

**Klaus
Nonnemacher's**

Kickbox Champion

Zwei Meister der Kickboxens treten gegeneinander an in einem sportlichen aber harten Kampf um die Weltmeisterschaft. Der Gewinner des Kampfes ist der neue Kickbox Champion.

Der Spielverlauf stellt eine realistische Anlehnung an das sportliche Kickboxen der WKA dar. Das Spiel vermittelt dem Anfänger wertvolle Hinweise und ist ein großer Spaß für erfahrene Kämpfer. Die einfachen Regeln sind schnell verstanden, bieten aber dennoch viele taktische Möglichkeiten.

Das Spiel wird empfohlen von Klaus Nonnemacher, 8-fachem Weltmeister im Kickboxen und anderen Kampfsportarten, Magister der Sportwissenschaften und seit November 2008 WKA World President.

Inhalt

Kampfstapel Rote Ecke (60 Karten)
Kampfstapel Blaue Ecke (60 Karten)
Kampfplan (Din-A-3)
Rundenwürfel
Spielanleitung

Spielbeginn

Beide Spieler ziehen 7 Karten von ihrem Kampfstapel.
7 Karten ist das Maximum, das jeder Spieler auf der Hand halten darf. Wenn ein Spieler während des Spielverlaufes durch freiwilliges Ziehen mehr Karten auf die Hand bekommt, dann muss er überzählige Karten seiner Wahl abwerfen, bevor er eine Karte spielen darf.

Wenn ein Spieler zu Beginn weder rote noch grüne Karten auf der Hand hat, so kann er noch einmal 7 Karten ziehen und die ersten 7 Karten zurück in den Stapel mischen.

Sieg durch K.O. oder Siegpunkte

Wenn der Kämpfer einen erschöpften Gegner niederschlägt (K.O.) oder bei einem Niederschlag durch eine Combo einen weiteren Treffer landet, hat er den Kampf sofort gewonnen.

Wenn niemand K.O. geht, dauert das Spiel volle 6 Kampfunden mit je 15 Spielphasen. Derjenige Spieler, der am Spielende mehr Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel (bzw. den Kampf) nach Punkten.

Am Ende jeder Runde werden Siegpunkte vergeben. Wer mehr Treffer verursacht hat bekommt 1 Siegpunkt. Wer mehr als 7 Treffer mehr verursacht hat bekommt einen Siegpunkt zusätzlich. Und wer mehr Niederschläge erzielt hat, bekommt ebenfalls einen Siegpunkt zusätzlich.

Die Karten

Die Spielkarten sind in vier Farben eingeteilt:

rot	Angriff
grün	Verteidigung
orange	Combo
blau	Taktik

Anmerkung: einige Karten haben zwei Farben (rot und grün) und können entweder für Angriff oder Verteidigung eingesetzt werden.

Rechts unten auf der Karte befindet sich die Initiativezahl zur Bestimmung des Startspielers. Links unten befindet sich der Gürtelgrad, dem diese Karte zur Verfügung steht.

Der Kampfplan

Auf dem Kampfplan gibt es verschiedene Felder.

In der Mitte befindet sich die **Rundenuhr** mit einem weißen Startfeld und 15 gelben Feldern, auf denen der gelbe Rundenwürfel weiterbewegt wird, sobald ein Spieler an der Reihe ist. Wenn der Rundenwürfel auf dem letzten Feld angekommen ist, ist die auf dem Würfel durch Punkte angezeigte Kampfunde beendet.

Rechts unten befindet sich der **Kampfstapel**, der die Ausdauer und die taktischen Fähigkeiten des Kämpfers darstellt. Hier werden zu Beginn die gesamten Karten eines

Kämpfers gemischt und mit der Rückseite nach oben platziert.

Links daneben befindet sich der **Ablagestapel**, wo alle ausgespielten Karten mit der Vorderseite nach oben platziert werden. Zwischen zwei Kampfunden, in der Ringpause, wird eine Zahl von Karten aus der Ablage zurück in den Kampfstapel gemischt. Das stellt die Erholung des Kämpfers dar.

Links unten ist das **Trefferfeld**. Hier werden alle Karten offen abgelegt, die ein Kämpfer infolge eines Treffers aus der Hand gezogen bekommt, oder die bei einem Niederschlag vom Kampfstapel gezogen werden. Alle Karten, die hier landen sind für den Kampf verloren. Am Ende jeder Runde werden die offen liegenden Trefferkarten verglichen, um die Rundenpunkte zu ermitteln. Danach werden sie umgedreht auf die gestrichelte Fläche quergelegt.

Auf das **Niederschlagsfeld** wird jedesmal wenn der Kämpfer niedergeschlagen wird, eine Karte gelegt. Diese Karte wird vom Trefferfeld genommen.

Auf das **Siegpunktefeld** werden am Ende jeder Runde so viele Punkte gelegt, wie in dieser Runde erzielt werden. Die Karten werden dem Niederschlags- und Trefferfeld entnommen. Wenn kein Kämpfer vorzeitig K.O. geht, gewinnt am Ende des Kampfes derjenige mit den meisten Siegpunkten.

Die Hand

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spieler 7 Karten vom Kampfstapel auf die Hand. Die Hand ist die Schnellkraft des Kämpfers. Sie entscheidet, wieviele Aktionen ihm zur Verfügung stehen, wieviele Treffer der Kämpfer aushalten kann und welche taktische Vielfalt er zur Anwendung bringen kann. Wenn ein Kämpfer Techniken anwenden will, dann muss er die betreffenden Karten von seiner Hand spielen.

Startspieler

Am Anfang wird der Startspieler festgelegt, indem beide Spieler eine Karte ihrer Hand

auswählen und gleichzeitig aufdecken. Der Spieler mit der höheren Initiativezahl gewinnt und ist zuerst an der Reihe. Wenn die Schadenszahl gleich hoch ist, müssen solange Karten aufgedeckt werden, bis ein Startspieler fest steht. Die aufgedeckten Karten kommen auf die Ablage. Für jede so abgelegte Karte darf eine neue Karte vom Kampfstapel gezogen werden.

Der Startspieler wird auch auf diese Weise ermittelt, wenn während des Spiels ein Kämpfer zu Boden geht und der Kampf wieder aufgenommen wird. Wer in dieser Situation keine Karten auf der Hand hat, zieht einfach die oberste Karte vom Kampfstapel, darf diese aber dann auch nicht auf die Hand nachziehen.

Spielphasen und Kampfunden

Der Startspieler beginnt das Spiel als Angreifer, danach sind die Spieler abwechselnd Angreifer, bis einer zu Boden geht und vom Kampfrichter angezählt wird oder eine entsprechende Karte gespielt wird (z. B. Zurückweichen, Klammern oder Back-Kick). Danach geht das Spiel mit einem neu ermittelten Startspieler weiter.

Jeder Angreifer setzt zu Beginn seiner Phase den Rundenzähler um ein Feld weiter. Wenn er das vergisst, darf der Gegenspieler eine Karte aus seiner Hand ziehen und auf den Ablagestapel legen.

Der Spieler/Kämpfer der am Zug ist hat zwei Möglichkeiten. Entweder er zieht eine Karte vom Kampfstapel und greift an, indem er Karten ausspielt (siehe Angriff und Verteidigung), oder er zieht vier Karten und verhält sich abwartend (sammelt neue Kraft / regeneriert). Das Ziehen neuer Karten ist nie ein Zwang. Es kann auch nur ein Teil oder gar keine Karte gezogen werden. Aus diesem Grund dürfen niemals nachträglich Karten gezogen werden, wenn es vergessen wurde.

Ein Angriff oder das Regenerieren eines Spielers nennt sich Spielphase. 15 solcher Spielphasen sind eine Kampfunde. Ein Profiboxkampf besteht aus 6 Kampfunden.

Angriff und Verteidigung

Der Angreifer spielt zuerst immer eine rote Verteidigungskarte (Schlag oder Kick). Der Gegner muss diese Karte entweder abwehren, indem er eine grüne Verteidigungskarte spielt (z.B. Block) oder er wird von dem Angriff getroffen.

Der Angreifer kann seine Angriffskarte durch blaue Taktikkarten aufwerten. Das kann dazu führen, dass der Angriff besser wird oder bereits gespielte Verteidigungskarten nicht mehr ausreichen. Der Verteidiger kann seinerseits weitere Verteidigungskarten oder Taktikkarten spielen, um seine Verteidigung zu verbessern.

Beide Kämpfer können bis zu zwei verschiedene blaue Taktikkarten auf einen Angriff bzw. eine Verteidigung spielen. Der Verteidiger kann eine weitere Verteidigungskarte spielen, wenn die erste durch Lücke auf die Ablage kommt. Zwei beliebige Karten können als Ersatz für einen Block ausgespielt werden.

Wenn die Verteidigung erfolgreich ist, bleibt der Angriff wirkungslos.

Ist die Verteidigung erfolglos, verursacht der Angriff Trefferpunkte in Höhe der Sternzahl auf der Angriffskarte (gelber Stern). Diese Zahl kann zusätzlich durch Power-Karten oder andere vergrößert werden.

Der Angreifer zieht verdeckt so viele Karten von der Hand des Gegners wie er Schaden verursacht hat und legt sie auf den Schadensstapel seines Gegners.

Wenn mehr Schaden verursacht wurde, als der Getroffene Karten auf der Hand hält, dann hat er einen so harten Treffer einstecken müssen, dass er zu Boden geht (Er wird vom Kampfrichter angezählt, ist aber noch nicht K.O.).

Die überzähligen Schadenspunkte werden in dreifacher Höhe von seinem Kampfstapel entfernt und auf den Schadensstapel gelegt. Erst wenn im Kampfstapel nicht mehr genug Karten liegen ist der Kämpfer K.O. und hat den Kampf verloren.

Ein erschöpfter Kämpfer (siehe Erschöpfung), der zu Boden geht, ist automatisch K.O.

Angriffs-Combo

Wenn der Kämpfer einen Schlag oder Kick durchgeführt hat, kann er eine Combokarte und eine weitere Angriffskarte spielen, auch wenn der erste Angriff geblockt wurde.

Jeder weitere Angriff muss mit einer Combokarte fortgeführt werden.

Mit einer Box-Combo können nur zwei Boxschläge kombiniert werden, mit einer Combo können beliebige Angriffe aufeinander folgen.

Ausnahme: Für die klassische Jab-Punch-Kombination benötigt man keine Combokarte.

Erschöpfung

Wenn ein Kämpfer keine Karten mehr in seinem Kampfstapel hat, aber trotzdem ziehen will oder muss, gilt er für den Rest des Kampfes als erschöpft.

Die Ablage wird neu gemischt und wieder zum Kampfstapel. Allerdings bekommt der Kämpfer ab diesem Zeitpunkt eine Karte weniger wenn er regeneriert und keine wenn er angreift.

Sobald der erschöpfte Kämpfer zu Boden geht, hat er den Kampf durch K.O. verloren.

Treffer und Niederschlag

Wenn ein Kämpfer einen Treffer bekommt, darf der Gegner so viele Karten von seiner Hand ziehen, wie Trefferpunkte verursacht wurden. Ein Jab verursacht z. B. 1 Trefferpunkt. Wenn er nicht abgewehrt wird, darf der Kämpfer 1 Karte von der Hand des Gegners ziehen und legt diese auf dem Trefferstapel ab. Wenn ein Kämpfer nicht mehr genügend Handkarten hat, um die bei ihm verursachten Trefferpunkte abzulegen, dann muss er die verbleibenden Trefferpunkte in dreifach vom Kampfstapel ablegen und wird niedergeschlagen.

Nun wird er vom Schiedsrichter angezählt. Er erholt sich wieder und zieht auf 7 Karten auf - abzüglich der überzähligen Trefferpunkte für den Niederschlag. Der Angreifer erholt sich unterdessen in der neutralen Ecke und zieht auf volle 7 Karten auf.

Sieg durch K.O.

Ein Kämpfer, der zu Boden geht und durch eine Combo einen weiteren Treffer bekommt, darf eine Karte vom Stapel ziehen, um sich reflexartig zu verteidigen. Wenn es keine Verteidigungskarte ist, bzw. diese durch den Angreifer neutralisiert wird, geht er K.O. und hat das Spiel sofort verloren.

Wenn ein Kämpfer 4 oder mehr überzählige Trefferpunkte bekommt, geht er K.O.

Wenn ein erschöpfter Kämpfer niedergeschlagen wird, geht er ebenfalls K.O.

Kampfrunden

Ein Wettkampf dauert sechs Runden mit jeweils 15 Phasen (Angriff oder Erholung). Der Startspieler legt den Würfel mit der 1 nach oben auf das Feld 1 des Rundenzählers und macht seinen Angriff. Immer wenn danach ein Spieler am Zug ist, rückt er als erstes den Würfel um ein Feld weiter.

Ringpause

Wenn eine Kampfrunde zu Ende ist, gibt es eine Ringpause, in der die Kämpfer 15 beliebige Karten aus der Ablage in den Kampfstapel zurückbekommen. Die Karten auf dem Schadensstapel können allerdings nicht wieder regeneriert werden.

Nach der Kampfpause wird der Würfel um eins nach oben gedreht, um die neue Rundenzahl anzuzeigen und startet wieder bei Phase 0 auf dem weißen Feld.

Die bisherigen Regeln stellen das Grundspiel dar. Sie können jetzt kämpfen. Die folgenden Regeln stellen weitere Spieloptionen dar.

Regeln für Fortgeschrittene

In den Grundregeln wird davon ausgegangen, dass zwei Träger des schwarzen Gürtels gegeneinander antreten, die der gleichen Gewichtsklasse angehören. Außerdem wird im Grundspiel das volle Kartensortiment von 60 Karten benutzt.

Die folgende Tabelle gibt den Spielern jedoch die Möglichkeit, unterschiedlich starke Kämpfer gegeneinander antreten zu lassen. In der Tabelle kann man ablesen, wieviele

Karten der Anfangsstapel hat (Ausd.), wieviele Karten der Kämpfer bekommt wenn er angreift bzw. regeneriert (A/R), wieviel er in der Ringpause regeneriert (RP) und das Maximum der Handkarten (Hand)

Grad	Stapel	A/R/RP	Hand
weiß	20	1/2/10	3
gelb	30	1/2/11	4
orange	35	1/3/12	5
grün	40	1/3/13	6
blau	45	1/3/14	6
braun	50	1/3/15	7
schwarz	55	1/4/16	7
1. Dan	56	1/4/17	7
2. Dan	57	1/4/18	8
3. Dan	58	1/4/19	8
4. Dan	59	1/5/20	8
5. Dan	60	1/5/21	8
6. Dan	60	1/5/22	9
7. Dan	60	1/5/23	9
8. Dan	60	1/5/24	9
9. Dan	60	1/5/25	9

Es gibt folgende Gewichtsklassen

Bantam Weight	(-54kg)
Feather Weight	(-57kg)
Light Weight	(-60kg)
L. Welter Weight	(-64kg)
Welter Weight	(-67kg)
L. Middle Weight	(-71kg)
Middle Weight	(-75kg)
Light Hvy. Weight	(-81kg)
Cruiser Weight	(-86kg)
Heavy Weight	(-91kg)
Super Hvy. Weight	(91kg+)

Pro Gewichtsklasse Unterschied muss der leichtere Kämpfer eine Power-Karte aus seinem Kampfstapel entfernen. Wenn er nicht genügend Power-Karten hat, um das auszugleichen, reduziert sich die Zahl der Karten, die er in der Ringpause regenerieren darf.

WKA - World Kickboxing and Karate Association

Die WKA ist der weltweit größte Kickboxverband. Er ist in über 130 Ländern vertreten.

www.Kickboxing.de