Adventure-
Fechten

Das Fechtkartenspiel von Ewald Wolfsgruber

Adventure-Fechten

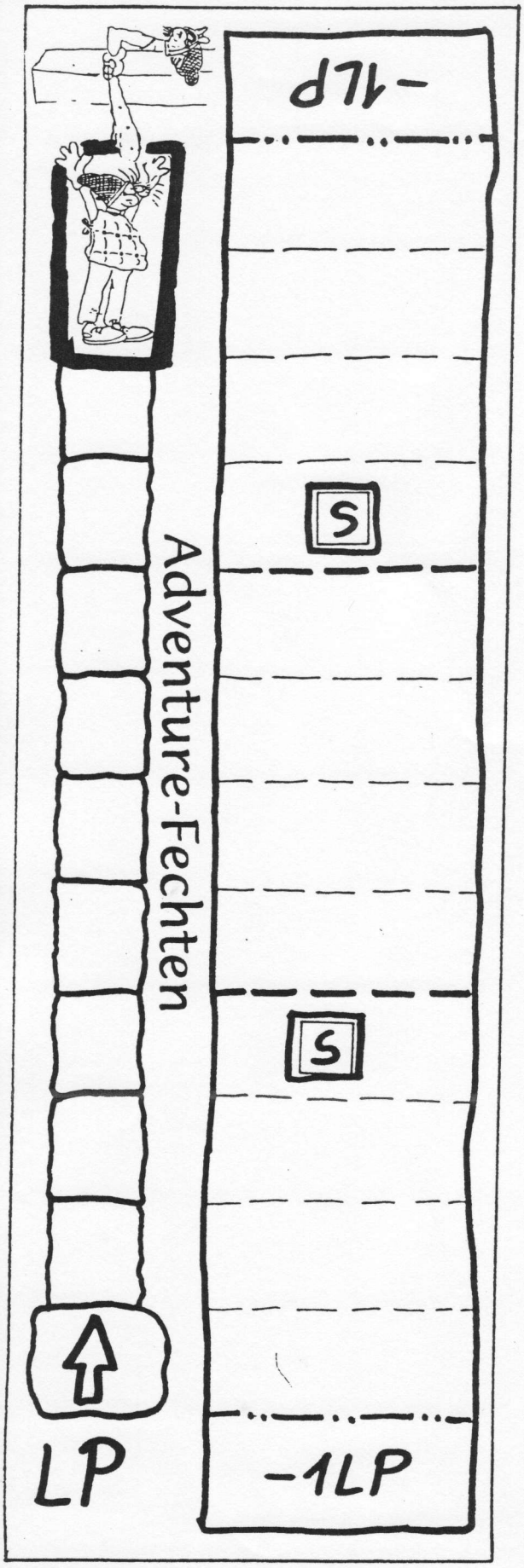
Das Fechtkartenspiel von Ewald Wolfsgruber

Die Grundidee steuerte Andreas Zöchbauer bei

Adventure-Fechten

Das Fechtkartenspiel von Ewald Wolfsgruber

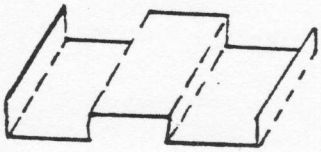
Die Grundidee steuerte Andreas Zöchbauer bei



BASTELANLEITUNG

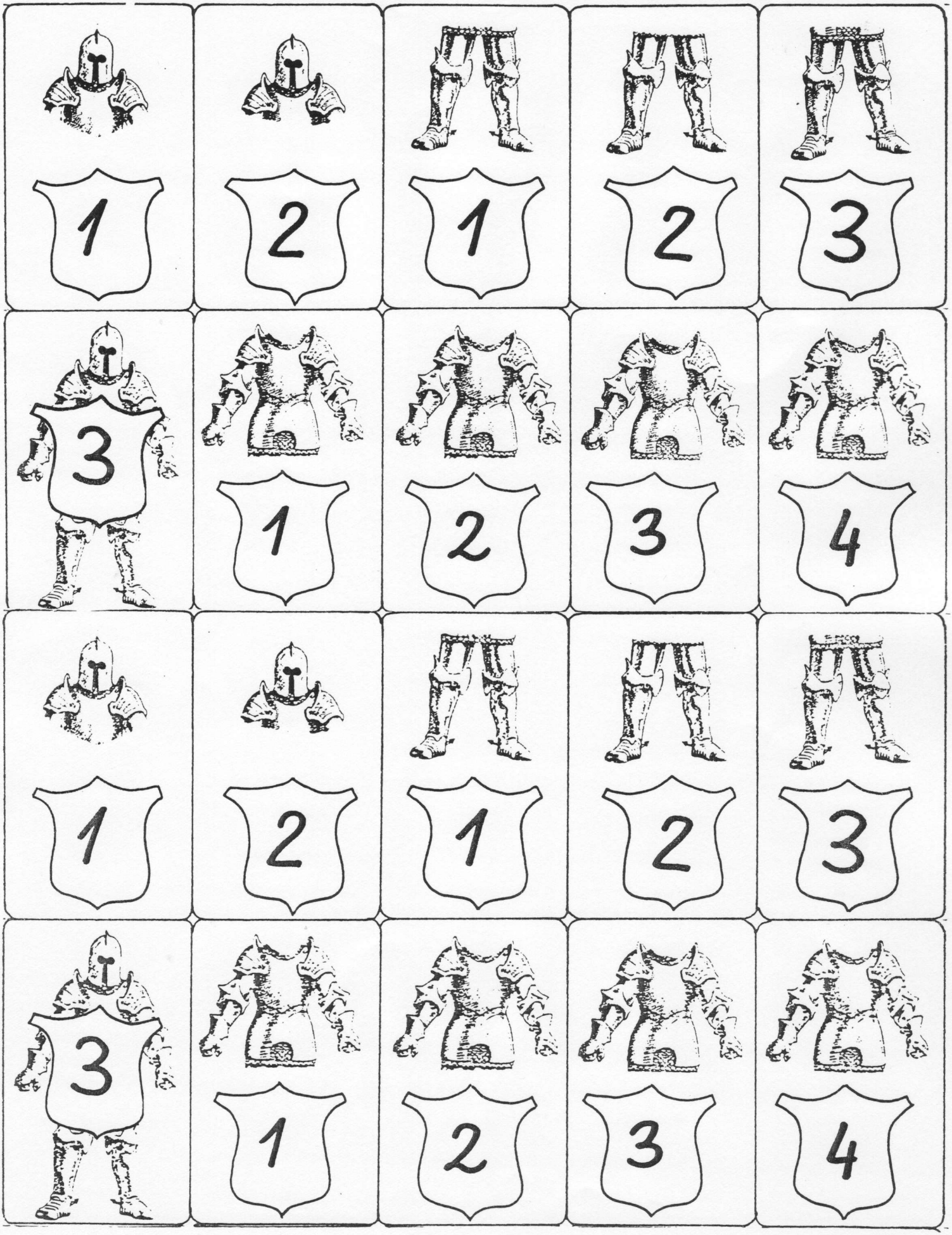
Für die EINLAGE

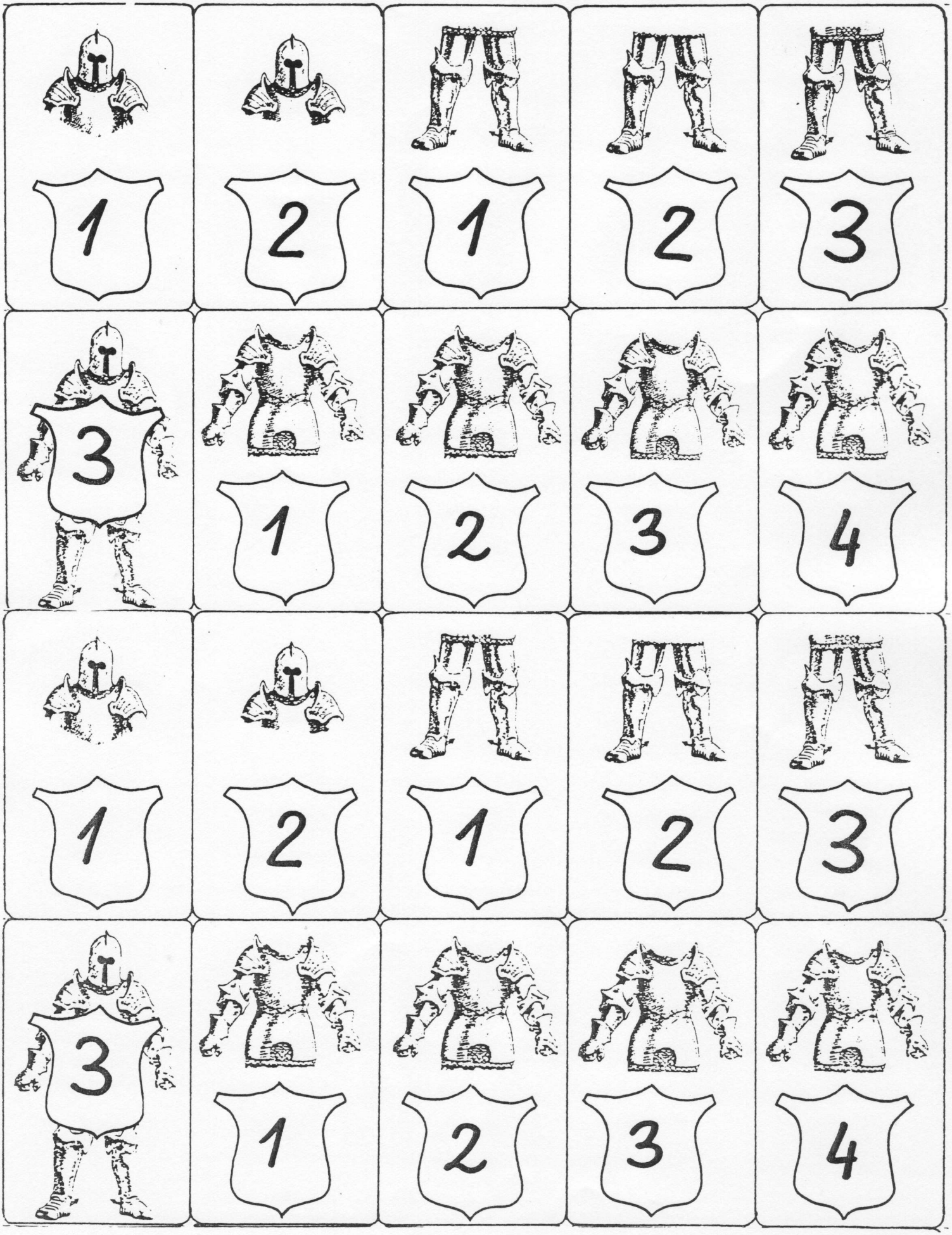
Nach Vorlage falten.



Adventure-Fechten

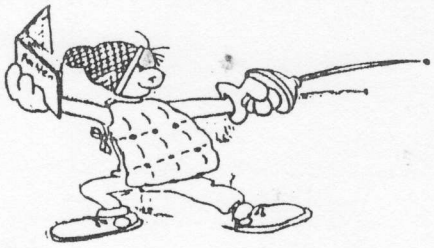
Das Fechtkartenspiel von Ewald Wolfsgruber


1
2
1
2
3
3
1
2
3
4
1
2
1
2
3
3
1
2
3
4


1
2
1
2
3
3
1
2
3
4
1
2
1
2
3
3
1
2
3
4

ADVENTURE-FECHTEN

Ein Fechtkartenspiel von Ewald Wolfsgruber



1.Vorbereitung:

Da Adventure-Fechten zu der Schnupperspiel-Serie gehört muß man vor dem ersten Spiel zuerst einmal alles zusammenbauen.

2.Inhalt:

Schachtel mit Einlage
Spielplan
2 Fechtfiguren
2 Merker
2 Sätze Spielkarten
Beschreibung

3.Beginn:

Jeder der zwei Spieler bekommt nun einen Kartenstapel, eine Fechtfigur und einen Merker.
Die Fechtfiguren werden bei der Fechtbahn (Planch) auf das Feld mit dem **„S“** gestellt und die Merker auf das **Pfeilfeld** daneben.
Nun werden die Kartenstapel gemischt und verdeckt vor sich hingelegt. Jeder Spieler hebt nun vier Karten von seinem Stapel ab.
Der Spieler mit der Zahl eins auf seiner Figur beginnt.

4.Spielkarten:

Beim Adventure-Fechten gibt es drei gültige Trefferzonen

1.Kopf	Helmkarten 1,2
2.Rumpf	Rumpfkarte 1,2,3,4
3.Füße	Beinkarten 1,2,3

und einen Joker

Ritter	Ritterkarte 3

5.Ablauf:

Um eine Aktion ausführen zu können kann man bis zu drei Karten hintereinander ausspielen.

5.1.Bewegen:

Vor und zurück bewegen kann man die Spielfigur mit einer jeden Spielkarte. Egal ob man eine Helmkarte, eine Rumpfkarte, den Joker oder eine Beinkarte nimmt.

5.2.Fechten:

Um den Gegner treffen zu können muß man vor ihm stehen. Da man in einer Spielrunde bis zu drei Aktionen hat, kann man z.B. zwei Aktionen hernehmen um zum Gegner zu kommen und eine zum Angreifen. usw.

5.3.Verteidigen:

Wird nun die Figur mit einer Helmkarte angegriffen und man hat keine in der Hand zum Verteidigen so bekommt man den gesamten Wert der Spielkarte ab.
Hat man aber eine Helmkarte in der Hand so kann man diese ausspielen. Der Wer der beiden Karten wird verglichen und der Spieler mit dem niedrigeren Wert erhält den Treffer.

Bei Gleichstand erhält keiner einen Treffer.

5.4.Beachte:

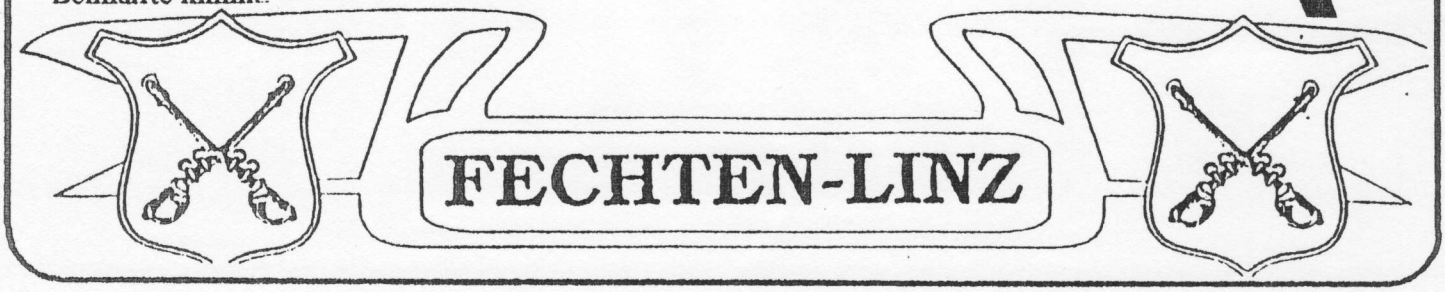
Die Jokerkarte (Ritterkarte) kann man für eine jede Trefferzone hernehmen. Egal ob man sie für den Angriff oder für die Verteidigung hernimmt.

5.6.Sonderregel:

Beim Vergleich der Karten wird die Differenz der Karten als Trefferwert hergenommen. D.H.: Spieler EINS spielt die Rumpfkarte 4 aus und Spieler ZWEI die Rumpfkarte 1. Somit erhält Spieler ZWEI drei Treffer und muß nun seinen Merker um drei Felder weiter vor rücken.
Hat man seine Aktionen beendet nimmt man wieder so viele Karten auf bis man wieder vier in den Händen hält.

6.Ende:

Wer als erster mit seinem Merker im KO Feld landet hat verloren.

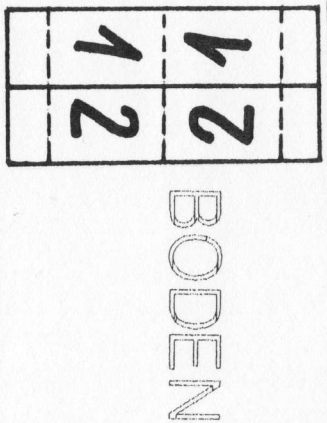


Die Grundidee steuerte Andreas Zöchbauer bei

Weitere Bastelspiele von Ewald Wolfsgruber:

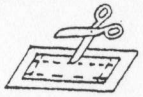
SKI-JUCHE
HISTORY-CARD`s- 18 Jh. Erbschaftskriege
TRUMPF STICHT
ADVENTURE FECHTEN
J-USER

Und andere



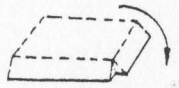
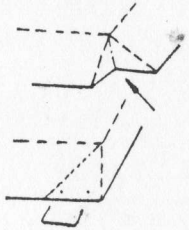
BASTELANLEITUNG
für BODEN u. DECKEL

1. Alle Linien mit einer spitzen Schere leicht nachziehen. Die Kantlinien lassen sich dadurch leichter falten



2. Jetzt erst alle Vollinien ausschneiden.

3. Die strichlierten Linien nach unten biegen (Schrift muß sichtbar bleiben).



4. Nun alle strichpunktierten Linien nach innen falten und mit einer Klammermaschine fixieren.