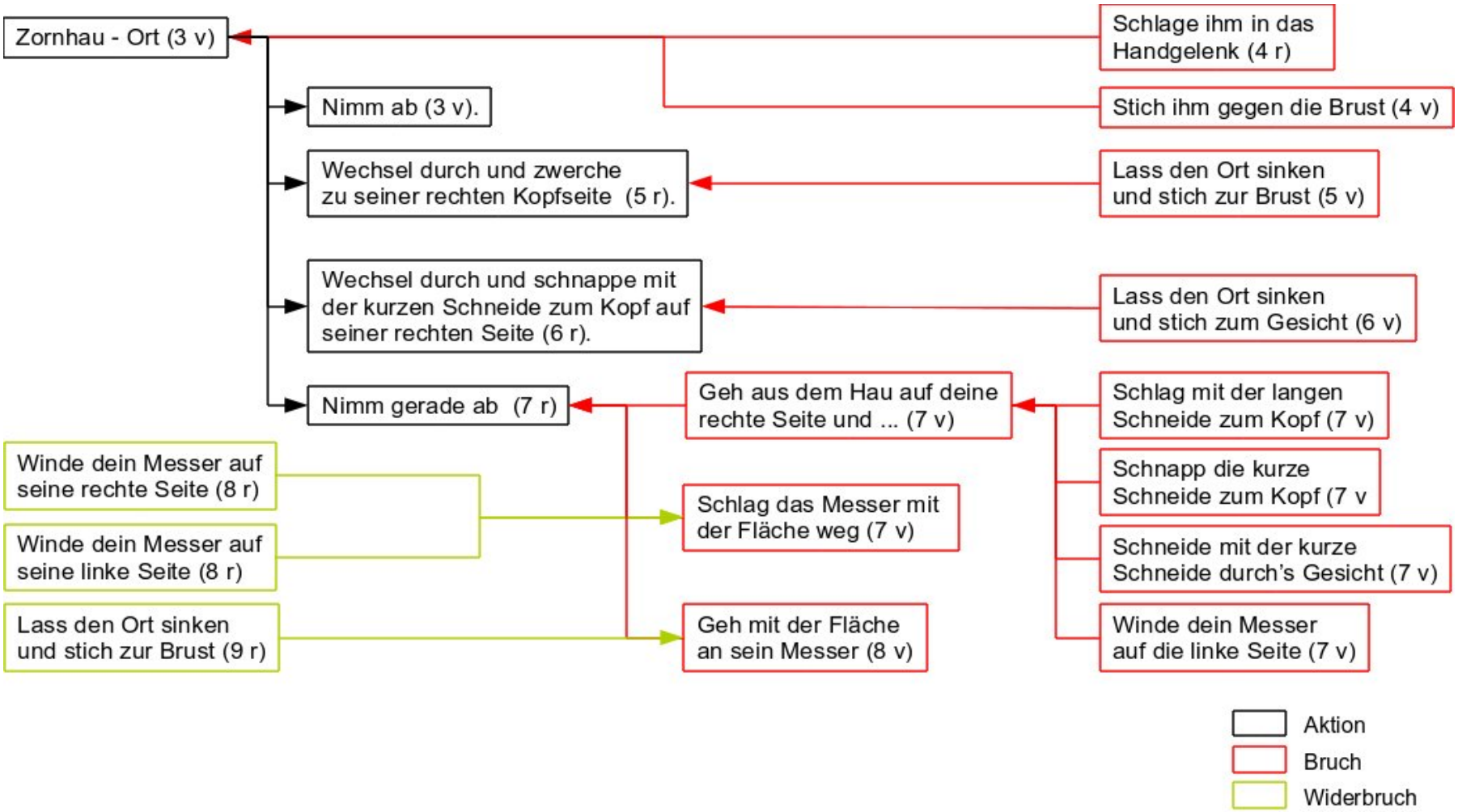
Die Meisterhäue

v1.0-09032011-CL

Inhaltsverzeichnis

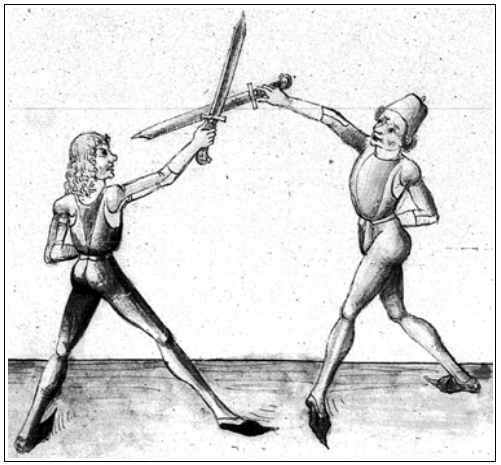
Zornhau - Ort....4
Duplieren und Mutieren....7
Der Wecker....9
Der Entrüßthau....15
Der Zwinger....17
Der Geferhau....17
Der Winker....17

Überblick Zornhau - Ort Stücke



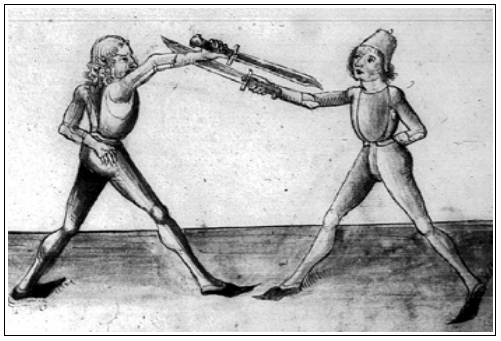
Zornhau - Ort

3 v (Zornhau - Ort mit Abnehmen)



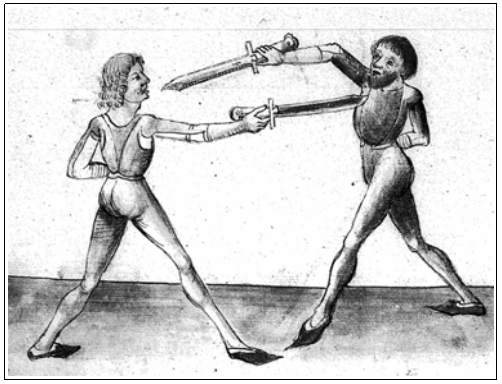
- Der Gegner schlägt einen Zornhau von rechts zum Kopf.
- Schlag ebenfalls einen Zornhau mit Kraft auf sein **Messer**.
- In der Bindung stich in Richtung seines Gesichts und winde gleichzeitig das Messer auf deine linke Seite in die Schwäche des gegnerischen Messers.
- Versetzt er deinen Stich nach rechts, so winde dein Messer auf deine rechte Seite (siehe Abb.) und stich ihm zum Gesicht.
- Versetzt er dies erneut, so reiß dein Messer nach oben, wobei die Klingen möglichst lange in Bindung bleiben sollten und schlag auf der anderen Seite auf seinen Kopf [**Schlag dabei ins untere Hängen, um die Linie zum Gegner zu schliessen**].

4 r (Bruch gegen Zornhau - Ort - vor dem Stich)



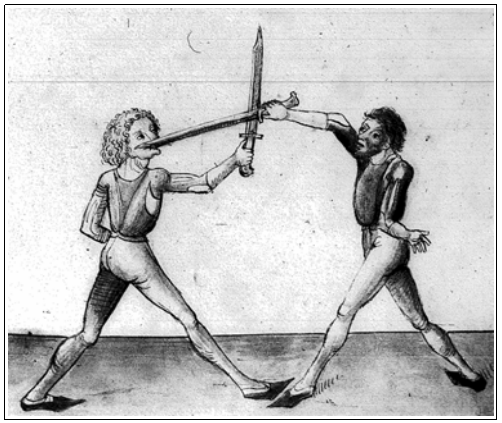
- Kontert der Gegner mit einer Zornhaw - Ort Kombination und windet auf deine linke Seite zum Stich, so verlass die Bindung und schlage ihm in das Handgelenk. [**Geht man dabei leicht nach rechts, vermeidet man, dass man selber getroffen wird.**]

4 v (Bruch gegen Zornhau - Ort - bei dem Stich)



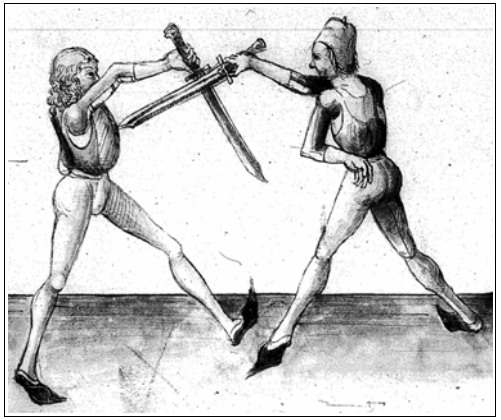
- Kontert der Gegner mit einer Zornhaw - Ort Kombination und zwindet auf deine linke Seite zum Stich, so verlass die Bindung und stich ihm zur Brust. Dabei streck das Bein dabei weit nach Hinten [**Nimm zusätzlich den Daumen hinter die Parierstange um maximalen Reichweitenvorteil zu erlagen(siehe Abb). Desweiteren vermeidet man selber getroffen zu werden, wenn man leicht nach rechts geht.**].

5 r (Zornhau, alternative zum Abnehmen - Durchwechseln)



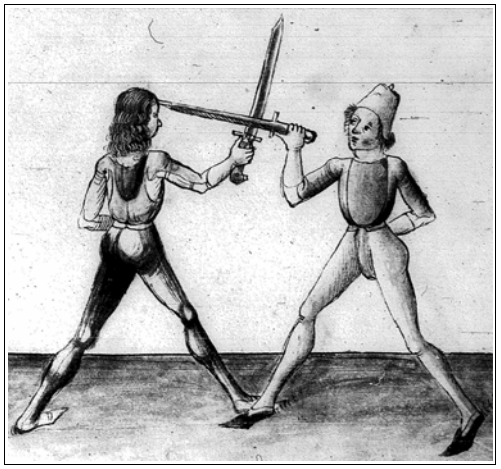
- Sobald du den Zornhau in die Versatzung geschlagen hast, lass den Ort sinken und geh mit dem Messer und hoch geheltenem Gehültz zwischen dir und dem Gegner durch.
- Auf der anderen Seite schlag dem Gegner einen Entrüßthau [**lange Schneide**] zum Kopf.

5 v (Bruch gegen Stück auf 5 r)



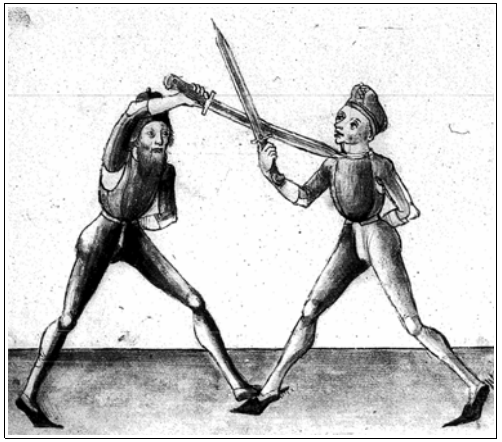
- Will der Gegner nach dem Anbinden aus dem Zornhau durchwechseln, lass deinen Ort sinken und setzt ihm diesen an die Brust.
- Schieb ihn kräftig mit dem Messer von dir.

6 r (Zornhau, alternative zum Abnehmen - Schnappen)



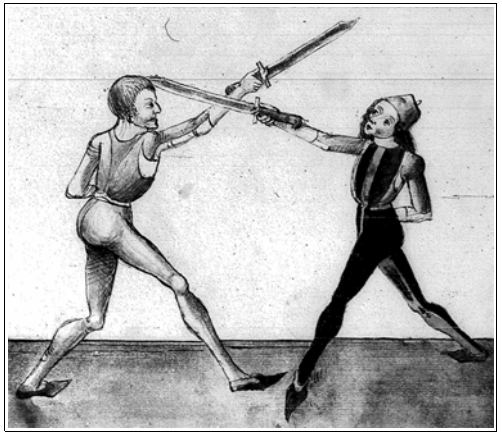
- Sobald du den Zornhau in die Versatzung geschlagen hast, lass den Ort sinken und geh mit dem Messer mit hoher Hand zwischen dir und dem Gegner durch.
- Auf der anderen Seite schlag im die kurze Schneide auf den Kopf [**Der Ellenbogen wird mit einer schnellen Bewegung nach unten bewegt**].
- Alternativ zum Schlag, schneide ihm mit der kurzen Schneide durch das Gesicht.

6 v (Bruch gegen Stück auf 6 r)



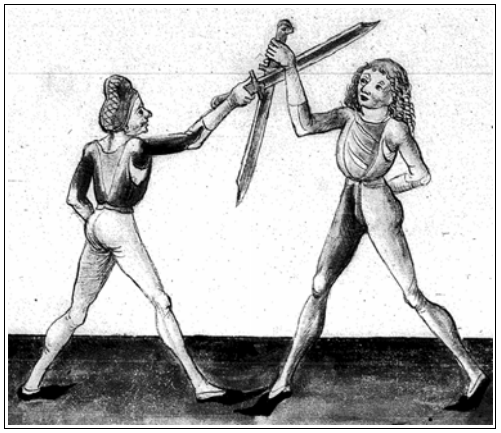
- Wie auf der Abb. zu sehen, läßt man sobald der Gegner umschnappen will, den Ort sinken und sticht dem Gegner das Messer zum Gesicht oder Hals.

7 r (Gerades Abnehmen mit Schlag zum Kopf)



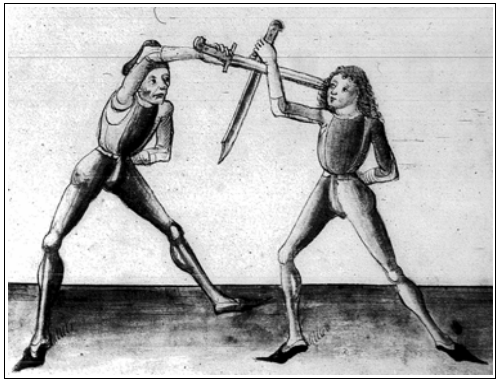
- Nachdem du den Zornhau zu deinem Gegner geschlagen hast, winde dein Messer nach links, dass die lange Schneide oben steht.
- [**Wird er des Stichs gewahr**] winde das Messer auf die rechte Seite, dass die stumpfe Schneide oben steht [**Dies steht im Gegensatz zu der Technik auf 3 v, bei der die lange Schneide oben steht**].
- Nimm nach oben ab und schlag dem Gegner die lange Schneide auf den Kopf.

7 v (Alternative Brüche gegen das gerade Abnehmen(7 r))



- Wenn der Gegner gerade abnimmt, tritt wohl auf **deine rechte**[1] Seite und schlag im die lange Schneide auf den Kopf.
- **Alternative 1**: Winde dein Messer auf deine rechte Seite, dass die lange Schneide oben ist und stich ihm ins Gesicht.
- **Alternative 2**: Schlage ihm mit der kurzen Schneide in das Gesicht.
- **Alternative 3**: Schlage ihm kräftig mit der Fläche deines Messers im Abnehmen auf sein Messer.
- In einer Bewegung fahr wieder auf mit deinem Messer und schlag dem Gegner mit der langen Schneide auf den Kopf.

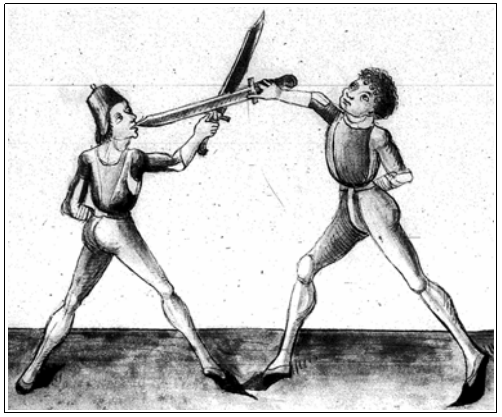
8 r (Bruch gegen das Stück 7 v - Wegschlagen des Messers)



- Wenn der Gegner dein Messer beim geraden Abnehmen mit der Fläche wegschlägt, winde dein Messer auf deine rechte Seite. So bedrohst du sein Gesicht (siehe Abb.).
- Alternativ warte bis er mit dem Messer zum Hieb nach oben geht.
- Gehe mit nach oben, winde über sein Messer auf seine linke Seite, dass die stumpfe Schneide oben steht und stich ihm zur seiner linken Gesichtshälfte.

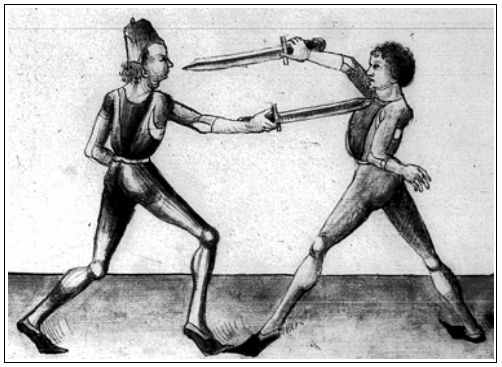
1 Hier wir beschrieben, dass man sich in die Richtung des potentiellen Hiebes bewegen soll. Vorstellbar ist allerdings auch ein Sprung auf die linke Seite (siehe Abb. 8v).

8 v (Bruch gegen das Abnehmen)



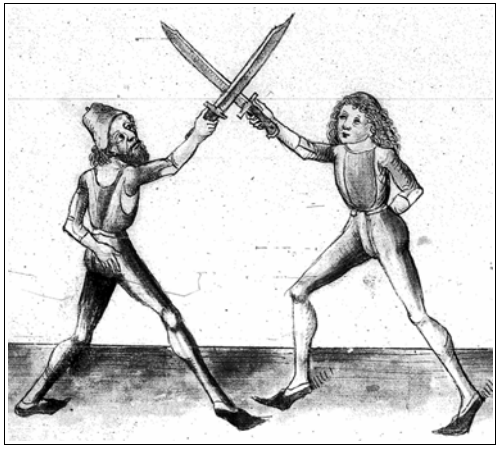
- Wenn dein Gegner abnimmt und dir gerade auf den Kopf schlagen will, so wende deine Fläche an die seine (siehe Abb.) und bleibt zur Verstärkung des Druckes mit dem Daumen auf der Fläche.
- Stich ihm so zur rechte Seite des Gesichts.

9 r (Widerbruch gegen Stück 8 v)



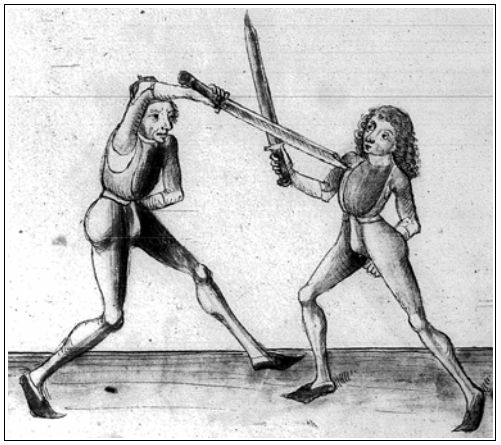
- Wenn du Abnehmen willst und dein Gegner dies mit der Fläche versetzt [**8 v**], so lass den Ort sinken und stich ihm mit gestreckten Arm und weit nach hinten gestrecktem Bein zur Brust oder zur Gurgel. [**Geht man dabei leicht nach rechts, verhindert man, dass der Gegner doch noch mit dem Stich trifft**].

9 v (Lehre: Fühlen ob der Gegner hart oder weich im Band ist)



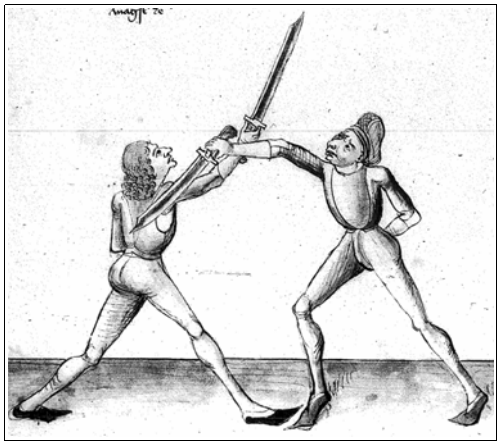
- Wenn man mit dem Zornhau mit dem Gegner in die Versatzung schlägt, fühle, ob er hart oder weich im Band ist. Je nach dem soll man nach der Schwäche oder der Stärke am Messer mit dem Krieg arbeiten [**Krieg ist das Winden in der Bindung**].

10 r (Lehre: Was ist der Krieg?)



- Der Krieg ist das Winden in der Bindung und die Arbeit mit dem Ort, die daraus entsteht.
- **Beispiel**: Hat man mit dem Gegner im Zornhau angebunden und er versetzt deinen Stich, so fahre auf mit dem Arm und winde ihm den Ort oben ein zu seiner linken Kopfseite.
- Versetzt er diesen Stich, so gehe unter seinem rechten Arm durch [**siehe auch 6 r**] auf seine rechte Seite und setzt ihm den Ort auf die Brust. Geht er nach so arbeite zur nächsten Blöße (siehe Abb.)

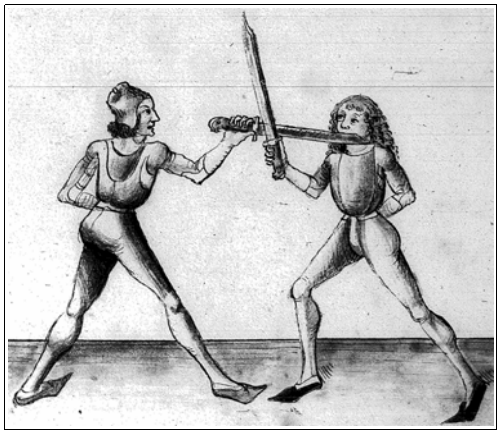
10 v (Lehre: Was sind die Zinnen?)



- Die vier Zinnen am Mann sind jeweils die linke und rechte Seite oberhalb des Gürtels und unterhalb des Gürtels.
- Achte nicht auf das, was der Gegner gegen dich fechtet, sondern greif die vier Zinnen an.
- Versetzt er den Hieb oder Stich wechsel einfach zur nächsten Zinne.

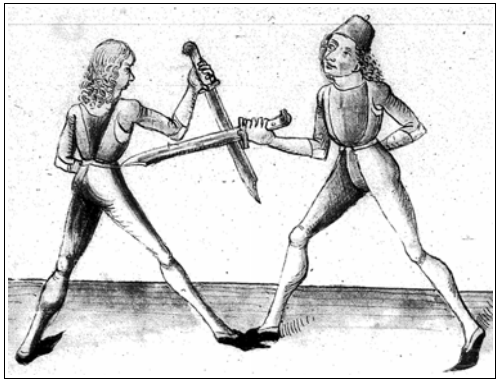
Duplieren und Mutieren

11 r (Lehre: Das Duplieren und Mutieren - Das Duplieren auf der linken Seite)



- Eine gute Methode, um die Zinnen anzugreifen, ist das Duplieren gegen die Stärke des Messers und das Mutieren gegen die Schwäche anzuwenden.
- So kann sich der Gegner schwer vor Hieben schützen und selber schlecht angreifen.
- **Duplieren:** Greifst du den Gegner von der linken Seite mit einem Oberhau an, so bleib in der Bindung an seinem Messer, fahr auf mit der dem Arm und schlag ihm mit der kurzen Schneide, hinter seinem Messer zum Kopf.

11 v (Duplieren auf der rechten Seite, das Mutieren von rechts)

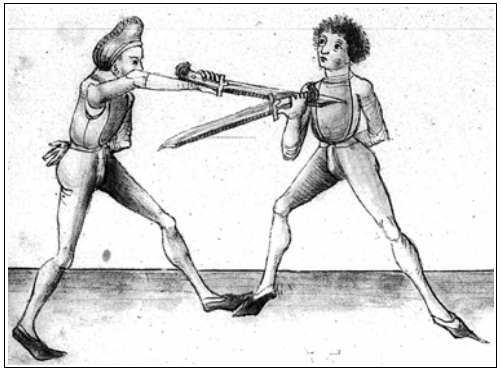


- Greift dich dein Gegner mit einem rechten Oberhau an, so schlage ihm ebenfalls einen Oberhau zum Kopf.
- Versetzt er deinen Hieb mit der Stärke des Messers, so winde das Gehültz unter deinen rechten Arm durch und schlage ihm die lange Schneide hinter seinem Messer zum Kopf.
- **Das Mutieren:** Du schlägst einen starken rechten Oberhau und dein Gegner versetzt diesen Hieb. Ist er weich in der Versatzung, so winde mit deinem Messer auf deine linke Seite und stich ihm zur unteren Blöße/Zinne.

12 r (Das Mutieren von links)

- Wenn du von der linken Seite an das Messer deines Gegners gebunden hast, so bleib mit der langen Schneide an seinem Messer.
- Ist er weich so winde auf seine linke Seite und stich ihm zur oberen Zinne (siehe Abb.)
- Das Mutieren lässt sich aus allen Häuen machen, wenn dein Gegner weich in der Bindung ist.

12 v (Bruch gegen das Mutieren von rechts)



- Deiner Gegner will das Mutieren machen und von seiner rechten Seite zu deiner linken unteren Blöße stechen (siehe 11v).
- Sobald er über dein Messer winden will, so winde dein Messer nach oben auf die linke Seite in den hängenden Ort [linker Stier] und stich ihm mit einem Schritt mit dem linken Fuss zum Gesicht.

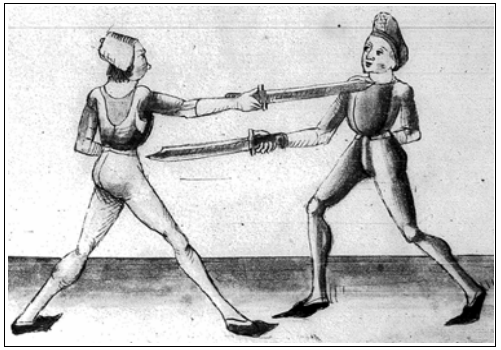
13 r (Bruch gegen das Mutieren zur rechten Seite)

- Wenn deiner Gegner zu deiner rechten Seite mutieren will (siehe 11v), so far schnell in den hängenden Ort, so dass die lange Schneide oben ist.

13 v (Bruch gegen das Mutieren zur linken Seite)

- Wenn dein Gegner von der linken Seite mutieren will (siehe 12 r), so winde in den hängenden Ort und stich ihm zur nächsten Blöße. [**Beim Winden geht das eigene Gehültz unter das gegnerische Messer durch(vgl. 12 r)**]

14 r (Bruch gegen das Mutieren - langer Ort)



- Wenn man zur Abwehr des Mutierens in den hängenden Ort gegangen ist, so streck deinen Arm, gehe in den Langort und stich ihm zum Gesicht.

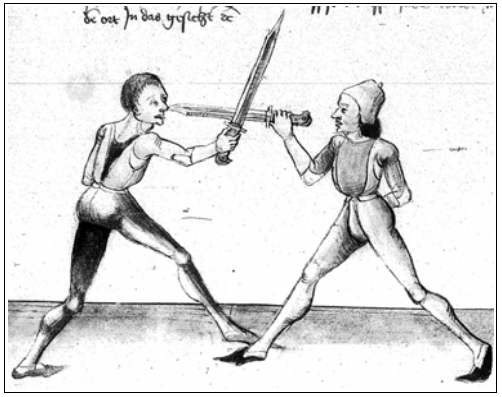
Der Wecker

Bemerkung: Bei folgenden Techniken gehen wir davon aus, dass der Gegner nach dem Wecker auf die Klinge, das Gehültz nach unten reißt, um den nachfolgenden Hieb oder Stich zu versetzen und somit in die, in den Abblidungen dargestellte Position zu kommt.

Im Gegensatz zum langen Schwert ist im langen Messer die Schneide, mit dem der Krumphau geschlagen wird, nicht klar definiert. Lange und kurze Schneide wechseln sich hier ab.

22 v, 14 v	Wecker von **rechts** von der Schulter mit der **langen** Schneide
15 v	Wecker von **links** von der Schulter mit der **langen** Schneide
17 r	Wecker von **links** aus der Schrankhut mit der **langen** Schneide
17 v	Wecker von **rechts** aus der Schrankhut mit der **kurze** Schneide
19 r	Wecker von **links** aus der Schrankhut mit der **kurze** Schneide

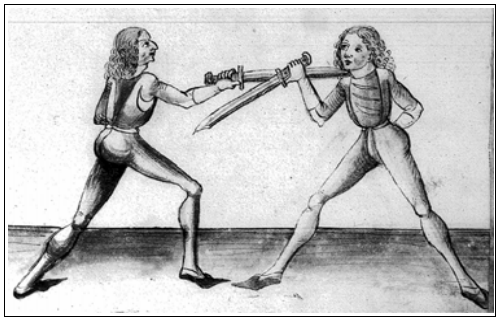
14 v (Lehre: Der Wecker bricht die vier Lager (Eber, Stier))



- Der Wecker ist dazu geeignet, den Stier, den Eber und die Unterhäue zu brechen.
- **Beispiel:** Kommt dein Gegner im Zufechten in den linken Stier, so steh mit deinem linken Bein vor und halt das Messer auf der rechten Schulter oder in der rechten Schrankhut.
- Spring mit deinem rechten Fuß wohl auf deine rechte Seite und schlag ihm die lange Schneide fest auf das Messer. Sofort danach winde ihm das Messer in das Gesicht (siehe Abb.).

Bemerkung: Interessanterweise tritt in der Abb. der linke Kämpfer beim Stechen auf die rechte Seite des Gegners. Dies wird im Text nicht beschrieben.

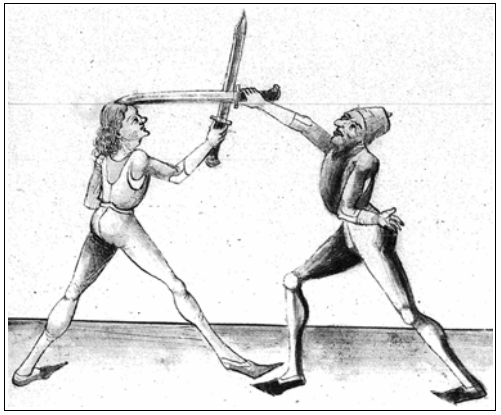
15 r (Bruch gegen den den "Zornort" (14v))



- Der Gegner will dir nach einem Wecker zum Gesicht stechen.
- Winde dein Messer auf seine rechte Seite und stich ihm zur rechten Gesichtsseite.

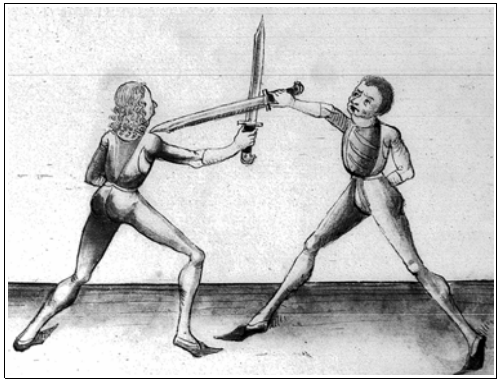
Bemerkung: Die Abbildung läßt offen, wie die Endposition ist, d.h. ob man ihm linken oder rechten Hängen steht. Gegen das linke Verhängen (Elbogen unten) spricht, dass man auf der rechten Seite ungedeckt ist und keine Klingenbindung besteht; gegen das rechte (Elbogen oben), dass auf der Abb. das rechte Bein vorne steht.**]**

15 v (Wecker von links - Schlag mit der kurzen Schneide)



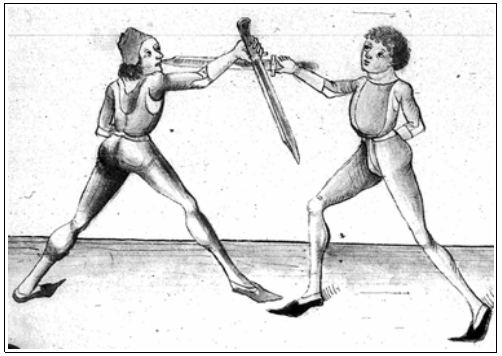
- Als Folgetechnik zu einem Wecker von links, schlage deinem Gegner mit der kurzen Schneide auf den Kopf (siehe Abb.)

16 r (Wecker von links - Stich zum Gesicht)



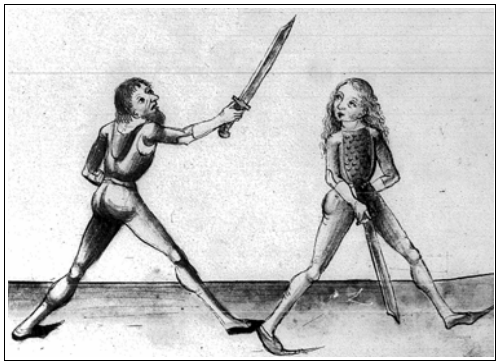
- Als Folgetechnik zu einem Wecker von links, winde dein Messer auf dem Messer des Gegners in den hängenden Ort **[lange Schneide ist oben]** auf der rechten Seite und stich ihm zum Gesicht.

16 v (Bruch gegen Stück 16 r - Durchwechseln - Langort)



- Geht dein Gegner nach einem Wecker auf deine rechte Seite in den hängenden Ort zum Gesicht, so lass deinen Ort sinken und gehe unter seinen Arm durch auf die rechte Seite in den langen Ort und stich ihm zum Gesicht.

17 r (Lehre: Die Schrankhut auf der linken Seite)

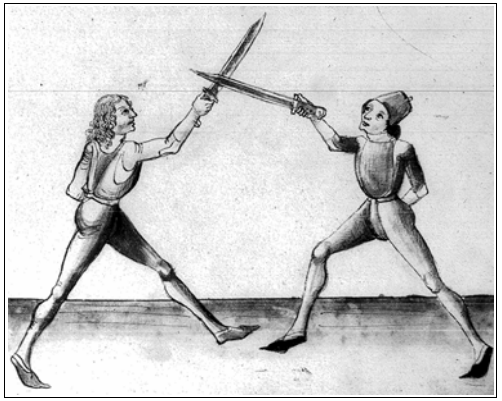


- Aus der Schrankhut soll man den Wecker schlagen von beiden Seiten.
- **Schrankhut auf der linken Seite**: Das rechte Bein ist vorne und das Messer wird mit dem Ort zum Boden gehalten, so dass die stumpfe Schneide auf den Gegner zeigt. [**Man beachte, dass man mit dem Rücken zum Gegner steht.**]. Biete deinem Gegner die rechte Seite als Blöße an.
- Haut der Gegner nach der Blöße, so spring mit dem linken Fuss wohl auf seine rechte Seite und schlage mit der langen Schneide auf sein Messer [**Das Gehültz geht dabei unter dem eigenen rechten Arm durch**].
- Winde deinem Gegner die kurze Schneide auf den Kopf.

17 v (Die Schrankhut auf der rechten Seite)

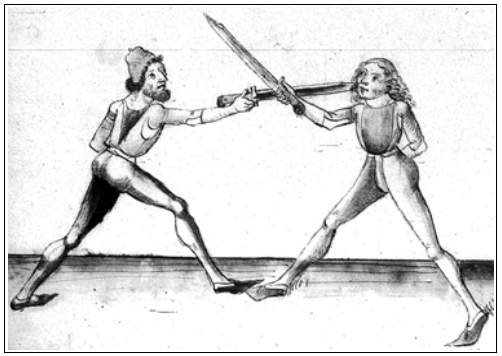
- Das linke Bein ist vorne und das Messer wird mit dem Ort zum Boden gehalten, so dass die stumpfe Schneide auf den Gegner zeigt.
- Biete deinem Gegner die linke Seite als Blöße an.
- Haut der Gegner nach der Blöße, so spring mit dem rechten Fuss wohl auf seine linke Seite und schlage mit der kurzen Schneide auf sein Messer, nahe bei der Hand.
- Wende deinem Gegner die lange oder kurze Schneide auf den Kopf.
- Alternativ stich ihm zum Gesicht.
- Der Wecker ist auch geeignet, einen Gegner anzugreifen, der im Stier steht.

18 r (Schrankhut: Bruch gegen die Hut Luginsland und dem Stier, Durchwechseln)



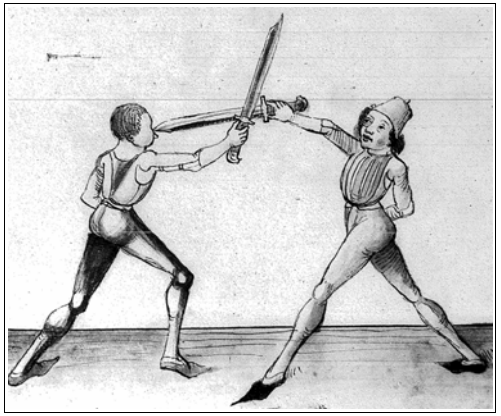
- Steht der Gegner im Zufechten im Luginsland oder dem Stier und du stehst in der rechten Schrankhut, so gib vor als wolltest du den Wecker auf seine linke Seite machen.
- Vollende diesen Hieb allerdings nicht, sondern wechsel auf die linke Seite durch.
- Hier stich ihm rechts zum Gesicht, schlag ihm die kurze oder lange Schneide zum Kopf oder stich ihm über das Messer zur linken Seite des Kopfes.

18 v (Bruch gegen das Durchwechseln aus dem Wecker - Stich aus gestrecktem Arm)



- Wenn dein Gegner nach einem angedeuteten Wecker auf deine rechte Seite durchwechseln will, so lass dein Messer stehen und stich ihm aus gestrecktem Arm zum Gesicht, wobei du das hintere Bein weit nach Hinten strecken sollst.

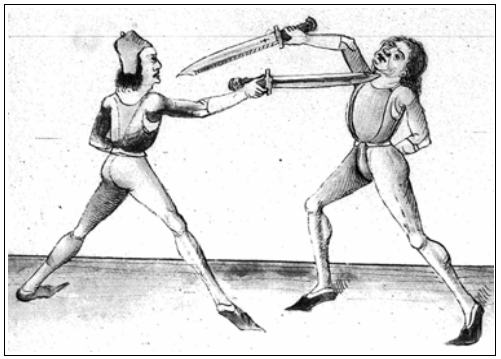
19 r (Stück gegen einen Schlag aus der Hut Luginsland - Durchwechseln - Stich + Fehler)



- Wenn dein Gegner aus dem Luginsland auf dich haut und du in der linken Schrankhut stehst, so schlag ihm mit der kurzen Schneide gegen das Messer.
- Fahr hoch auf mit dem Arm und wechsel auf seine linke Seite.
- Stich ihm zum Gesicht oder zur Brust.
- Wenn du deinen Gegner einwenig verwirren willst, so lass, nachdem du nach seinem Messer geschlagen hast, den Ort wieder zu Boden gehen und schlag erneut mit der kurzen oder langen Schneide auf seine rechte Seite.

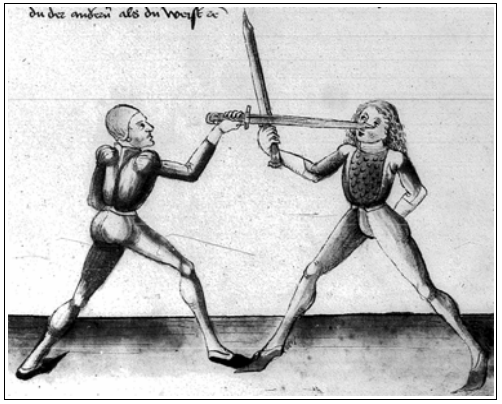
19 v (Bruch gegen das Durchwechseln aus dem Wecker - Stich aus gestrecktem Arm)

(siehe auch 18 v)



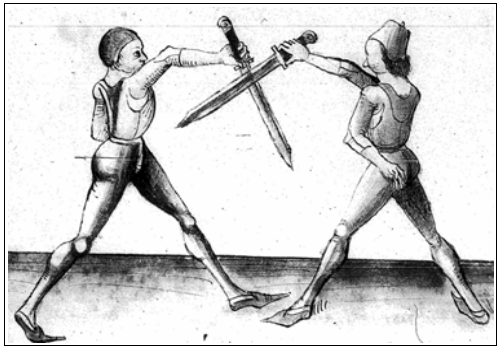
- Schlägt dir dein Gegner einen Wecker auf die rechte Seite und will auf deine rechte Seite durchwechseln, so bleib auf seiner linken Seite mit dem Messer.
- Stich ihm mit geradem Ort oder Messer zu der Kehle oder zum Gesicht.

20 r (Stück aus der rechten Schrankhut oder dem Messer an der Schulter gegen einen Oberhau)



- Stehst du im Zufechten in der Schrankhut oder mit dem Messer an der Schulter und dein Gegner schlägt gegen die entstehende Blöße, so hau mit ihm ein, einen Wecker mit der langen Schneide.
- Sobald der beiden Messser aneinander kommen, verwende dein Messer zu dem Gesicht des Gegners und stich ihm zu den oberen Zinnen.
- Alternativ schlag ihm die kurze Schneide auf den Kopf und wechsel zur nächsten Zinne.

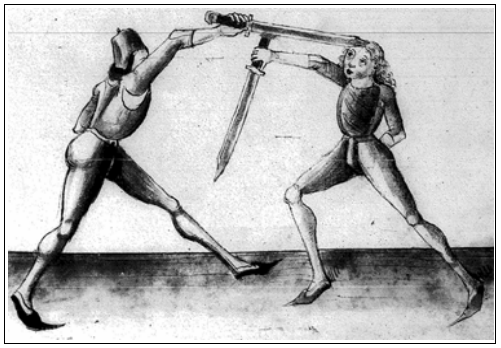
20 v (Einfacher Bruch gegen den Wecker - Winde)



- Wenn der Gegner einen Wecker von rechts auf dich schlägt...
- Kurz bevor die Messer aufeinander treffen, winde dein Messer auf deine linke Seite.
- Häng im den Ort auf die Brust und schieb ihn von dir.

Bemerkung: Maßgeblich für diese Technik ist, wie man selber angegriffen hat. Geht man vom linken Stier aus, ist sehr aufwändig, dass Messer wieder nach links in den linken Stier zu winden, um dann nach vorne zu stechen. Beim Hieb von oben gibt es die Möglichkeit das Messer hängend an die linke Schulter zu ziehen.

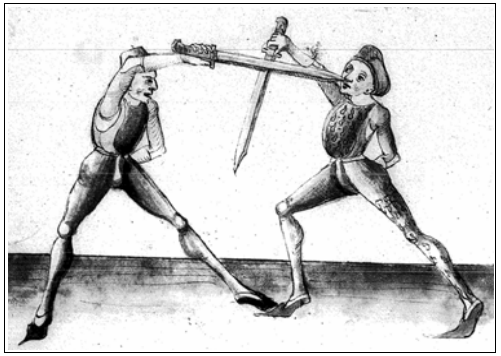
21 r (Bruch gegen den Wecker - Zuck)



- Wenn der Gegner einen Wecker von rechts auf dich schlägt...
- Kurz bevor die Messer aufeinander treffen, zuck dein Messer zu dir zurück.
- Senke den Ort zu deiner linken Seite.
- Hau ihm über sein Messer gerade zum Kopf.

Bemerkung: Hier wird im Gegensatz zu 20 v davon gesprochen das Messer an die linke Seite zu **zucken** und über das gegnerische Messer zu schlagen.

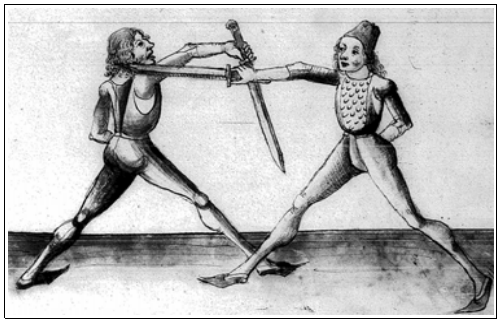
21 v (Bruch gegen den Wecker)



- Wenn der Gegner einen Wecker auf dich schlägt...
- Kurz bevor die Messer aufeinander treffen, gehe durch über sein Messer auf seine rechte Seite und stich ihm zum Gesicht oder dem Kopf.

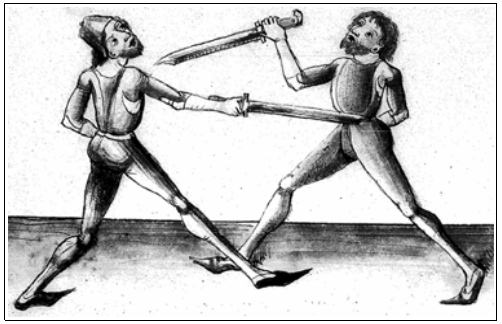
Bemerkung: Auf der Abb. befindet sich das Messer auf der linken Seite des Gegners, der Stich erfolgt allerdings zur rechten Seite des Kopfes. Interessanterweise liegt das Messers des Brechenden hier in der Stärke.

22 r (Bruch gegen den Wecker -Entrüßt)



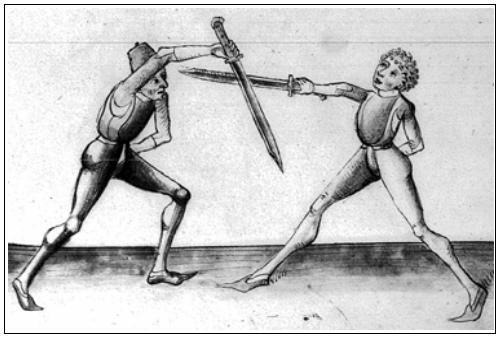
- Wenn der Gegner einen Wecker auf deine linke Seite schlägt, winde dein Messer auf deine linke Seite.
- Fahre mit dem hängenden Ort auf.
- Schlage ihm einen Entrüßthau zum Kopf oder setzte ihm den Ort an.

22 v (Stück gegen einen "Bauernschlag", Stück zum Schimpf)



- Macht dein Gegner einen "Bauernschlag" gegen dich und will dir zum Kopf schlagen, so steh in der rechten Schrankhut, halt es bei der Schulter oder steh im rechten Eber.
- Schläg er auf dich, so schlag mit der langen Schneide einen Wecker.
- Sobald die Messer zusammen kommen, winde dein Messer auf deine linke Seite, um den Kopf auf deine rechte Seite und schlage ihm zum Hals.
- Wenn du ihn belehren möchtest, so schlag ihn grob auf den linken Arm oder den Bauch anstatt zum Hals.

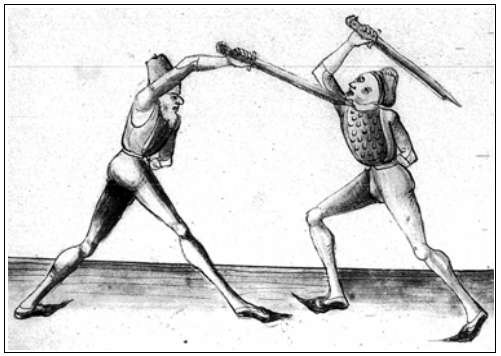
23 r (Bruch gegen das Stück auf 22 v - Pogen)



- Will dein Gegner um seinen Kopf zu deinem Hals schlagen, so beug dich unter sein Messer mit dem Bogen.
- **Als Zusatz**: Winde über sein Messer auf seine rechte Seite.
- Tritt hinter ihn und schlag ihm das Messer zum Kopf.

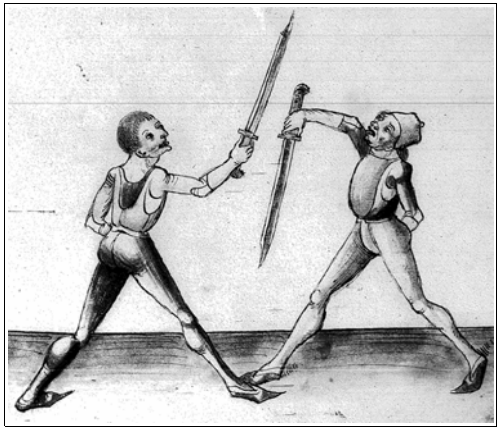
Bemerkung: Das Messer kann eigentlich nur unter dem Messer des Gegners gewunden werden.

23 v (Bruch gegen das Stück auf 22 v - Stich schnell)



- Will dein Gegner um seinen Kopf zu deinem Hals oder Bauch schlagen [**Ort ist hinter dem Gegner**], so fahre schnell mit dem Ort auf zu seinem Hals oder Gesicht und schieb ihn kräftig von dir.

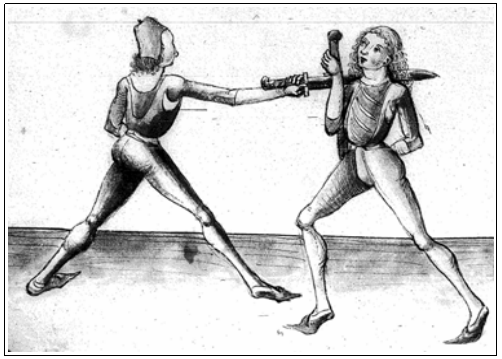
24 r (Ein "hübsches" Stück aus dem Wecker)



- Mach einen Wecker von deiner rechten Seite.
- Sobald die Klingen aufeinander kommen, winde die Hand Ewchlings ....(?)
- Senke den Ort Richtung Boden und geh zwischen ihn und dir auf deine linke Seite durch.
- Schlag ihm die kurze oder lange Schneide zum Kopf oder stich ihm zum Gesicht oder schneide ihn.

Bemerkung: Das Wort "Ewchlings" ist nicht bekannt. Könnte "zu dir" bedeuten.

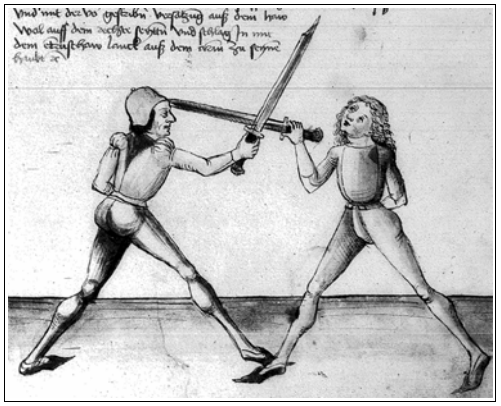
24 v (Wecker: Stück gegen jemanden, der schwach in der Versatzung ist)



- Wenn du stark mit dem Wecker auf sein Messer bindest und er ist schwach in der Bindung, winde dein Messer auf seine rechte Seite und nimm ihn beim Hals.
- Hebt er dann dein Messer mit Stärke auf, so hau im geschwind unter sein Messer zum Kopf auf seiner rechten Seite.
- Ist er zu stark, dann arbeite an der Schwäche zur nächsten Zinne.
- **Lehre:** Mit einer Hand kann man jemanden nicht lange beim Hals halten. Stich ihm möglichst bald zum Gesicht.

Der Entrüßthau

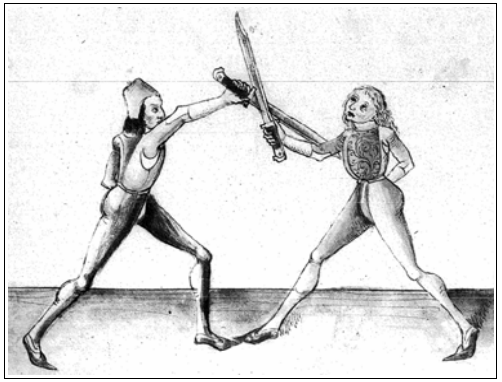
25 r (Lehre: Der Entrüßthau/Der Entrüßthau - rechts)



- Der Entrüßthau kann gegen alle Häue angewendet werden, die von oben geschlagen werden [**rechter, linker oder gerader Oberhau**]
- Steht dein Gegner in der Hut Luginsland und wartet, so halte dein Messer mit den Ort zum Boden und der Fläche zu dir gerichtet und dem linken Bein vorne.
- Geht er auf dich zu und droht dir mit einem geraden Oberhau, so spring mit dem rechten Bein wohl auf seine linke Seite und im Sprung verwende dein Messer, dass das Gehültz vor dem Kopf steht und der Daumen unten an der Klinge ist und schlag deinem Gegner mit der kurzen Schneide an den Kopf.
- Schafft man es nicht mehr vor dem Hieb auf die rechte Seite zu springen, dann schlag deinem Gegner den Entrüßthau aus geraden Armen zum Kopf. [**Der Entrüßthau bleibt ein Entrüßthau, nur man geht nun gerade auf den Gegner zu (siehe Abb. 25 r)**]

Bemerkung: Wie in Stück 14 v geht der rechte Kämpfer in der Abbildung mit seinem rechten Fuss auf die rechte Seite des Gegners. Auch hier wir dieses nicht im Text beschrieben.

25 v (Lehre: Aus Entrüßthau sollst du Mutieren und Duplieren)

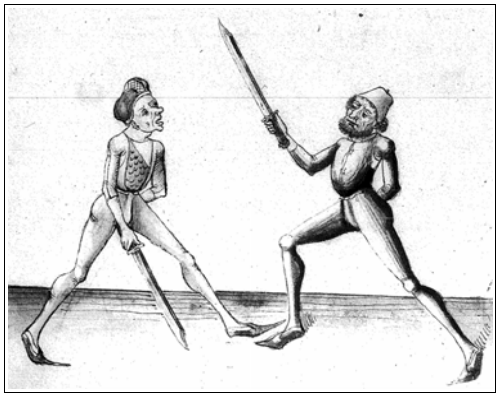


- Den Entrüßthau sollst du mit der Stärke machen. Versetzt dein Gegner so fahre in die Schwäche seines Messers und Mutiere zu seiner anderen Seite.
- Ist er zu stark so dupliere zu seinem Kopf.
- Ist er zu stark und das Duplieren oder Mutieren gelingt dir nicht, so arbeite mit dem Kreuz und stosse sein Messer weg und schlag auf seine andere Seite um mit einem Entrüßthau [**Pnehmen und "Umzwerchen"**].

26 r (Lehre: Mit dem Entrüßthau sollst du die Seiten wechseln)

- Schlägst du einen Entrüßthau und dein Gegner versetzt diesen so schlag einen Entrüßthau auf die andere Seite und greif die oberen Zinnen an.
- Diesen Wechsel sollst du, wenn nötig wiederholt durchführen.
- Achte beim Entrüßthau darauf, dass du deutlich seitlich zum Gegner kommst, da du ihn dann besser treffen kannst. Dabei lass dein Schild, das hohe Gehültz nicht außer acht.

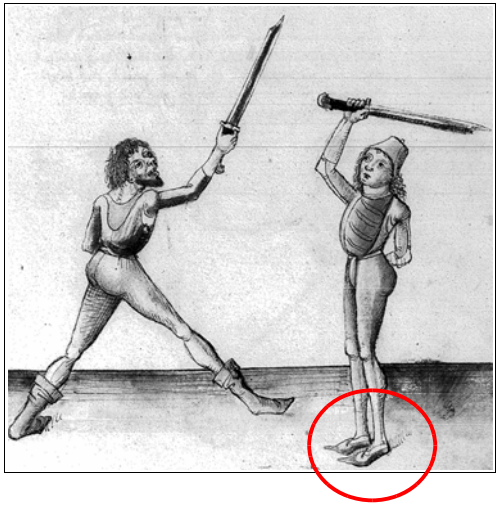
26 v (Fehlen, bzw. Täuschen mit dem Entrüßthau)



- Dieses Stück ist gegen die Meister anzuwenden, die nach dem Messer schlagen und nicht nach dem Mann.
- Tue so als wolltest du dem Gegner mit einem Entrüßthau zur linken Seite schlagen. Kurz bevor sich die Messer berühren, schlag ihm zur anderen Seite zum Kopf um.

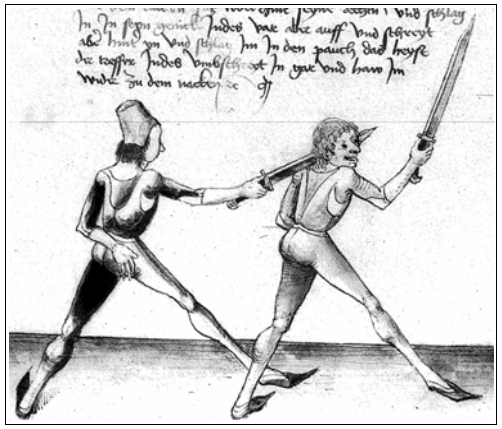
Bemerkung: Die Abbildung scheint nicht wirklich zur beschriebenen Technik zu passen.

27 r (Täuschen mit dem Entrüßthau)



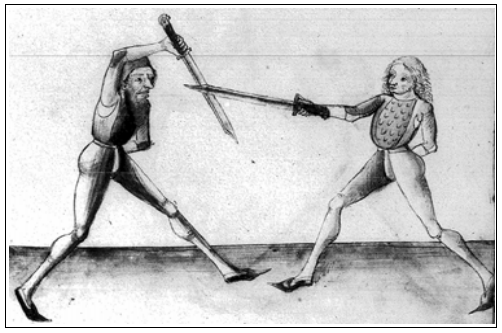
- Dein Messser liegt mit dem Ort auf der Erde und dein Daumen unten an der Klinge.
- Dein Gegner ist in der Hut Luginsland und du weißt, dass er sich leicht täuschen läßt und der Versatzung nach geht.
- Fahr also mit dem Gehültz und hängenden Ort vor dir auf und tu, als wolltest du einen Entrüßthau zu seiner linken Seite schlagen, Als bald dein Ort nach hinten zeigt, änder die Schlagrichtung und hau einen Entrüßthau zur seiner rechten Seite. [**Bemerkenswert ist hier die Abbildung. Beim Wechsel zwischen linker und rechter Seite sind die Füsse zusammen**]

27 v (Ein weiteres Stück zum Thema Täuschen)



-Steh mit dem linken Fuss vorne.
-So man nun das Messer vor dem Körper führt, so nimm dein rechten Fuss an deinen linken und gib vor, als wolltest du deinem Gegner auf seine linke Seite schlagen. Um diesen Endruck zu verstärken lehne deinen Körper leicht nach links.
-Währenddessen schreite mit deinem linken Fuss auf seine rechte Seite und schlag einen Entrüßthau zu seinen "rechten Ohren".
-Deute nun gleiches auf seine linke Seite an, aber stattdessen schreite mit deinem rechten Fuss hinter seinen rechten und dupliere ihm mit der kurzen Schneide zum Kopf. Als dann schreite mit dem linken hinter ihn und schlage ihm zum Nacken. **Bemerkung:** Siehe HS. Es folgt eine vollständige Umrundung.
Alternativ: Nach dem Duplieren soll man durch sein Gesicht schneiden .

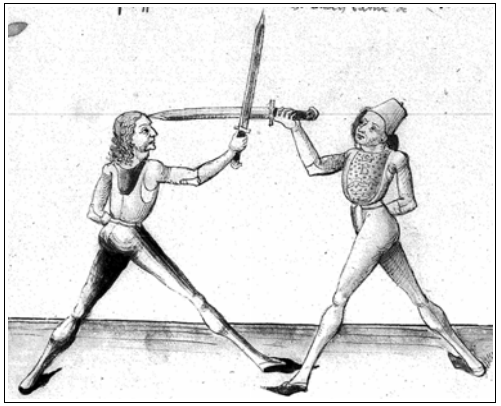
28 r (Bruch gegen die Fehler und Entrüßthau - Das Sprechfenster)



-Die Fehler und der Entrüßthau kann mit dem langen Ort **[Sprechfenster]** gebrochen werden.

Der Zwinger

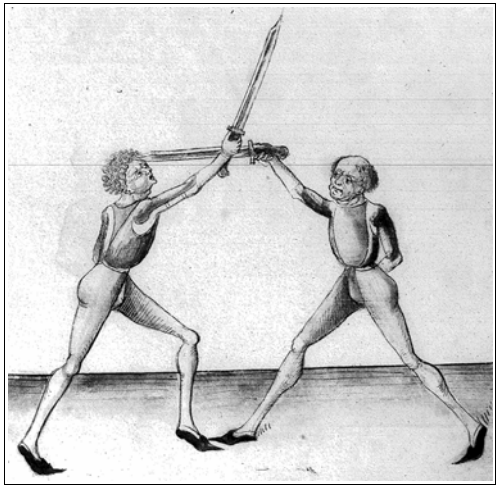
28 v (Schlag mit der kurzen Schneide zum Kopf)



-Im Zufechten setzt deinen linken Fuss vor und halt dein Messer in der rechten Schrankhut.
-Schläg dein Gegner nun von oben dir zum Kopf, so verwende dein Messer und schlag mit der kurzen Schneide, mit gestreckten Armen über sein Messer zu seinem Gesicht.
-Ist er aber "listig" und will unten durchwechseln, so bleib im langen Ort, so wird er es nicht wagen.

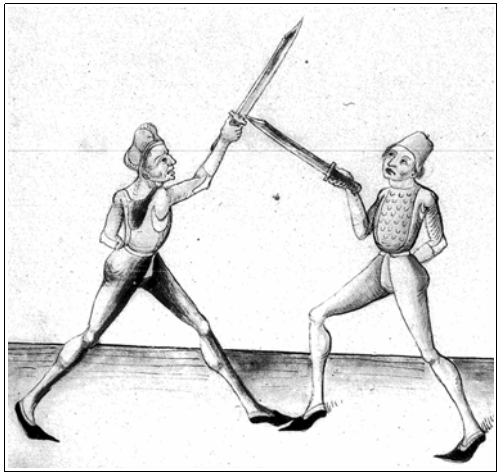
Der Geferhau

29 r (Der Geferhau gegen die Pastey)



-Liegt dein Gegner im Zufechten in der Hut Pastey, so setzt den linken Fuss nach vorne und halt dein Messer mit gestrecktem Arm hoch über dich in der Hut Luginsland.
-Spring mit dem rechten Fuss und hau mit der langen Schneide oben zum Kopf, dass das Gehültz hoch bleibt und sich der Ort zum Kopf senkt.

29 v (Zuck gegen den Luginsland)

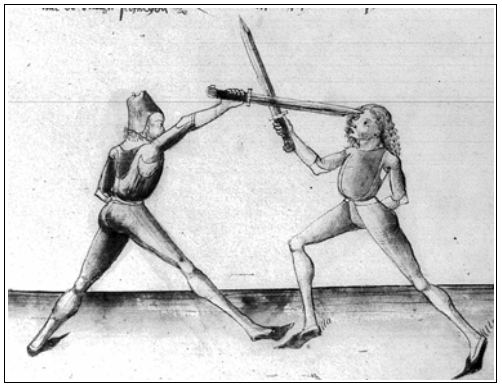


-Lieg dein Gegner im Luginsland, so hau ihm ihm Zufechten zu seinem Messer.
-Will er den Hau absetzen, so lass den Ort sinken und wechsel durch.
-Auf der anderen Seite stich ihm mit gestrecktem Arm zum Gesicht.

Bemerkung: Könnte als Bruch gegen einen Geferhau ausgelegt werden.

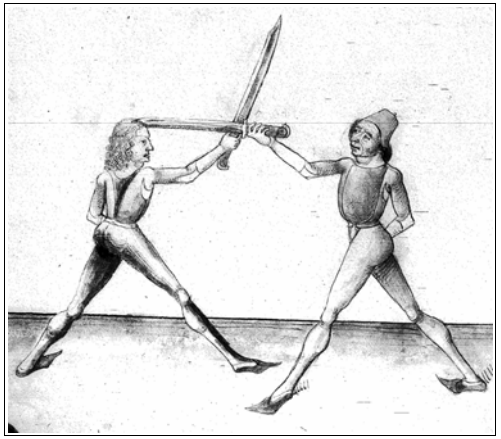
Der Winker

30 r (Der Wincker von der rechten Seite gegen die Freifechter)



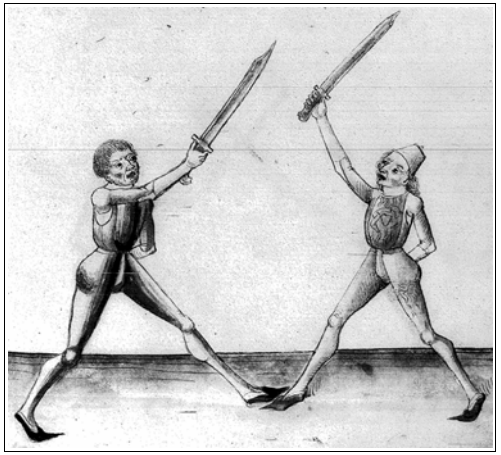
-Steh mit dem linken Fuss vorne und halte dein Messer auf der rechten Schulter.
-Liegt dein Gegner in der Hut Luginsland, so schlage von der Schulter mit gestrecktem Arm auf ihn.
-Im Hieb verwende das Messer und schlage deinem Gegner mit der kurzen Schneide zum Kopf.
-Gleichzeitig lass deinen Ort sinken, und geh mit gesenkten Ort unter seinem Messer durch und schlag ihm mit der kurzen Schneide zu Kopf.

30 v (Der Wincker von der linken Seite)



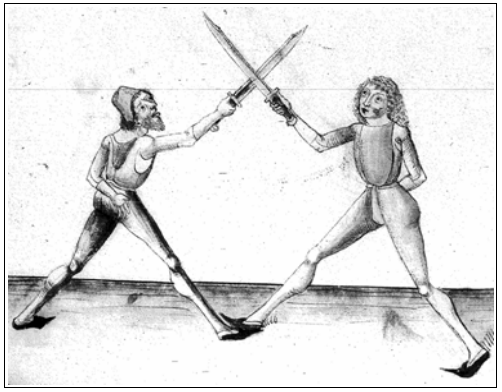
-Steh in der linken Schrankhut oder mit dem Messer mit dem Ort auf dem Boden auf der linken Seite.
-Hau "ewchlings" mit der kurzen Schneide auf seine rechte Seite.
-Lass den Ort sinken, geh durch auf seine linke Seite und schlag ihm zum Kopf.
Alternativ: Wenn man nicht durchgehen will bleibt man einfach am Messer und sticht dem Gegner in das Gesicht zur linken Seite [**Hier ist wohl der Wincker von der rechten Seite gemeint**].

31 r (Der Wincker - Schlag kurz - kurz - lang)



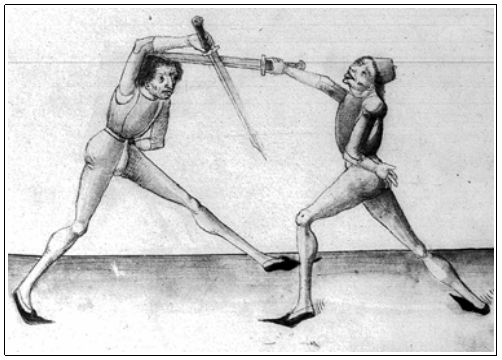
-Steh in Gegner im Luginsland so schlag einen geraden Oberhau zu seinem Kopf mit gestreckten Arm.
-So du zum Kopf schlägst, wende die kurze Schneide zu seinem Messer [**mach den Wincker**], lass den Ort sinken und geh unter seinem Messer auf deine linke Seite und schlag ihm mit der kurzen Schneide auf den Kopf.
-Auf dem Kopf wende deiner Messer zu dir und schlage ihm erneut mit der langen Schneide zu seiner rechten Seite. Dies geht zu beiden Seiten.

31 v (Der Winker...)



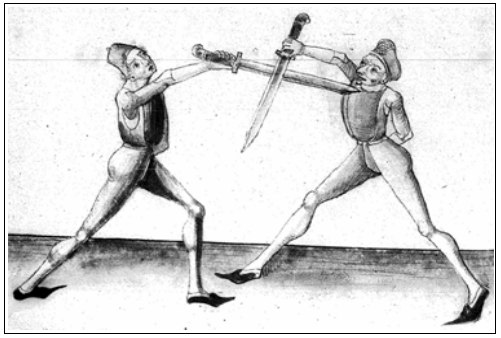
-Schlägst du deinem Gegner mit der langen Schneide zum Kopf, so winde das Messer gegen dich , fahr auf mit dem Arm und stich ihm zum Gesicht.
-Gleichzeitig winde wieder zu ihm auf seine rechte Seite und stich ihm wieder zum Gesicht.
Bemerkung: Die Technik ist nicht ganz klar, insbesondere wie das Winden vonstatten geht.

32 r (Lehre: Mach den Wincker auf den, der unsauber versetzt)



-**Lehre:** Der Wincker ist perfekt für eine Situation, in dem der Gegner unsauber versetzt.
-Schlag einen Oberhau von der rechten Seite.
-Wenn du siehst, dass er versetzt, wie auf der Abbildung zu sehen, so verwende dein Messer und bevor noch die Messer aufeinander kommen, schlag ihm die kurze Schneide auf den Kopf.
Bemerkung: Der Oberhau bzw. der "Sturzhau" wird ohne einen Schritt gemacht (siehe Abb.)

32 v (Wenn der "Sturzhau" nicht geklappt hat)



- Sollte der Hieb, der auf 32 r beschrieben wird nicht treffen, so fahre mit dem Ort gegen die linke Seite des Gegners und stich ihm zur Kehle oder zur Brust. **Alternativ** nimm ab, wie du es schon gelernt hast.