

Pelura-Wettbewerb in Albenhus



Das Geschicklichkeitsspiel „Pelura“ stammt aus Almada, den Heimatlanden unserer geliebten Herzogengemahlin, und erfreut sich dort im gemeinen Volke wie auch dem Adel großer Beliebtheit. Sowohl dem Glücksherrn Phex, der Freudengöttin Rahja wie auch der Herrin der Gemeinschaft, Travia, ist Pelura zum Wohlgefallen. Dabei ist es nicht schwer zu spielen, so dass auch schon die Kleinsten mitspielen können. Dabei gibt es je nach Region gar verschiedene Arten dieses Spiels. Die häufigste Variante sei wie folgt erklärt.

Regeln für das LIVE Pelura-Turnier

Gewöhnlich spielen drei Spieler in einer Partie um den Sieg. Jeder Spieler erhält zwei Holzkugeln. Das Ziel ist es, diese so nah wie möglich an eine weitere, kleine Holzkugel (die Zielkugel) heranzuworfen. Umso besser das gelingt, umso mehr Punkte gibt es. Derjenige, der nach 3 Runden die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt.

Es ist möglich (aber kein Muss) aus dem Teilnehmerfeld für jede Runde eine neue Dreiergruppe zusammenzustellen. Am Ende sollte jeder Teilnehmer eben drei Runden gespielt haben. Gespielt werden kann auf Sand, auf Gras, auf Stein etc. nur abschüssig sollte der Untergrund nicht sein.

Zu Beginn des Spiels wirft der Schiedsrichter die Zielkugel. Diese kann kleiner oder farblich anders sein.

Danach sind die Spieler abwechselnd an der Reihe. Zunächst wirft jeder Spieler seine erste Kugel. Danach jeder Spieler seine zweite Kugel, wobei die gleiche Reihenfolge wie in der ersten Runde beibehalten wird. Es ist durchaus erlaubt, gegnerische Kugeln oder die Zielkugel mit den eigenen Kugeln zu berühren und wegzuschießen. Die Kugeln dürfen allerdings nach dem Wurf nicht mehr angefasst, geschoben oder sonst auf eine Art berührt werden. Im Zweifel entscheidet der Schiedsrichter.

Zum Abschluss jeder Runde werden die Kugeln der Spieler ausgewertet:

- 5 Punkte für die Kugel, die der Zielkugel am nächsten liegt.
- 3 Punkte für die nächstnähere Kugel.
- 1 Punkt für die Kugel, die am weitesten von der Zielkugel entfernt liegt.
- 2 Extrapunkte gibt es für jenen Spieler, dessen beider Kugeln am nächsten an der Zielkugel liegen.

Nach Abschluss der dritten Runden werden die Punkte zusammen gezählt und die Plätze vergeben.

Sollte es auf den ersten drei Plätzen einen Punktgleichstand geben, gibt es ein Stechen. Auf den Plätzen dahinter wird gleichplatziert.

Es gibt in den verschiedenen Regionen Almadras die verschiedensten Regeln für Pelura. Manchmal muss die Kugel zweimal aufspringen bevor sie eine andere Kugel berührt, manchmal muss sie zwingend eine andere Kugel berühren, um gewertet werden zu können. In einigen Teilen des Landes muss sie gar durch die Beine geworfen werden, oder die Kugel ist nicht rund sondern zapfenförmig, oder statt an eine Zielkugel muss man die eigenen Kugeln nahe an eine Linie werfen.

(Quelle: ‚Aurum et circensis – Regularium für Glücks-, Gesellschafts- und Götterspiele des Mittelreichs‘)

~*~

Regeln für das BRIEFSPIEL Pelura-Turnier mit 4 Spielern pro Gruppe

Für die Teilnahme am Briefspiel-Wettbewerb ist nur der FF (**Fingerfertigkeitwert**) der teilnehmenden Figur nötig. **Bitte den FF-Wert bei der Anmeldung angeben!** Auf den wird (durch die Turnierleitung) mit einem 20-seitigen Würfel gewürfelt. Gespielt werden 3 Runden zu je 2 Kugel-Würfen (wie im live-Turnier).

Die Vierergruppen werden ausgelost und bleiben während des Durchgangs gleich.

Generell gilt: Ist die FF-Probe bestanden, wurde die Kugel in die Nähe der Zielkugel geworfen. Ist die Probe nicht bestanden, konnte die Kugel leider nicht in die Nähe der Zielkugel platziert werden. Die Differenz zum FF-Wert definiert anschließend die Rangfolge, sprich, wie nah oder fern einer Kugel wirklich zur Zielkugel liegt.

Zum Abschluss jeder Runde werden die Punkte bei den **bestandenen Proben** anhand der Differenz verteilt. D.h.:

- 4 Punkte erhält die Kugel des Spielers mit der höchsten Differenz, denn sie liegt demnach am nächsten an der Zielkugel, weil diese Probe die beste war
- 3 Punkte erhält die Kugel des Spielers mit der zweithöchsten Differenz

- 2 Punkte erhält die Kugel des Spielers mit der dritthöchsten Differenz
- 1 Punkt erhält die Kugel des Spielers mit der vierthöchsten Differenz
- Achtung: nur die vier besten Proben können gewertet werden. Gibt es mehr als vier bestandene Proben gehen alle weiteren leider leer aus
- 2 Bonuspunkte gibt es für Spieler, wenn seine beiden Kugeln am nächsten an der Zielkugel liegen.
- Ausnahme: Gibt es in einer Runde keine bestandenen Proben oder weniger als vier, bekommt der Spieler mit der kleinsten Differenz innerhalb der nicht bestandenen Proben die entsprechenden Punkte, dann der Spieler mit der zweitkleinsten Differenz etc.

Bei einem Stechen bekommt nur der Spieler mit dem besseren Ergebnis 4 Punkte.

Hier mal der Durchgang für eine Vierergruppe beispielhaft erklärt.

Die Teilnehmer:

Rajalind, FF 12

Fedora, FF 13

Alrik, FF 10

Karosch, FF 16

1.Runde

Kugel 1

Rajalind.12

- Würfel 9
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 3
- = 2 Punkte

Fedora. 13

- Würfel 17.
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -4
- =

Alrik. 10

- Würfel 15
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert : -5
- =

Karosch. 16

- Würfel 14
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert : 2
- = 1 Punkt

Kugel 2

Rajalind. 12

- Würfel 15
- FF Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -3
- =

Fedora. 13

- Würfel 13.
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 0
- = Ohne Wertung

Alrik. 10

- Würfel 5
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert : 5
- = 3 Punkte

Karosch. 16

- Würfel 3
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert : 13
- = 4 Punkte + 2 Bonus

2. Runde:

Kugel 1

Rajalind. 12

- Gewürfelt 6
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 6
- = 2 Punkte

Fedora. 13

- Gewürfelt 20.
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -7
- =

Alrik. 10

- Gewürfelt 13
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert: -3
- =

Karosch. 16

- Gewürfelt 12
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert : 4
- = 1 Punkt

Kugel 2

Rajalind. 12

- Gewürfelt 9
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 7
- = 3 Punkte + 2 Bonus

Fedora. 13

- Gewürfelt 3
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 10
- = 4 Punkte

Alrik. 10

- Gewürfelt 14
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert: -4
- =

Karosch. 16

- Gewürfelt 17
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert: -1
- =

3. Runde:

Kugel 1

Rajalind.12

- Gewürfelt 13
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -1
- =

Fedora. 13

- Gewürfelt 15.
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -2
- =

Alrik. 10

- Gewürfelt 4
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert: 6
- = 3 Punkte

Karosch. 16

- Gewürfelt 19
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert : -3
- =

Kugel 2

Rajalind. 12

- Gewürfelt 18
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -6
- =

Fedora. 13

- Gewürfelt 1
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 12
- = 4 Punkte

Alrik. 10

- Gewürfelt 9
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert: 1
- = 2 Punkte + Bonus 2

Karosch. 16

- Gewürfelt 16
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert : 0
- 1 Punkt

Auswertung der Punkte:

1. Runde: Rajalind 2 - Fedora 0 – Alrik 3 – Karosch 1,4,2
2. Runde: Rajalind 2,3,2 – Fedora 4 – Alrik 0 – Karosch 1
3. Runde: Rajalind 0 – Fedora 4 – Alrik 3,2,2 – Karosch 1

Gesamtpunkte:

Rajalind: 9 - gleich

Fedora: 8

Alrik: 10

Karosch: 9 - gleich

Stechen zwischen Rajalind und Karosch:

Rajalind. 12

- **Gewürfelt 10**
- **FF-Probe geschafft**
- **Differenz zum FF-Wert : 0**
- **= 4 Punkte = Gewinner**

Karosch. 16

- Gewürfelt 20
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: -4
- =

Hinweis: hätte Rajalind die Probe ebenfalls nicht geschafft, hätte der Wurf mit der kleinsten negativen Differenz gezählt.

Neuer Punktestand:

Rajalind: 9,4= 13

Fedora: 8

Alrik: 10

Karosch: 9

Endgültige Auswertung dieser Dreiergruppe.

1. Platz: Rajalind
2. Platz: Alrik
3. Platz: Karosch
4. Platz: Fedora

Eine Spielanalyse:

Man sieht am Ergebnis, dass es nicht allein an der Fingerfertigkeit liegt, ein Spiel zu gewinnen:

Alrik hatte den niedrigsten FF-Wert und landet überraschend auf Platz 2.

Karosch hatte den höchsten FF-Wert, gewonnen hat er deswegen noch lange nicht. Er kann zwar theoretisch mehr Proben schaffen, seine Proben können aber am stärksten variieren und er hat prozentual mehr Proben, die eine eher kleinere Differenz ergeben.

Rajalind gewinnt letztlich, weil sie durch das Ansammeln von wenigen Punkten eine große Summe erspielt hat.

Fedora hat dagegen zwar zwei mal eine hohe Punktezahl erspielt, muss sich aber in der Summe dann doch anderen Teilnehmern geschlagen geben.

Der Bonus (oder auch die Punkte aus dem Stechen) verändert natürlich auch noch die Summe nicht unwesentlich.