

# Unix Fighter das BEAT 'EM UP Kartenspiel

Das "BEAT 'EM UP" Kartenspiel hat ein spannendes Konzept mit einem klaren Ziel, einfachen Grundregeln und taktischer Tiefe.

2 – 5 Spieler / ab 10 Jahre

## Ziel des Spiels

Ziel ist es, **alle Handkarten loszuwerden**.

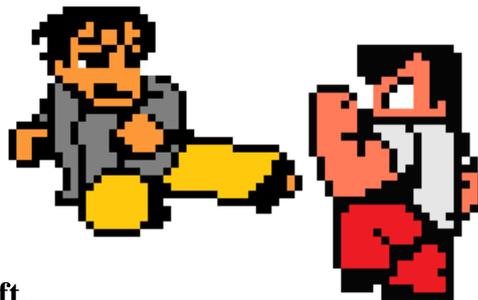
Treffe deine Gegner mit **Angriffen** und zwinge sie zum Kartenziehen.

Der Spieler, der **am Ende einer Kampfunde keine Karten** mehr hat, gewinnt das Spiel.

## Kartentypen

Es gibt zwei Arten von Karten:

- **Angriff (Rot)**  
Zeigt mit roten Balken an, **wo der Angriff trifft**.  
**Jeder rote Balken = 1 Karte**, die der Gegner ziehen muss, **wenn er nicht verteidigt**.
- **Verteidigung (Grün)**  
Zeigt mit grünen Balken an, **wo Verteidigung schützt**.  
Nur passende Verteidigung **neutralisiert** den Angriff.



## ☆ Spezialkarten: STERN

- **STERN-Karten** können **miteinander kombiniert** werden.
- Erlauben **stärkere Angriffe oder bessere Verteidigungen**, je nach Kombination.

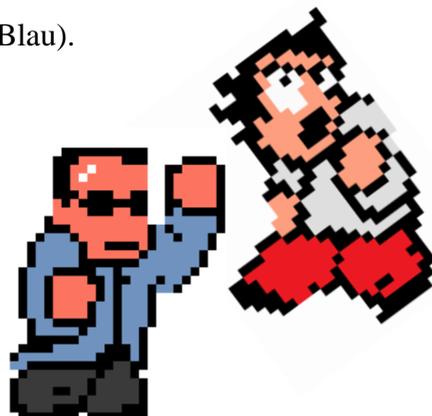
## Spielablauf

### Vorbereitung (2 Spieler)

- Jeder Spieler bekommt **ein eigenes Kartendeck** (Rot vs. Blau).
- Der Gegner mischt dein Deck.
- Lege je einen **Ziehstapel** für jeden Spieler bereit.
- Jeder zieht **8 Karten** vom eigenen Stapel.

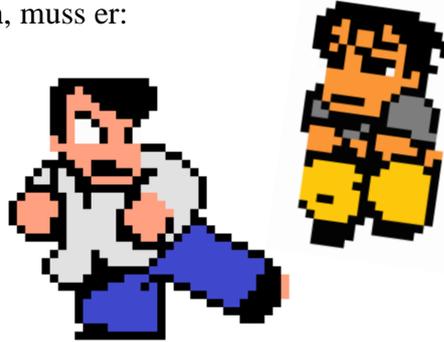
### Vorbereitung (3+ Spieler)

- Alle Karten werden **zusammen gemischt**.
- Ein gemeinsamer **Ziehstapel** wird ausgelegt.
- Jeder Spieler zieht **6 Karten**.



## 🔄 Kampfrunden – So wird gespielt

1. **Beginne mit einer beliebigen Karte** (Angriff oder Verteidigung).
2. Der nächste Spieler **muss eine Karte des anderen Typs** spielen:
  - Auf **Angriff folgt Verteidigung**
  - Auf **Verteidigung folgt Angriff**
3. Spieler wechseln sich **abwechselnd ab (2 Spieler)**.  
**Ausnahme:** Wird ein Angriff **komplett abgewehrt**, darf der verteidigende Spieler:
  - **Kontern mit einem Angriff** (optional)
  - oder **die Runde beenden**  
→ Eine neue Kampfrunde beginnt durch den nächsten Spieler mit einer beliebigen Karte.
4. **Kann oder will ein Spieler keine Karte spielen**, muss er:
  - **2 Karten ziehen**
  - Die **Kampfrunde ist beendet**
  - Nächster Spieler startet eine neue Runde



## 🚩 Kampfrunden Ende

Eine Kampfrunde endet, wenn:

- Ein Spieler **keine passende Karte spielt** und eine oder mehrere Karten ziehen muss
- Ein Angriff **vollständig abgewehrt wurde** und **kein Konter** erfolgt

**Der Spieler, der am Ende einer Kampfrunde keine Karten mehr hat, gewinnt das Spiel.**  
Der Verlierer des letzten Spiels beginnt das nächste Spiel.

## 👥 Besonderheiten bei 3+ Spieler

- Der **jüngste Spieler beginnt das erste Spiel**, weiter im **Uhrzeigersinn**.
- Ein erfolgreicher Konter (Angriff) **ändert die Spielrichtung**.

## 📄 Beispiel: 2 Spieler

1. Spieler A spielt **Angriff** mit 2 Balken.
2. Spieler B spielt **Verteidigung**, deckt nur 1 Balken → **zieht 1 Karte** → Runde vorbei.
3. Neue Runde startet Spieler A.

## 3+ Spieler

1. Spieler B spielt **Angriff** (die letzte Karte) mit 3 Balken.
2. Spieler C spielt **Verteidigung**, deckt alle 3 Balken ab → **Konter**. (Richtungswechsel)
3. Spieler C spielt **Angriff** mit 3 Balken.
4. Spieler B hat **keine Karte**, kann nicht **Verteidigen** → **zieht 3 Karten** → Runde vorbei.
5. Neue Runde startet Spieler A.
  1. Spieler C spielt **Verteidigung** mit 5 Balken.
  2. Spieler B spielt **Angriff** mit 2 Balken, trifft nicht → Runde vorbei.
  3. Neue Runde startet Spieler A.