



En Garde



Spielmaterial

- . 1 3'D-Spielkulisse zum Zusammensetzen (siehe Beipackzettel)
- . 2 Fechtfiguren aus Metall
- . 25 Spielkarten (je 5x die Werte 1 bis 5)
- . 2 Punktemarker mit dem Kopf der Fechtfiguren
- . 2 Kurzregeln aus Karton
- . 1 Mini-Artbook von Pierò, dem Illustrator dieses Spiels

. die vorliegende Spielregel



Spielziel

Das Spiel verläuft über mehrere Kämpfe (=Spielrunden). Sieger ist, wer zuerst 5 Kämpfe gewinnt.

Spielvorbereitung

Zu Beginn jeder Spielrunde werden folgende Aktionen durchgeführt:

- . Jeder Spieler setzt seine Fechtfigur an ein Ende der Fechtbahn (Spielfeld 1 oder 23). Wird die 3'D-Spielkulisse verwendet, sitzen die Spieler nebeneinander: Der Spieler der rechtsständigen Fechtfigur auf der rechten Seite (Spielfeld 23) und der Spieler der linksständigen Fechtfigur auf der linken Seite (Spielfeld 1). Wird ausschließlich auf der Rückseite der Fechtbahn gespielt, sitzen die Spieler einander gegenüber und wählen selbst die Seite des Endpunktes.
- . Die 25 Spielkarten werden gemischt. Jeder Spieler nimmt 5 Karten auf seine Hand. Die restlichen Spielkarten werden als verdeckter Aufnahmestapel neben den Spielplan gelegt.

Die Spieler einigen sich, wer die erste Runde beginnt. Anschließend wechselt der Startspieler zu jeder neuen Spielrunde.

Innerhalb einer Spielrunde spielen die Spieler abwechselnd.

Standardregeln

- Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt eine oder mehrere Karten aus, um
 - . seine Fechtfigur zu versetzen (entweder vorwärts oder rückwärts) oder
 - . um einen Angriff durchzuführen.

Die ausgespielten Karten werden alle offen so auf den Ablagestapel gelegt, dass immer nur die oberste Karte sichtbar ist. Es ist nicht erlaubt, diese abgelegten Karten zu durchsuchen.

Allerdings ist es zu jedem Zeitpunkt des Spiels erlaubt, die Karten des Aufnahmestapels zu zählen.

Versetzen der Fechtfigur auf der Fechtbahn

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner Spielkarten aus und versetzt seine Fechtfigur auf der Fechtbahn exakt um den auf der Karte angegebenen Wert (siehe Abbildung 1). Der Spieler kann sich entscheiden, ob
 - . er seine Fechtfigur vorwärts
 - oder
 - . rückwärts zieht.

Achtung: Eine Fechtfigur darf die Fechtbahn weder verlassen (weder beim Vorwärts- noch beim Rückwärtszug), noch darf sie das Feld mit der gegnerischen Fechtfigur betreten oder überspringen.



Abbildung 1: Die rechte Fechtfigur zieht drei Felder vorwärts (nach links) mittels der Karte mit dem Wert 3

2. Nachdem ein Spieler seine Karte ausgespielt hat, ist sein Spielzug zu Ende und er füllt seine Hand auf 5 Karten auf.

Einen direkten Angriff durchführen

Anstatt eine Karte auszuspielen, um seine Fechtfigur zu versetzen, ist es möglich, seinen Gegner anzugreifen. In diesem Fall wird die Fechtfigur nicht bewegt.

1. Eine oder mehrere Karten ausspielen

Ein Spieler führt einen **direkten Angriff** durch, indem er eine Karte mit exakt dem Wert ausspielt, der der Anzahl der Felder entspricht, die beide Fechtfiguren voneinander entfernt sind.

Der Angreifer kann auch mehrere Karten mit einem identischen Wert für einen stärkeren Angriff ausspielen (siehe Abbildung 2).

Nie bewegt sich dabei jedoch die Fechtfigur: Es handelt sich um einen **Angriff** und nicht um eine Bewegung.



Abbildung 2: Die linke Fechtfigur (Feld 8) greift die rechte Fechtfigur (Feld 13) mittels zwei Karten mit dem Wert 5 an

Nachdem der Spieler seine gewünschten Karten ausgespielt hat, ist sein Spielzug zu Ende und er füllt seine Hand auf 5 Karten auf.

2. Parade des Gegners im Falle eines Angriffs

Der Gegner hat nun die Möglichkeit, den Angriff zu parieren: Dazu muss er die gleiche Anzahl Karten (mit dem gleichen Wert) ausspielen wie sein Gegner.

Taktischer Hinweis: Es ist nie möglich, einen Angriff von mehr als drei Karten zu parieren, da nur jeweils fünf Karten eines Wertes vorhanden sind.

Wichtig: Nach einer Parade wird die Hand nie aufgefüllt. Die Runde wird direkt fortgesetzt. Nur der Angreifer darf am Ende seines Spielzugs seine Hand auffüllen.

Beispiel: Wenn der Angreifer zwei Karten mit dem Wert 2 ausgespielt hat, darf sein Gegner eine Parade durchführen, indem er zwei Karten mit dem Wert 2 ausspielt. Ihm bleiben nur noch drei Karten auf der Hand, um seinen eigenen Spielzug durchzuführen.

Falls ein Spieler einen Angriff nicht parieren kann, wird er getroffen und verliert sofort den Kampf (= die Spielrunde).

Lesen Sie direkt den Abschnitt **Ende der Spielrunde**, wenn Sie die Regeln für Fortgeschrittene nicht benutzen möchten (obwohl wir Ihnen die Regeln für Fortgeschrittene empfehlen).

Regeln für Fortgeschrittene (wärmstens empfohlen)

Wie beschrieben sehen die Standardregeln zwei Handlungsmöglichkeiten vor:

- 1- Versetzen der eigenen Fechtfigur (vorwärts oder rückwärts)
- 2- Durchführen eines direkten Angriffs

Fortgeschrittenen Spielern steht eine dritte Handlungsmöglichkeit offen, die das Spiel taktischer und dynamischer macht:

- 3- Durchführen eines indirekten Angriffs

Dabei werden mehrere Karten ausgespielt, wobei:

- mit genau einer Karte die Fechtfigur vorwärts gezogen wird (und nicht rückwärts) und anschließend
- mit einer oder mehreren Karten eines identischen Wertes der Gegner noch in diesem Spielzug angegriffen wird (siehe Abbildung 3).

Man spricht nun von einem indirekten Angriff (der sich durch die Bewegung der Fechtfigur vor dem Angriff unterscheidet).

Beispiel: Wenn die beiden Fechtfiguren acht Felder voneinander entfernt sind, kann ein Spieler eine Karte mit dem Wert 3 ausspielen, um drei Felder vorwärts zu ziehen und anschließend noch im selben Spielzug für einen Angriff zwei Karten mit dem Wert 5 ausspielen (beim Angriff bleibt die Fechtfigur wie gewohnt stehen).



Abbildung 3: Die rechte Fechtfigur führt einen indirekten Angriff durch (sie bewegt sich mittels der Karte mit dem Wert 3 vorwärts und greift anschließend mittels zwei Karten mit dem Wert 5 an).

Der Spieler, der angegriffen wurde, hat nun zwei Möglichkeiten, sich zu verteidigen:

- i- *Er kann den Angriff gemäß den Standardregeln parieren (im angegebenen Beispiel muss er dazu zwei Karten mit dem Wert 5 ausspielen). Nach der Parade führt der angegriffene Spieler seinen Spielzug normal durch, indem er vorwärts oder rückwärts zieht, einen direkten oder indirekten Angriff durchführt.
Seine Hand wird erst am Ende seines Spielzugs aufgefüllt (und nicht direkt nach der Parade).*
- ii- *Der Spieler kann sich dem Angriff durch eine Rückwärtsbewegung auf der Fechtbahn entziehen. Der angegriffene Spieler spielt eine Karte aus und zieht den entsprechenden Wert rückwärts.
Achtung: Wenn sich der Verteidiger dem Angriff entzieht, ist sein Spielzug direkt zu Ende. Ein Rückzug beendet immer den Spielzug des Spielers, der sich dem Angriff entzieht. Dieser angegriffene Spieler zieht nun eine Karte, um seine Hand aufzufüllen. Anschließend ist sein Gegner (=der ehemalige Angreifer) am Spielzug.*

Wichtig: *Es ist möglich, einen direkten oder einen indirekten Angriff zu parieren, jedoch ist der Rückzug nur im Falle eines indirekten Angriffs möglich.*

Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde kann auf drei unterschiedliche Weisen enden:

1. *Sobald ein Spieler einen Gegner trifft und dieser nicht parieren kann (bzw. sich bei einem indirekten Angriff nicht zurückziehen kann - siehe Regeln für Fortgeschrittene), gewinnt er die Spielrunde.*
2. *Wenn ein Spieler keinen erlaubten Spielzug durchführen kann, verliert er die Spielrunde. Das ist dann der Fall, wenn er mit den Karten auf seiner Hand - durch eine Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung - die Fechtbahn verlassen oder die gegnerische Fechtfigur überspringen würde.*
3. *Wenn kein Spieler auf diese beiden Weisen die Spielrunde gewinnen kann, endet der Kampf, wenn die letzte Karte vom Aufnahmestapel gezogen wurde.*

Wenn der Spieler, der im letzten Spielzug an der Reihe ist, seinen Gegner angreift, darf dieser noch den Angriff parieren (im Falle eines direkten oder indirekten Angriffs) oder sich zurückziehen (nur im Falle eines indirekten Angriffs). Ansonsten verliert der Angegriffene sofort.

Wenn am Ende der Spielrunde der Kampf noch nicht entschieden ist (egal ob ein Angriff im letzten Spielzug stattgefunden hat oder nicht), wird der Gewinner der Spielrunde auf folgende Weise bestimmt:

- a) *Die beiden Spieler legen die Karten, die sie auf der Hand haben, offen, und derjenige gewinnt den Kampf, der die größte Anzahl der Karten hat, die einen direkten Angriff erlauben.*

Beispiel: Wenn die beiden Spieler zwei Felder voneinander entfernt sind, wenn die letzte Spielkarte gezogen wird, gewinnt der Spieler die Spielrunde, der die meisten Karten mit dem Wert 2 auf der Hand hat.

- b) *Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige die Spielrunde, dessen Fechtfigur am weitesten in gegnerische Richtung vorgedrungen ist (Bezugspunkt hierfür ist das rote Mittelfeld 12).*

Wenn die beiden Spieler gleich weit in gegnerische Richtung vorgedrungen sind, endet die Spielrunde unentschieden.

Gewinnt ein Spieler eine Spielrunde, setzt er seinen Marker auf der Wertungsskala um ein Feld vor. Wer zuerst das Feld 5 erreicht, gewinnt das Spiel.

*En Garde ist ein Spiel von Reiner Knizia für 2 Spieler,
erschienen bei Ferti - 27 rue François Arago - 33700 Mérignac - Frankreich
<http://www.ferti-games.com> - Übersetzung von Cornelia Richter*

