

En Garde Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2026 Ferti

Inhalt

En Garde Spielregeln.....	1
Spielziel und Spielbeginn.....	2
Verlauf einer Runde.....	3
Das Versetzen eines Fechters auf dem Spielbrett.....	3
Einen direkten Angriff durchführen.....	4
Parieren eines direkten Angriffs.....	4
Einen indirekten Angriff durchführen.....	5
Verteidigung gegen einen indirekten Angriff.....	5
Ende einer Runde.....	6
Ende des Spiels.....	7

En Garde Spielregeln



Spielziel und Spielbeginn

En Garde ist ein Spiel von Reiner Knizia und wird von Ferti Games herausgegeben. Zwei Fechter kämpfen in mehreren Runden gegeneinander. Der erste Spieler, der 5 Runden gewonnen hat, gewinnt das gesamte Spiel. Auf Brettspielnetz spielen wir gemäß den Regeln für Fortgeschrittene!

Zu Beginn jeder Runde startet der weiße Fechter auf Feld 1 und der schwarze auf Feld 23. Die **25 Fechkarten** (je 5 im Wert von 1 bis 5) werden gemischt und jeder Mitspieler erhält 5 zufällige Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel. In der ersten Runde ist Weiß der Startspieler, danach wechselt der Startspieler jede Runde. Unten ist die Startaufstellung zu sehen. Unter dem aktiven Fechter wird die Entfernung zum gegnerischen eingeblendet. Auf Brettspielnetz zeigen wir unter dem Spielbrett die Menge der restlichen Karten an, d.h. die Karten auf dem Nachziehstapel plus die Karten deines Gegners. Du weißt immer, dass dein Gegner 5 davon bzw. wenn es weniger als 5 sind den gesamten Rest der Karten auf der Hand hält.



Verlauf einer Runde

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Der Spieler, der an der Reihe ist, spielt eine oder mehrere Karten aus seiner Hand,

- um seinen Fechter auf dem Spielbrett zu versetzen, d. h. sich dem anderen Fechter zu nähern oder sich von ihm zu entfernen
- um einen direkten Angriff durchzuführen
- um einen indirekten Angriff durchzuführen
- oder um sich gegen einen vorangegangenen Angriff zu verteidigen und dann seinen eigentlichen Zug mit obigen Möglichkeiten anzuschließen.

Ausgespielte Karten kommen auf den Ablagestapel und sind für diese Runde aus dem Spiel. Am Ende seines Zuges werden die Handkarten des Spielers wieder auf 5 aufgefüllt - sofern noch genügend auf dem Nachziehstapel sind. Die Aktionsmöglichkeiten werden nun erläutert:

Das Versetzen eines Fechters auf dem Spielbrett

Der Spieler bewegt seinen Fechter um exakt die Zahl **einer** seiner Fechtkarten auf der Hand. Er kann sich hierbei dem Gegner nähern oder sich vor ihm zurückziehen. **Achtung:** Ein Fechter darf das Brett nicht verlassen (weder nach rechts noch nach links), er darf auch nicht das Feld des Gegners betreten oder darüber hinausziehen. Der weiße Fechter steht also immer weiter links als der schwarze Fechter!

Wie auf dem Bild hierunter zu sehen ist, wird mit der Maus auf das Feld geklickt, auf das der Fechter gezogen werden soll. Dabei wird das Zielfeld gelb schattiert, wenn mit der Maus darüber gefahren wird.

Vor dem Zug von Weiß



Nach dem Zug



Spiel: 40863 Zug: 1. 0 0 Anzahl Karten auf Nachziehstapel: 15 Runde: 0



Einen direkten Angriff durchführen

Statt eine Karte auszuspielen, um seinen Fechter zu versetzen, kann der aktive Spieler auch seinen Gegner angreifen. Im Fall des direkten Angriffs wird der Fechter **nicht** bewegt. Ein Spieler kann einen **direkten Angriff** nur durchführen, wenn er mindestens eine Karte auf der Hand hat, die **exakt** der Entfernung zwischen beiden Fechtern entspricht. Wenn er mehr Karten mit diesem Wert hat, kann er seinen Angriff auch verstärken, indem er mehrere auf einmal ausspielt. Zum Angriff wird mit der Maus auf den gegnerischen Fechter gefahren, der dann gelb schattiert wird. Je nach Anzahl der möglichen und gewünschten Angriffe wird nun ein oder mehrmals auf den Gegner geklickt. Dabei erscheinen dann ein oder mehrere Punkte unter der Figur des Fechters.

Vor dem direkten Angriff von Schwarz



Nach dem Angriff: Unter dem angegriffenen weißen Fechter wird mit Punkten gezeigt, wie oft er angegriffen wurde. Die Angriffskarten (2 x Wert 2) von Schwarz sind verbraucht und werden am Ende des Zuges ersetzt.



Spiel: 40863 Zug: 3... ○ 0 ● 0 Anzahl Karten auf Nachziehstapel: 10 Runde: 0



Parieren eines direkten Angriffs

Der Gegner **muss** einen direkten Angriff parieren, sonst hat er die Runde sofort verloren. Er kann dies nur, wenn er dieselbe Anzahl an Karten mit denselben Werten ausspielen kann wie sein Angreifer. Insbesondere kann also ein direkter Angriff mit 3 oder mehr Karten nicht pariert werden, da es nur 5 jedes Wertes gibt.

Zur Verteidigung wird mit der Maus auf den eigenen Fechter geklickt.

Wichtig: Nach der Verteidigung werden die Handkarten nicht aufgefüllt. Der Spieler, der sich verteidigen konnte, spielt mit seinen restlichen Karten seinen eigenen Zug weiter.

In der Fortführung des Beispiels hat sich hier Weiß erfolgreich verteidigt (2 seiner Karten sind verbraucht) und kann gleich in seinem Zug einen direkten Gegenangriff mit

seiner dritten 2 durchführen, den der schwarze Fechter sicher nicht verteidigen kann, da dies die letzte 2 in dieser Runde ist. Schwarz hat diese Runde verloren.



Einen indirekten Angriff durchführen

Hierbei wird zuerst der eigene Fechter durch das Ausspielen einer Karte **vorwärts** in Richtung des Gegners gezogen. Dann kann die verbleibende Entfernung zum Gegner mit ein oder mehreren passenden Karten überbrückt werden. Der Unterschied zum direkten Angriff ist also, dass sich der eigene Fechter **vor** dem Angriff noch bewegt. Mit dem Angriff ist der Zug beendet und die Karten werden wieder auf 5 aufgefüllt.

Im Beispiel hat sich der schwarze Fechter zuerst um 2 Felder vorwärts bewegt und greift dann einmal mit einer 5 an (ein weißer Punkt unterhalb des weißen Fechters).



Verteidigung gegen einen indirekten Angriff

Der Spieler, der **indirekt** angegriffen wird, hat **2 Möglichkeiten**, zu reagieren:

- Er kann den Angriff **parieren** wie bei einem direkten Angriff. Im oberen Beispiel braucht er hierzu eine Karte mit dem Wert 5. Nach der Parade kann er seinen Zug ganz normal fortführen: Vorwärts oder rückwärts ziehen oder einen direkten oder indirekten Angriff durchführen. Aber nur mit den verbleibenden Handkarten, da diese wie immer erst **am Ende** seines Zuges auf 5 aufgefüllt werden.
- Im Unterschied zu einem **direkten Angriff**, den der Verteidiger parieren **muss**, darf er sich bei einem **indirekten Angriff** auch mit einer seiner Karten durch eine **Rückwärtsbewegung** diesem Angriff entziehen, wenn er sich nicht verteidigen kann oder will. Allerdings ist sein Zug mit dieser Rückwärtsbewegung sofort beendet.

Ende einer Runde

Eine Runde kann auf 3 verschiedene Arten enden:

- Wenn ein Spieler sich gegen einen direkten Angriff **nicht verteidigen** kann oder einen indirekten Angriff weder **parieren** noch vor ihm **zurückweichen** kann, hat der Angreifer die Runde gewonnen.
- Wenn ein Spieler **keinen regelgerechten Zug** durchführen kann, verliert er die Runde. Das passiert, wenn er durch das Spielen seiner Karten nur das Brett verlassen oder den Gegner überspringen könnte.
- Wenn keine der beiden obigen Bedingungen im Laufe des Spiels erfüllt ist und **der Kartenstapel aufgebraucht wird**, gibt es drei Möglichkeiten: Der Spieler A, der den letzten Spielzug gemacht und damit die letzten Karten gezogen hat, hat seinen Gegner B **direkt** angegriffen, **nicht** angegriffen oder **indirekt** angegriffen (sich also vor diesem letzten Angriff noch bewegt).
 1. **Direkter Angriff:** Gegner B muss versuchen zu parieren. Gelingt ihm dies nicht, hat er **sofort** verloren. Kann B parieren, wird anschließend geprüft, welcher der beiden Spieler für diese Distanz einen direkten Angriff gewinnen würde (Beispiel: Die beiden Fechter haben am Ende eine Entfernung von 5. Wer nun mehr Karten mit dem Wert 5 auf der Hand hat, gewinnt.). Wenn dies keinem gelingt, gewinnt derjenige die Runde, der am Ende am weitesten in das gegnerische Feld vorgedrungen ist. Das Mittelfeld ist das Feld mit der Nummer 12, das durch ein ^ gekennzeichnet ist. Wenn beide den gleichen Abstand zum Mittelfeld haben, endet das Spiel **unentschieden** und bringt für **keinen von beiden** einen Punkt.
 2. **Kein Angriff:** Es wird geprüft, welcher der beiden Spieler für die Schlusstdistanz einen direkten Angriff gewinnen würde (wer also mehr passende Karten auf der Hand hat). Wenn dies keinem gelingt, gewinnt derjenige die Runde, der am Ende am weitesten in das gegnerische Feld vorgedrungen ist (siehe 1).
 3. **Indirekter Angriff:** Der Gegner B hat zwei Möglichkeiten. Zum einen kann er parieren. Dieser Fall wird genauso wie Fall 1 abgehandelt. Er kann sich aber auch zurückziehen. In diesem Fall wird für die Abschlusstdistanz kein direkter Angriff durchgeführt (**Achtung! Diese Regeländerung ist gültig seit 13. August 2015!**). Es wird nur noch geprüft, wer weiter in das gegnerische Feld vorgedrungen ist (siehe 1).

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn einer von beiden Spielern **5 Punkte** errungen hat. Der Spieler, der das schafft, hat gewonnen.