Grundlektion Meisterhiebe offensiv

M in Langort – S in Vom Tag auf der Schulter oder wechselnd durch die Huten -> M wechselt in die verschiedenen Huten, woraufhin S gedeckt mit dem passenden Meisterhau angreift Alternativ kann der Meisterhau auch durch eine Verkürzung der Distanz ausgelöst werden.		
M wechselt in Vom Tag auf der Schulter	S greift an mit Zornhau	M lässt sich treffen
M wechselt in Vom Tag über dem Kopf	S greift an mit Zwerchhau	M lässt sich treffen
M wechselt in Alber	S greift an mit Scheitelhau	M lässt sich treffen
M wechselt in Ochs	S greift an mit Krumphau	M lässt sich treffen
M wechselt in Pflug	S greift an mit Schielhau	M lässt sich treffen
M bleibt in Langort und gibt Kommando „Schielhau“	S greift an mit Schielhau - Ort	M lässt sich treffen
Lektion auch aus anderen Huten beginnen!		

Weiterführende Lektionen Meisterhiebe offensiv

M in Langort – S in Vom Tag auf der Schulter oder wechselnd durch die Huten -> M wechselt in die verschiedenen Huten, woraufhin S gedeckt mit dem passenden Meisterhau angreift Alternativ kann der Meisterhau auch durch eine Verkürzung der Distanz ausgelöst werden.				
ZORNHAU				
M wechselt in Vom Tag auf der Schulter	S greift an mit Zornhau	M lässt sich treffen	---	---
M wechselt in Vom Tag auf der Schulter	S greift an mit Zornhau	M versetzt aufrecht zur Seite	S nimmt ab und haut zur anderen Seite	M lässt sich treffen
M wechselt in Vom Tag auf der Schulter	S greift an mit Zornhau	M krumpt darauf	S wechselt durch und sticht zur anderen Seite	M lässt sich treffen
M wechselt in Vom Tag auf der Schulter	S greift an mit Zornhau	M stärkt nach vorne	S windet in Ochs und sticht	M lässt sich treffen
ZWERCHHAU				
M wechselt in Vom Tag über dem Kopf	S greift an mit Zwerchhau	M lässt sich treffen	---	---
M wechselt in Vom Tag über dem Kopf	S greift an mit Zwerchhau	M versetzt zur Schwäche	S zwircht um zur anderen Seite	M lässt sich treffen
M wechselt in Vom Tag über dem Kopf	S greift an mit Zwerchhau	M versetzt zur Stärke	S stößt mit Gehilz und zwircht um zur anderen Seite	M lässt sich treffen
M wechselt in Vom Tag über dem Kopf	S greift an mit Zwerchhau	M fällt mit Schielhau darauf und sticht zur unteren Blöße	S lässt ablaufen und kontert mit Knopf	M lässt sich treffen
M wechselt in Vom Tag über dem Kopf	S greift an mit Zwerchhau	M zwircht darunter	S stärkt krump	M lässt sich treffen
SCHEITELHAU				
M wechselt in Alber	S greift an mit Scheitelhau	M lässt sich treffen	---	---

M wechselt in Alber	S greift an mit Scheitelhau	M versetzt mit Kron zur Schwäche (stationär)	S windet in Ochs und sticht unter die Versatzung	M lässt sich treffen
M wechselt in Alber	S greift an mit Scheitelhau	M versetzt mit Kron zur Stärke (mit Schritt vorw.)	S schneidet in die Arme	M lässt sich treffen
M wechselt in Alber	S greift an mit Scheitelhau	M versetzt mit Kron und drückt sofort stark zur Seite	S zwircht um zur anderen Seite	M lässt sich treffen
KRUMPHAU				
M wechselt in Ochs	S greift an mit Krumphau zu den Händen	M lässt sich treffen	---	---
M wechselt in Ochs	S greift an mit Krumphau zu den Händen	M versetzt zur Seite	S wechselt durch und sticht zur anderen Seite	M lässt sich treffen
M wechselt in Ochs	S greift an mit Krumphau zu den Flächen und schnappt	M lässt sich treffen	---	---
M wechselt in Ochs	S greift an mit Krumphau zu den Flächen und schnappt	M versetzt mit Kron	S windet in Ochs und sticht unter die Versatzung	M lässt sich treffen
SCHIELHAU				
M wechselt in Pflug	S greift an mit Schielhau	M lässt sich treffen	---	---
M wechselt in Pflug	S greift an mit Schielhau	M lässt ablaufen und gibt die Schwäche	S mutiert und sticht zur unteren Blöße	M lässt sich treffen
M wechselt in Pflug	S greift an mit Schielhau	M lässt ablaufen und entzieht die Schwäche	S schneidet in die Arme	M lässt sich treffen
M bleibt in Langort und gibt Kommando „Schielhau“	S greift an mit Schielhau - Ort	M lässt sich treffen	---	---
M bleibt in Langort und gibt Kommando „Schielhau“	S greift an mit Schielhau - Ort	M lässt ablaufen und gibt die Schwäche	S mutiert und sticht zur unteren Blöße	M lässt sich treffen

M bleibt in Langort und gibt Kommando „Schielhau“	S greift an mit Schielhau - Ort	M lässt ablaufen und entzieht die Schwäche	S schneidet in die Arme	M lässt sich treffen