

# KICKBOXEN

## Spielregeln: (Version 1.0)

**Die Idee:** Zwei Kickboxer stehen in einem Boxring fester Größe gegenüber und bewegen sich in vordefinierter Weise in dem Ring, wobei sie versuchen, Treffer unterschiedlicher Stärke bei dem Gegner zu landen.

**Der Boxing:** Der Boxing ist quadratisch und in 5x5 Felder aufgeteilt:

	1	2	3	4	5
A		SP B			
B					
C					
D					
E				SP A	

Spieler A startet im Feld E4 und Spieler B im Feld A2.

**Die Bewegung:** Die Bewegung wird durch 10 Schritte festgelegt, die jeder Spieler für die Aufstellung eines Kampfes abzugeben hat. Ein Bewegungsschritt wird durch die Richtung der Bewegung (G, L,R, D) sowie der Blickrichtung (A,<,>,V) beschrieben.

Die Blickrichtung ist ausschlaggebend für die Richtung der Bewegung.

- G steht für einen Schritt geradeaus (keine Änderung der Blickrichtung)
- R steht für einen Schritt nach rechts (ohne Änderung der Blickrichtung)
- L steht für einen Schritt nach links (ohne Änderung der Blickrichtung)
- D steht für eine Drehung um 90° gegen den Uhrzeiger (auf dem gleichen Feld).
- A ist die Blickrichtung nach Norden, wechselt bei D nach <
- < ist die Blickrichtung nach Westen, wechselt bei D nach V
- > ist die Blickrichtung nach Osten, wechselt bei D nach A
- V ist die Blickrichtung nach Süden, wechselt bei D nach >.

Ferner unterliegen die Schritte den folgenden Regeln:

- a. Im Verlauf eines Kampfes darf der Kämpfer höchstens 4-mal geradeaus gehen.
- b. Im Verlauf eines Kampfes darf der Kämpfer höchstens 3-mal nach rechts gehen.
- c. Im Verlauf eines Kampfes darf der Kämpfer höchstens 3-mal nach links gehen.
- d. Im Verlauf eines Kampfes darf der Kämpfer höchstens 3-mal eine Drehung vornehmen.
- e. Ein Kämpfer darf höchstens 2-mal hintereinander auf dem gleichen Feld stehen, d.h. es dürfen keine zwei Drehungen hintereinander ausgeführt werden.

**Der Kick** Zusätzlich zu den Bewegungsschritten hat der Kämpfer die Möglichkeit 4-mal einen Kick zu setzen – allerdings ohne genau zu wissen, wo sich der Gegner in dem Moment befindet. In dem Fall hängt er dem Bewegungsschritt ein K an.

**Der Treffer** Ein Kick wird nur dann zum Treffer, wenn sich der Gegner auch in der Nähe befindet. Je näher der Gegner ist, desto wirkungsvoller ist der Treffer und umso höher ist die Ausbeute (Trefferpunkte):

- 3 TPs gibt es, wenn der Gegner zum Zeitpunkt des Kicks auf dem gleichen Feld steht.
- 2 TPs gibt es, wenn der Gegner zum Zeitpunkt des Kicks auf einem an der Längsseite angrenzenden Feld steht.
- 1 TP gibt es, wenn der Gegner zum Zeitpunkt des Kicks gerade von einem an der Längsseite angrenzenden Feld weggezogen hat, d.h. im Schritt vor dem Kick stand er noch auf einem an der Längsseite angrenzenden Feld.
- 0 TPs gibt es in allen anderen Situationen.

Dabei ist es vollkommen unerheblich, ob der Gegner selbst einen Kick ausgeübt hat oder nicht.

**Das Turnier** In einem Turnier kämpft jeder gegen jeden und das zweimal, einmal als Spieler A und einmal als Spieler B. (Der erstgenannte Kämpfer nimmt immer die Position von Spieler A ein.) Es ist geplant, dass in jeder Spielrunde jeder Kämpfer einen Kampf hat. Sollten zu viele Kämpfer gemeldet sein, können es auch zwei Kämpfe pro Runde sein. Jeder Spieler kann seinem Kämpfer (s)einen Namen vergeben.

**Die Wertung** Für einen Sieg im Zweikampf gibt es 2 Punkte in der Gesamtwertung, für einen Unentschieden gibt es 1 Punkt. Das TP-Verhältnis entscheidet bei Punktegleichstand.  
Der Kickboxer, der am Ende eines Turniers die Gesamtwertung anführt, ist der Champion.

**Die Zugabgabe** Jeder Spieler macht folgende Angaben in seinem Zug:  
 - Name des Kämpfers  
 - Startposition (E4 oder A2) – dient der Kontrolle  
 - 10 Schritte + eventueller Kick  
 (gemäß der zuvor genannten Bewegungs- und Blickrichtungen)  
 - Endposition nach dem 10. Schritt - dient der Kontrolle

Beispiel:

Name	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Ende
SpielerA:	E4	LA	GA	GA	D<K	G<K	DV	LV	LV	RVK	GVK	D3
SpielerB:	A2	GV	LV	LV	GV	RVK	D>K	R>	G>	DAK	GAK	C4

SpielerA setzt also seine Kicks im Schritt 4, 5, 9 und 10, während SpielerA für die Schritte 5, 6, 9 und 10 seine Kicks plant.

**Die Auswertung** Die Auswertung enthält die Bewegungsschritte der Kämpfer – ohne Angabe, wann ein Kick stattgefunden hat – und das Endergebnis des Kampfes.

Zum o.g. Beispiel:

SpielerA – SpielerB 5:6

E4 E3 D3 C3 C3 C2 C2 C3 C4 C3 D3 5 Punkte

A2 B2 B3 B4 C4 C3 C3 D3 D4 D4 C4 6 Punkte