

# Boxen

1. BOXING MANAGER (BM) soll eine postalische Box-Simulation darstellen. Die Teilnehmerzahl sollte mindestens 8 betragen, damit ein reibungsloser K.O.-Modus gewährleistet ist. BM wird in Saisons abgewickelt, wobei eine Saison im Spielblättchen aus 10 Spielrunden (= 1 Jahr) besteht.
2. Jeder Spieler stellt den Manager eines Boxstalles dar, welcher einen (oder mehr) Boxer unter Vertrag hat. Jeder Manager hat für seinen Boxer 70 Punkte zur Verfügung, die er auf 12 Kampfunden verteilen darf, wobei eine Runde nie mehr als zehn Stärkepunkte haben darf. Der Manager, der (die) Boxer und ggf. der Boxstall sollten frei erfundene Namen tragen.
3. In jeder Spielrunde wird ein K.O.-Turnier durchgeführt, das mit einem Finale endet. Der Manager gibt für seinen Boxer eine Aufstellung bekannt, die dann für das gesamte Turnier gilt.
  - 3.1. Sollte beim Spielstart entschieden werden, dass ein Manager mehrere Boxer in einem Stall betreut, gilt Regel 3 entsprechend.
  - 3.2. Je nach Platzierung des Boxers kann seine Kampfstärke geringfügig steigen: Jeder Turniersieger erhält zwei Stärkepunkte, der Finalist einen und jeder der beiden Halbfinalisten bekommt einen halben Stärkepunkt auf seinem Konto gutgeschrieben. Die max. Stärke eines Boxers beträgt im 1. Jahr also 90 Punkte, die mind. Stärke beträgt immer 70 Punkte. Es zählen jedoch immer nur volle Punkte, halbe Punkte werden also aufgespart.

## 4. Der Kampf

Der Manager eines Boxstalls verteilt die Stärkepunkte seines Boxers auf 12 Kampfunden, wobei er pro Turnier nur eine Punktverteilung abzugeben hat. Diese Punktverteilung gilt für alle Kämpfe des Boxers während des Turniers.

- 4.1. Die Anzahl der Stärkepunkte einer Runde dürfen mit der einer anderen Runde übereinstimmen (also anders wie z.B. bei GRAND SLAM), aber nur höchstens dreimal innerhalb eines Kampfes.
- 4.2. Pro Runde muss allerdings mind. 1 Stärkepunkt eingesetzt werden. Ein Ausnahmefall tritt ein, wenn der Boxer durch 'harte' Treffer des Gegners auf 0 sinkt (s.5.4.)!
- 4.3. Nur zwei aufeinanderfolgende Runden dürfen die gleiche Stärke aufweisen.
- 4.4. Die letzten drei Runden müssen in der Summe eine Stärke  $> 5$  haben.
- 4.5. **Von der letzten Aufstellung müssen mind. 2 Runden um mind. den Wert 2 abweichen.**
- 4.3. Zum Errechnen des Sieges werden nun die Punktzahlen der einzelnen Runden gegenübergestellt. Der Boxer mit dem höheren Wert gewinnt die Runde. Zusätzlich wird ggf. eine K.O.-Chance geprüft (s.5.1). Bei einem K.O. ist der Kampf sofort beendet.
  - 4.3.1. Sind die Punktzahlen in einer Runde gleich hoch, wird die Runde als Unentschieden gewertet. Dabei darf jedoch nicht eine evtl. automatische Schwächung eines Boxers durch einen 'harten' Treffer eines Gegners vergessen werden (s.5.4.)!

## 5. Rundenwertung

Wie unter 4.3. beschrieben, werden die Punktzahlen der Boxer jeder Runde gegenübergestellt.

- Sind die Punktzahlen gleich groß, endet die Runde als Remis (s.4.3.1.).
- Beträgt die Differenz der Punktzahlen 1-3 (s.Bsp.1), gewinnt der Boxer mit der entsprechend höheren Punktzahl die Runde.
- Beträgt die Differenz genau vier Punkte, wird ein 'harter' Treffer gezählt und die Runde geht ohne Ermittlung einer K.O.-Chance an den Boxer mit dem höheren Wert (s.Bsp.1.1).

Bsp.1 Runde 4: Boxer A 7 P., Boxer B 5 P. => Runde geht an A

Bsp.1.1 Runde 3: Boxer A 9 P., Boxer B 5 P. => Runde geht an A,  
B erhält einen Treffer

5.1. Beträgt die Differenz der Punktzahlen beider Boxer 5+ besteht für den schwächeren Boxer folgende Wahrscheinlichkeit auf K.O.:

	1.Treffer	2.Treffer	3.Treffer	4.Treffer	
Diff.5	1 %	2 %	4 %	8 %	- Chance
Diff.6	2 %	4 %	8 %	16 %	- Chance
Diff.7	4 %	8 %	16 %	32 %	- Chance
Diff.8	8 %	16 %	32 %	64 %	- Chance
Diff.9	16 %	32 %	64 %	96 %	- Chance
Diff.10	32 %	64 %	96 %	100 %	- Chance

Zur Ermittlung der K.O.-Chance wird ein W100 gewürfelt. Ist das Würfelergebnis im entsprechenden Bereich, wird der Fight sofort durch Knockout beendet.

Bsp.2 Runde 1: Boxer A 9 P., Boxer B 3 P. => Differenz = 6

K.O.-Chance: 2%, Würfelergebnis: 1, Ergebnis: B geht K.O.!

Bsp.3 Runde 10: Boxer A 10 P., Boxer B 2 P. => Differenz = 8  
(3.Treffer)

K.O.-Chance: 32%, Würfelergebnis:20, Ergebnis: B geht K.O.!

Bsp.4 Runde 5: Boxer A 7 P., Boxer B 2 P. => Differenz = 5  
(2.Treffer)

K.O.-Chance: 2%, Würfelergebnis: 77, Ergebnis: kein K.O.!

Runde geht an A!

5.2. Ein 'harter' Treffer wird jedes Mal dann gelandet, wenn die Differenz der Punktzahlen beider Boxer 4+ beträgt. Ist die Differenz kleiner als 4 (s.Regel 5) gewinnt der stärkere Boxer die Runde, ist sie gleich (s.4.3.1.) endet sie Remis. Die harten Treffer, die jeder Boxer einsteckt, werden mitgezählt und zur Ermittlung einer K.O.-Chance herangezogen (s.5.1.). Erhält ein Boxer seinen fünften Treffer, endet der Kampf durch technisches K.O. (TKO)!

5.3. Ein Kampf kann also auf drei verschiedene Arten gewonnen werden:

- K.O. (Ein Boxer geht zu Boden.)
- T.K.O. (Ein Boxer erhält seinen fünften Treffer.)
- Runden (Der Boxer, der die meisten Runden für sich entschieden hat, gewinnt den Kampf.)

5.3.1. Sollte der seltene Fall eines Unentschieden nach 12 Runden auftreten, gewinnt der Boxer, der die wenigsten Treffer einstecken musste. Ist auch die Trefferzahl gleich hoch, gewinnt der Boxer mit den meisten 10er-Werten. Wenn jedoch keiner der Boxer in einer Runde 10 Punkte einsetzte oder die 10er-Runden auch gleich verteilt sind, werden die 9er, 8er oder 7er-Werte zur Ermittlung des Siegers herangezogen.

5.4. Da ein Boxer einen harten Treffer ja nicht so ohne weiteres wegsteckt, wird er für die kommende Runde automatisch geschwächt.

- Erhält ein Boxer seinen ersten oder zweiten Treffer, so bekommt er in der darauffolgenden Runde einen Stärkepunkt abgezogen. (s.Bsp.5)
- Wenn er gar seinen dritten oder vierten Treffer erhält, werden ihm in der kommenden Runde satte zwei Punkte abgezogen.(s.Bsp.6)
- Dabei kann es vorkommen, dass ein Boxer unter den einen Stärkepunkt fällt, den er ja normalerweise einsetzen muss. Es gibt allerdings kein negatives Stärkekonto!

Bsp.5 Runde 4: Boxer A 7 P., Boxer B 2 P. (1.Treffer)  
dann Runde 5: Boxer A 9 P., Boxer B 5-1=4 P.

Bsp.6 Runde 6: Boxer A 10 P., Boxer B 4 P. (3.Treffer)  
dann Runde 7: Boxer A 8 P., Boxer B 8-2=6 P.

Bsp.7 Runde 9: Boxer A 8 P., Boxer B 3 P. (4.Treffer)  
dann Runde 10: Boxer A 5 P., Boxer B 1-2=0 P. (nicht -1)

## **6. Ablauf eines Turniers**

Die Kampfpaarungen der ersten Runde werden ausgelost und die Fights gem. Regel 4 und 5 durchgeführt. Anschließend werden die Kämpfe der nachfolgenden Runden durchgeführt, bis der Turniersieger feststeht und es werden die unter Regel 3.2. beschriebenen Stärkeboni vergeben. Zusätzlich zum Finale werden noch solange Platzierungskämpfe durchgeführt, bis eine endgültige Tabelle feststeht.

Bsp.8 Acht Teilnehmer (Sieger fett gedruckt)

1.Runde: **A** - B, C - **D**, **E** - F und G - **H**

Halbfinale: **A** - D und **E** - H

Finale: **A** - E Sieger: **A** Zweiter: E

dann: H - D (Halbfinalisten), also Dritter: H Vierter: D

dann: B - C und F - G (Verlierer 1.Runde)

Kampf um Platz 5: B - G, um den 7.Platz: C - F

Tabelle: 1. A, 2. E, 3. H, 4. D, 5. B, 6. G, 7. F, 8. C

6.1. Bei mehr als acht Teilnehmern wird ebenfalls wie unter Regel 6 verfahren. Im Beispiel 8 erhält Boxer A zwei Punkte Stärkebonus für das nächste Turnier, Boxer E erhält einen Punkt und die beiden Boxer H und D erhalten einen halben Stärkepunkt (s.3.2.).

6.2. Sollte der ungünstige Fall eintreten, dass sich ein Teilnehmerfeld nicht im 8er-Modus bewegt (8, 16, 32...), so muss der geplagte GM einen GM-Boxer auswürfeln:

Dazu würfelt er für die ersten elf Runden für jede Runde mit einem W10. Das Würfelergebnis stellt die Stärkepunkte des GM-Boxers für jede Runde dar. Ist ein Rundenwert bereits dreimal vorhanden, wird der Wurf wiederholt. Die 12.Runde wird mit den bis dahin noch verbliebenen Stärkepunkten aufgefüllt. Diese Runde darf ausnahmsweise einen Wert erhalten, der bereits dreimal vertreten ist. Ein GM-Boxer hat immer 70 Punkte. Sollte der Wert beim Würfeln nach elf Runden schon diese Zahl überschreiten, muss der GM den Nobody neu auswürfeln.

Bsp.9 GM-Boxer 1

Rd.1=8, Rd.2=5, Rd.3=4, Rd.4=8, Rd.5=10, Rd.6=3, Rd.7=5

Rd.8=7, Rd.9=6, Rd.10=4, Rd.11=6 => Rd.12=4 Punkte.

## 7. Die Weltrangliste (WRL)

Die Rangfolge der WRL wird ermittelt, indem die Boxer für ihre Platzierungen Punkte erhalten.

Platz 1 - 4 (mit 3 Punkten Abstand) [28 - 19]

Platz 5 - 8 (mit 2 Punkten Abstand) [16 - 10]

Platz 9 - 16 (mit 1 Punkt Abstand) [8 - 1]

Die erreichten Punkte werden addiert und durch die Anzahl der in der Saison bisher stattgefunden Turniere geteilt. GM-Boxer werden in der WRL nicht berücksichtigt.

Der Boxer, der am Ende der Saison den höchsten Quotienten hat, wird Profi und nimmt nicht mehr an der nächsten Saison teil. (Er behält aber seine erreichte Stärke.) Der Manager meldet ein neues Talent, das gleich mit Stärke 71 startet, weil es schon mit dem erfolgreichen Neuprofi trainieren konnte. Der Gewinner der nächsten Saison wird ebenfalls Profi und darf den amtierenden Champion herausfordern. Nach den folgenden Saisons muss der ausscheidende Turniergewinner dann gegen die bzw. mit den anderen Profis boxen, um so den Herausforderer zu bestimmen. Der Gewinner dieses Mini-Turniers darf dann gegen den Champ boxen, um den neuen (Welt-) Meister zu bestimmen.

Nach seiner 6.Saison als Profi oder nach seiner 3. Weltmeisterschaft tritt ein Boxer dann zurück und wird Vertreter von Puidas. Selbstverständlich erhält er einen Platz in der Hall of Fame.

## **8. Der Boxer wird älter ... und schwächer!**

Zu Beginn einer neuen verlieren die Boxer Stärkepunkte, die sie sich mühsam im letzten Jahr erkämpft haben. Alle Boxer mit einer Stärke von mehr als 84 werden auf 77 gesetzt, bei den übrigen verfallen zunächst halbe Stärkepunkte. Dann wird die halbierte Differenz zu 70 abgezogen.

Beispiel:  $77 - (7/2) = 77 - 3,5 = 73,5$ ;  $74,5 \Rightarrow 74 - (4/2) = 74 - 2 = 72$ ;  $85 \Rightarrow 77$

## **9. N M R ' s**

Schickt ein Manager keine Aufstellung ein (Schande über ihn!), nimmt der GM die Aufstellung vom letzten Turnier. Kommt das Ganze dreimal in einer Saison vor, werden der Manager und seine Boxer wegen Feigheit vor dem Feind vom Weltboxverband gekündigt.

## **10. Presse**

Natürlich sind Beleidigungen und/oder Unverschämtheiten gegenüber Gegnern willkommen. So lange es sich um kurze Mitteilungen handelt, veröffentlicht der GM diese dann in der nächsten Ausgabe.

## **11. Bei Unstimmigkeiten entscheidet der GM nach seinem Ermessen!**

© Original:

Roland Lucas, Stoffeler Broich 64, 4000 Düsseldorf 1 - 24.08.1991

© Diese überarbeitete Version:

Spielblättchen (Hans-Gert Klemme) - Dezember 1993

Spielblättchen (Hans-Gert Klemme) - Dezember 2019