

Ringpause

Wenn eine Kampfrunde zu Ende ist, gibt es eine Ringpause, in der die Kämpfer regenerieren. Sie können 16 beliebige ausgewählte Karten aus der Ablage in den Kampfstapel zurückmischen. Wenn der Kämpfer erschöpft ist, kann er die gesamte Ablage in den Kampfstapel zurückmischen. Die Karten auf dem Schadensstapel können allerdings nicht wieder regeneriert werden, sie sind aus dem Spiel.

In der Ringpause werden auch die Siegpunkte vergeben, wie es im entsprechenden Feld auf dem Kampfplan steht. Danach werden die Treffer und Niederschläge umgedreht und auf der gestrichelten Trefferfläche abgelegt.

Nach der Kampfpause wird der Rundenwürfel 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 unten folgenden Regeln für Fortgeschrittene stellen weitere Spieloptionen dar.

Regelfragen?

Für Regelfragen oder Anregungen steht das FlyingGames-Forum jederzeit zur Verfügung: <http://forum.FlyingGames.de>

Regeln für Fortgeschrittene

In den Grundregeln wird davon ausgegangen, dass zwei Träger des schwarzen Gürtels, die der gleichen Gewichtsklasse angehören, gegeneinander antreten. 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 Kampfstapel hat (Stapel), 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)

Rd. bezeichnet die maximale Zahl der Kampfrunden eines Kampfes. Träger des weißen und gelben Gürtels sind sehr selten in Wettkämpfen zu sehen und werden aus taktischen Gründen nicht für das Spiel empfohlen.

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

Es gibt folgende Gewichtsklassen

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

Pro Gewichtsklasse Unterschied muss der leichtere Kämpfer eine Power-Karte aus seinem Kampfstapel entfernen. Wenn er nicht genügend Power-Karten hat, um dies 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 und in über 130 Ländern vertreten.

www.Kickboxing.de

Klaus Nonnemacher's

Kickbox Champion

Zwei Meister des Kickboxens treten in einem sportlichen aber harten Kampf um die Weltmeisterschaft gegeneinander an. 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 und lange anhaltenden Spielspaß.

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

Inhalt

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

Die Karten

Die Spielkarten sind in vier Farben eingeteilt, welche am Rand der Karte ersichtlich ist:

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.

Spielbeginn

Beide Spieler ziehen zu Beginn eine Hand von 7 Karten von ihrem gut durchgemischten 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 diese offenbaren, 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 Kampfrunden 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 7 Treffer mehr verursacht hat, bekommt einen Siegpunkt zusätzlich (also 2). Und wer mehr Niederschläge erzielt hat, bekommt ebenfalls einen Siegpunkt. In einer Runde können also bis zu 3 Siegpunkte erzielt werden.

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 angezeigte Kampfrunde 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 Kampfrunden, 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 Siegpunkte 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 **Siegpunktfeld** 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

Die Hand aus maximal 7 Karten ist die Schnelleistung des Kämpfers. Sie zeigt, 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, muss er die betreffenden Karten aus seiner Hand spielen. Diese kommen danach auf die Ablage.

Startspieler

Am Anfang wird der Startspieler festgelegt, indem beide Spieler eine Karte ihrer Hand auswählen und gleichzeitig aufdecken. Der Spieler mit der höheren Initiativzahl gewinnt und ist zuerst an der Reihe. Wenn die Initiativzahl 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 sofort 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 gar keine Karten mehr auf der Hand hat, zieht einfach die oberste Karte vom Kampfstapel, darf diese aber dann auch nicht auf die Hand nachziehen.

Kampfrunden und Spielphasen

Ein Wettkampf dauert sechs Runden mit jeweils 15 Phasen (Angriff oder Erholung). 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 verdeckt aus seiner Hand ziehen und offen auf den Ablagestapel ablegen.

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 Kampfrunde. Ein Profiboxkampf besteht aus 6 Kampfrunden.

Angriff und Verteidigung

Der Angreifer spielt zuerst immer eine rote Angriffskarte (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 nur bis zu zwei verschiedene blaue Taktikkarten auf einen Angriff bzw. eine Verteidigung spielen. Das schließt die zusätzlich abgelegten Karten bei manchen Angriffen ein.

Der Verteidiger kann eine weitere Verteidigungskarte spielen, wenn die erste durch die Karte Lücke auf die Ablage kommt. Zwei beliebige Karten können immer 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. und hat sofort verloren.

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, wird die vollständige Ablage gemischt und zum neuen Kampfstapel. Er gilt für den Rest des Kampfes als erschöpft und bekommt ab diesem Zeitpunkt eine Karte weniger wenn er regeneriert, und gar keine wenn er angreift. Sobald ein erschöpfter 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 Kampfstapel ziehen, um sich reflexartig zu verteidigen. Wenn es keine Verteidigungskarte ist, bzw. diese durch Blitz oder Lücke 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.