik. Dafür hat sie aber eine Schwachstelle: Dein Gegner kann mit der mächtigen Doppelfaust den Faustangriff abwehren und damit direkt einen Gegenangriff starten!

Der Augenblender ist der fieseste Angriff! Diese Karte kann weder mit der Abwehr noch mit dem Augenblender, sondern nur mit der Handkante abgewehrt werden.

Der Fußtritt ist der stärkste Angriff. Falls dein Gegner diesen Angriff abwehrt, verliert er seine zweite Aktion in seinem folgenden Zug. Du verlierst ebenfalls deine zweite Aktion in deinem folgenden Spielzug wenn dein Gegner mit dem Fußtritt abwehrt!

Die Abwehrkarten

Mit der Abwehr Technik kannst du dich vor den meisten Angriffen schützen. Mit ihr kannst du den Faustangriff, die Handkante und den Tritt abwehren.

Die Doppelfaust ist die mächtigste Abwehrtechnik! Dieser Gegenangriff kann nur als Abwehr auf die Faust gelegt werden. Er gilt dann gleichzeitig als Angriff, der nur durch Konzentration aufgehalten werden kann. Dein Gegner darf auf eine Doppelfaust ebenso eine Doppelfaust spielen, die auch als Gegenangriff gilt. Die Doppelfaust zu spielen kostet dich zwei Aktionen.

Konzentration ist der einzige Weg die Doppelfaust aufzuhalten. Mit ihr kannst du beim Duell der Meister auch den eingesetzten Kampfstil deines Gegners auflösen (siehe Das Duell der Meister).

Die Kampfstile der Meister

Wenn du einen Kampfstil einsetzt, ist er solange gültig bis jemand einen Schlagabtausch gewinnt oder dein Gegner seine Konzentration einsetzt, er kommt dann auf den Einsatzstapel. Du kannst ihn dort auch in deinem Zug freiwillig ablegen, dies kostet keine Aktion.

Die Tigerkrallen ist der aggressivste Kampfstil. Solange ein Meister diesen Kampfstil einsetzt, darf er Doppelfäuste auch als Angriffe spielen: Der Gegner braucht vorher keine Doppelfaust oder keinen Faustangriff gespielt zu haben. Du verlierst deine zweite Aktion nicht, wenn du Doppelfäuste als Angriffe mit der Tigerkrallen einsetzt.

Die Affenpranke ist ein Stil, mit dem der Kämpfer einen undurchdringlichen Schutz aufbaut. Solange ein Kämpfer diesen Kampfstil einsetzt, darf er den Faustangriff auch als Abwehr Technik einsetzen.

Der Schlangenbiss Kampfstil sorgt für präzise und vernichtende Schläge. Die Handkanten Angriffe, die im Schlangenbiss Stil durchgeführt werden, können vom Gegner nicht durch Handkanten abgewehrt werden.

Gefolge kann eine Ratte anheuern, wenn sie besonders viel Käse angehäuft hat, und sie im Kampf ihre Beziehungen spielen lässt. Das Gefolge wird nicht wie ein Kampfstil, sondern wie ein normaler Angriff gespielt. Das Gefolge gilt als Angriff, gegen den man sich nur mit der Abwehr Technik verteidigen kann.

Der Fächerangriff verwirrt seine Gegner. Er wird gespielt wie ein normaler Angriff und kann von jeder Angriff Karte abgewehrt werden. Konnte der Verteidiger den Angriff abwehren, verliert er seine zweite Aktion.

„Nun hast du alles gelernt was ich dir beibringen konnte. Jetzt geh und kämpfe fies!“