

# Feste Druff

Ein rasantes Spiel für 2-6 nervenstarke Recken von Christian Schwegler

Feste Druff ist ein witziges und sehr schnell zu erlernendes Kartenspiel, in dem die einzelnen Spieler versuchen, ihre Gegner mit möglichst effektiven Angriffen aus dem Spiel zu hauen. Dabei ist es die gelungene Ausführung der einzelnen Attacken, mit möglichst vielen fiesen Angriffsverstärkungen, die den Gegner am meisten Trefferpunkte kosten... es sei denn, er hat die richtige Verteidigung auf der Hand und lässt den Angreifer ganz dumm aus der Wäsche gucken. Gewonnen hat natürlich der Spieler, der seine Ressourcen am besten nutzt und noch als letzter auf seinen Beinen stehen kann.

## Vorbemerkung

Dies ist ein ausgesprochen maskulines Spiel mit haufenweise hübschen Zeichnungen von spärlich bekleideten markanten Mannsbildern..., also quasi wie gemacht für die laszive Spielerin von heute. Um das ganze ein bisschen für die Männerwelt auszugleichen verwenden wir in diesem Regelwerk grundsätzlich maskuline Beschreibungen wie „Er“ und „Der Spieler“. Das ist keinesfalls frauenfeindlich gemeint und darf natürlich von der werten Leserin ausgetrichen und durch „Sie“ und „Die Spielerin“ ersetzt werden.

## Inhalt

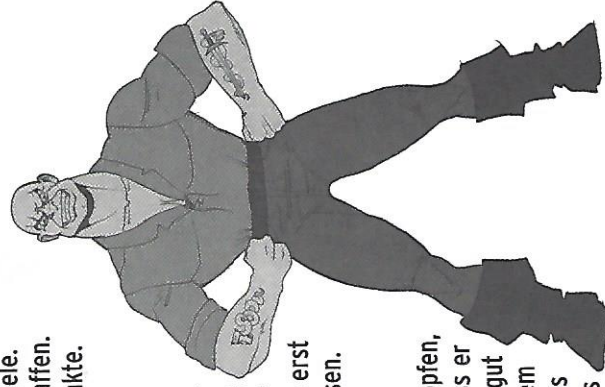
- 110 Spielkarten mit Angriffen, Verteidigungen, Waffen, Heilungen und Verstärkungen.
- 2 Karten mit Werbung für andere unglaublich tolle Spiele.
- 6 Spielbretter mit Trefferpunkten, Kampfstilen und Waffen.
- 6 Blutstropfen aus Glas zum markieren der Trefferpunkte.
- 1 Kurzregelwerk, welches du grad in Händen hältst.

## Ziel des Spiels

Wie es in gepflegten Wirtshauskeilereien seit jeher üblich war, gewinnt auch hier der Recke, der als letzter noch stehen kann. Jeder Kämpfer mit 0 (oder weniger) Trefferpunkten ist bewusstlos und darf sich erst wieder im nächsten Spiel erneut versuchen zu beweisen.

## Spielbeginn

Jeder Spieler erhält ein Spielbrett und einen Blutstropfen, welchen er auf die Zahl 20 legt um anzuzeigen, dass er noch 20 Trefferpunkte hat. Die Spielkarten werden gut gemischt und so platziert, dass jeder Spieler bequem rankommt und eventuell umfallende Bierkrüge das Spiel sofort vernichten würden (und ihr ein neues



gegen Paola durchführen, bevor er den vollen Schaden ihrer Attacke erhält. Felix hat den Mönch Kampfstil ausliegen und keine Waffe. Er attackiert Paola mit einem entwerfenden Schlag ohne Verstärkung. Der entwerfende Schlag macht 2 Schaden (+2 Schaden, weil der Mönch einen Vorteil gegen Barbaren hat und +1 Schaden, weil der Mönch einen Bonus für den Waffenlosen Kampf hat). Also macht Felix 5 Schaden bei Paola und Paola muss ihre Waffe ablegen. Da Paola bereits angegriffen hat, werden ihre kompletten 9 Schadenspunkte gezählt. Erst nach der Schadensverteilung wird ihre Waffe abgelegt. Felix erhält dann 8 Schadenspunkte (9 Schaden - 1 Verteidigung weil er den Mönch Kampfstil ausliegen hat)

## Alles verstanden? O.k., dann noch eins:

Didi greift Otti im Mönchstil mit einem Hieb an (3 Schaden +1 Schaden, weil Didi keine Waffe trägt). Otti hat keinen Kampfstil und keine Waffe (armes Otti!), aber einen Konterangriff und ein Gleichgewicht brechen Angriff (2 Schaden und der Gegner verliert seinen Kampfstil). Da Didi bereits angegriffen hat, wird sein gesamter Schaden, also auch die

+1 durch den Kampfstil, gewertet und Otti erhält 4 Schaden. Durch Ottis Gegenangriff verliert Didi aber seinen Mönch Kampfstil, so dass er die +1 Verteidigung nicht mehr erhält und 2 Schadenspunkte nehmen muss... doch halt, Didi hat glücklicherweise noch eine Verteidigung auf der Hand und spielt die Göttliche Eingebung, die jeden Angriffs-effekt negiert (ja, auch der ursprüngliche Angreifer darf sich gegen einen Gegenangriff selbstverständlich verteidigen, also praktisch in seinem eigenen Zug eine Verteidigungskarte spielen). So behält Didi seinen Mönch Kampfstil und muss keinen Schaden nehmen.

So, mit diesen zwei ausgesprochen vereinfachten Zugbeispielen, sollten eigentlich alle Eventualitäten abgehandelt sein. Sollten wir trotzdem den einen oder anderen Schnitzer in diese Regeln eingebaut haben, dann spiel einfach nach deinen eigenen Regeln, denn in der Liebe und im Spiel sind doch ohnehin alle Mittel erlaubt, oder?

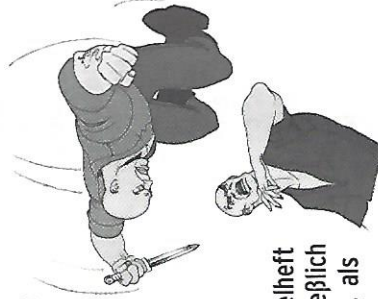
## Spielkarten kontra Regelheft

Viele Spielkarten erlauben dir Dinge zu tun, die dieses Regelheft nicht zulässt. In all diesen Fällen, vertraue auf die Karte, schließlich glänzt die viel mehr und sieht auch sonst viel besser aus, als dieser Fetzen Papier.

## Danksagungen

Tja, zunächst der Dank an all die Spieltester, zu denen du jetzt auch gehörst. Außerdem vielen Dank an all die Spielentwickler, deren kostbare Ideen wir abgucken konnten und natürlich ganz besonderen Dank der Firma Mad Man's Magic dafür, dass sie diesen Unsinn auch noch veröffentlicht.

Grafiken von Sabine Weiss



kaufen müssstet, was wiederum unsere nächste Reise nach Hawaii finanziert). Danach erhält jeder Spieler 7 Karten. Anschließend beginnt der erste Spieler mit seinem ersten Zug. Beginnen tut der Spieler, der dieses Spiel gekauft hat, oder der mit den längsten Haaren, oder der, der diese blöde Anleitung lesen musste,... oder ihr spielt einfach Stein, Schere, Papier drum... und nein, die Anleitung dafür liegt nicht bei!

### Zugabfolge

#### Beginn:

Zu Beginn deines Zuges darfst du beliebig viele deiner Handkarten auf den Ablagestapel abwerfen. Anschließend ziehst du so viele Karten, dass du wieder 7 Karten in der Hand hast. Sollte der Kartenstapel aufgebraucht sein, mische den Ablagestapel gut durch und schwups hast du einen neuen Kartenstapel zum ziehen. In deinem Zug darfst du beliebig viele Kampfstile, Waffen und Heilungen ausspielen, aber du darfst nur einmal genau einen Spieler angreifen, es sei denn du verfügst über Spielkarten, die etwas anderes aussagen.

#### Angriff:

Den größten Teil deines Zuges nimmst dein Angriff ein. Zunächst sagst du an, welchen deiner Gegenspieler du angreifen möchtest und anschließend spielst du deine Angriffskarte aus. Das wird ihn zwar schon ärgern, aber so richtig gemein wird es erst wenn du jetzt anfängst deine Verstärkungen auszuspielen. So kann aus einem 2 Punkte Stich ein schmerzhaft, schwungvoll, blitzschnell gedrehter 8 Punkte Stich werden, der den stärksten Barbaren ruckzuck auf die Matte schicken kann. Du darfst für jeden Angriff so viele Verstärkungen spielen, wie du auf der Hand hast, allerdings darfst du jede Verstärkung nur einmal pro Angriff spielen, denn blitzschneller als blitzschnell geht es nun mal nicht.



#### Kampfstile und Waffen:

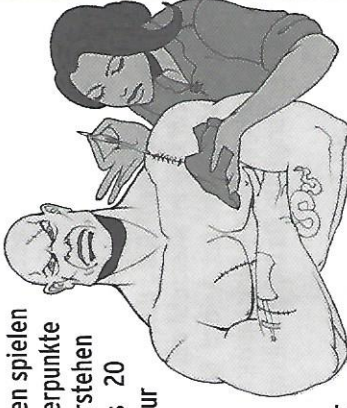
Kampfstile geben dir gewisse Vorteile gegen andere Kämpfer. Außerdem können Kämpfer verschiedener Stilrichtungen unterschiedliche Aktionen besonders gut. Das ist jeweils auf der Kampfstilekarte vermerkt. Um den Kampfstil zu nutzen, musst du die Karte auf dem dafür vorgesehenen Platz auf deinem Spielbrett auslegen. Du kannst immer nur einen Kampfstil benutzen. Wenn du einen Neuen auslegst wird der Alte auf den Ablagestapel gelegt. Das kannst du beliebig häufig in einer Runde tun. Du kannst zum Beispiel vor deinem Angriff zum Barbaren werden und kräftig mit deiner Axt zuhauen, um dann nach deinem Angriff zum friedfertigen Mönch zu mutieren (weil der sich deutlich besser verteidigen kann). Einige Karten, wie zum Beispiel der Kampfstil Mönch oder die Waffe Schild, geben dir einen Verteidigungsbonus, welcher nach erfolgreichem Angriff gegen dich, von den Schadenspunkten abgezogen wird. Mit Waffen verhält es sich genauso wie mit den Kampfstilen. Auch hier geben dir verschiedene Waffen Boni auf den Schaden, auf die

Verteidigung oder sie haben andere, für deine Gegner noch furchtbarere Auswirkungen. Waffen kannst du als Angriff benutzen, wobei du sie hierzu nicht nach dem Angriff auf den Ablagestapel weglegen musst. Du kannst also mit der gleichen Waffe jede Runde aufs neue angreifen. Jede Waffe hat einen eigenen Schadenswert.

#### Heilung:

Du kannst jederzeit in deinem Zug so viele Heilungen spielen wie du auf der Hand hast. Diese geben dir Trefferpunkte zurück, um dich auch den nächsten Angriff gut überstehen zu lassen. Du kannst dabei niemals mehr als 20 Trefferpunkte haben. Heilungen kannst du immer nur einmal ausspielen. Nachdem sie dich geheilt haben, kommen sie auf den Ablagestapel.

Ende des Zuges: Am Ende des Zuges werden alle gespielten Angriffskarten, Verstärkungen und Verteidigungen deiner Gegner auf den Ablagestapel gelegt. Der Spieler links von dir (in England der Spieler rechts von dir) ist als nächster am Zug.



#### Verteidigung:

Glücklicherweise ist das Spiel rasant und wird auch dann nicht langweilig, wenn du grade einmal nicht am Zug bist. Denn einem eine runter zu hauen funktioniert nur dann so richtig gut, wenn der sich nicht wehrt und du wehrst dich doch, oder? Also, sobald ein Angriff gegen dich angesagt wird spielt der Angreifer seine Angriffskarte und alle Verstärkungen, die er so loswerden möchte und spielen darf (keine Doppelten). Anschließend kannst du mit einem verschmitzen Lächeln deine Karten durchgehen, die passende Verteidigung zücken und seinen schönen Plan einfach so zunichte machen. Soll er sich doch das nächste Mal ein einfacheres Ziel suchen!

Wenn du eine Karte ausspielt auf der steht, dass ein Angriff ignoriert wird, dann wird der gesamte Angriff negiert und keinerlei Schaden verteilt. Wenn du eine Karte spielst, oder eine Karte ausliegen hast (Kampfstil bzw. Waffe) auf der Verteidigung und ein Wert stehen, dann wird dieser Wert vom Schaden abgezogen und du musst dir weniger Trefferpunkte abziehen. Mehrere Verteidigungswerte addieren sich hierbei.

#### Zugbeispiel:

Nix ist so anschaulich wie ein möglichst kompliziertes Beispiel. Am besten suchst du dir die passenden Karten zu diesem Beispiel aus dem Kartenstapel, dann wird es vielleicht sogar verständlich:

Paola hat einen Barbarenkampfstil auslegen und eine Axt. Sie greift mit der Axt Felix an (Waffenangriff) (2 Schaden und +2 Schaden, weil sie als Barbar einen Bonus auf die Axt hat) und verstärkt ihren Angriff mit den Karten Blitzschnell (+1 Schaden) und Wuchtig (+1 Schaden und +3, weil sie als Barbar einen Bonus auf Wuchtig hat). Insgesamt macht sie also  $2+2+1+1+3=9$  Schaden. Felix hat zwar keine passende Verteidigung gegen einen Waffenangriff, aber er hat die Karte Konterangriff. Das heißt Felix darf einen Angriff