

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

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.

Gewöhnlich spielen drei Spieler in einer Partie um den Sieg. 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

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 Dreiergruppen 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.:

- 5 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

- 1 Punkt erhält die Kugel des Spielers mit der niedrigsten oder mit keiner Differenz, denn sie liegt etwas weiter von der Zielkugel entfernt
- 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 drei, bekommt der Spieler mit der kleinsten Differenz innerhalb der nicht bestandenen Proben die entsprechenden Punkte, dann der Spieler mit der zweitkleinsten Differenz etc..

Hier mal der Durchgang für eine Dreiergruppe beispielhaft erklärt.

Die Teilnehmer:

Rajalind, FF 12

Fedora, FF 13

Alrik, FF 10

1 = liegt am nächsten an der Zielkugel

6 = liegt am weitesten weg von der Zielgruppe:

1.Runde

Kugel 1

Rajalind.12

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

Fedora. 13

- Gewürfelt 17.
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: 4
- = 5

Alrik. 10

- Gewürfelt 15
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert : 5
- = 4

Kugel 2

Rajalind. 12

- Gewürfelt 15
- FF Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: 3
- = 6

Fedora. 13

- Gewürfelt 13.
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 0
- = 3 / 1 Punkt

Alrik. 10

- Gewürfelt 5
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert : 5
- = 1 / 5 Punkt

2. Runde:

Kugel 1

Rajalind. 12

- Gewürfelt 6
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 6
- = 3 / 1 Punkt

Fedora. 13

- Gewürfelt 20.
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: 7
- = 6

Alrik. 10

- Gewürfelt 13
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert: 3
- = 4

Kugel 2

Rajalind. 12

- Gewürfelt 5
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 7
- = 2 / 3 Punkte + 2 Bonus

Fedora. 13

- Gewürfelt 3
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 10
- = 1 / 5 Punkte

Alrik. 10

- Gewürfelt 14
- FF-Probe nicht geschafft
- Differenz zum FF-Wert: 4
- = 5

3. Runde:

Kugel 1

Rajalind.12

- Gewürfelt 13
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: 1
- = 4

Fedora. 13

- Gewürfelt 15.
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: 2
- = 5

Alrik. 10

- Gewürfelt 4
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert: 6
- = 2 / 3 Punkte

Kugel 2

Rajalind. 12

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

Fedora. 13

- Gewürfelt 1
- **FF-Probe geschafft.**
- Differenz zum FF-Wert: 12
- = 1 / 5 Punkte

Alrik. 10

- Gewürfelt 9
- **FF-Probe geschafft**
- Differenz zum FF-Wert: 1
- = 3 / 1 Punkt + Bonus 2

Auswertung der Punkte:

1. Runde: Rajalind 3 - Fedora 1 – Alrik 5
2. Runde: Rajalind 1,3,2 – Fedora 5 – Alrik 0
3. Runde: Rajalind 0 – Fedora 5 – Alrik 3,1,2

Gesamtpunkte:

Rajalind: 9

Fedora: 11

Alrik: 11

Stechen zwischen Alrik und Fedora:

Alrik. 10

- **Gewürfelt 10**
- **FF-Probe geschafft**
- **Differenz zum FF-Wert : 0**
- **= 5 Punkte = Gewinner**

Fedora. 13

- Gewürfelt 20
- FF-Probe nicht geschafft.
- Differenz zum FF-Wert: 7
- = 3 Punkte

Neuer Punktstand:

Rajalind: 9

Fedora: 11, 3 = 14

Alrik: 11, 5 = 16 → Gewinner

Endgültige Auswertung dieser Dreiergruppe.

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

Man sieht, dass es nicht allein an der Fingerfertigkeit liegt, ein Spiel zu gewinnen 😊