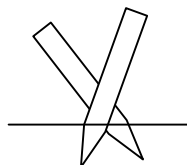


CHNEBELE



Spielregeln



Schweizer traditions Stockwurf-Wettkampf

Geschichte und Brauchtum

Das Spiel wurde bereits in der frühen Kreidezeit erfunden, wurde damals aber noch nach anderen Regeln gespielt. Ob es aus dem Ausland in die Schweiz getragen wurde, oder ob es hier bei uns neu erfunden wurde, ist nicht überliefert. In Bern wurde es im späten 18. Jahrhundert wiederentdeckt und gespielt. Dort in den Arbeiterquartieren hatte es seine Blütezeit um ca. 1920 und war zu dem Zeitpunkt am weitesten verbreitet. Es wurde von Generation zu Generation weitergegeben. Traditionsgemäss wird es heutzutage nur zu bestimmten Anlässen an geheimen Orten von auserwählten Personen gespielt. Frauen wären theoretisch auch zum Spiel zugelassen. Die Regeln sind in der Bevölkerung erneut in Vergessenheit geraten, und man findet nur noch sehr wenige Leute die es spielen können. Am 09.02.2008 wurde dieses Regelwerk verfasst. Seither ist CHNEBELE wieder ein offizielles Spiel und als solches streng reglementiert. Das Turnier findet jährlich am Karfreitag in Bern an der Aare statt, so zum Beispiel am 21.03.2008.

Ausrüstung, Spielvoraussetzungen und Anzahl Spieler

Die Spielausrüstung, also das Spielstockgut, wird CHNEBU genannt. Pro Spieler ist ein solcher Holzstock erforderlich. Dieser soll aus grünem Holz und handgefertigt sein. Der CHNEBU darf eine Länge von 60 cm und einen Durchmesser von 6.5 cm nicht überschreiten.

Am vorderen Ende ist der CHNEBU angespitzt.

Benötigte Werkzeuge: 1 Säge, 1 Beil

Als Spielfläche eignet sich Rasen mit einer Grundfläche von mindestens 3m² am besten.

Der Boden sollte nicht ausgetrocknet oder zu feucht sein.

Mindestanzahl Spieler: 2 Stk. Das Spiel ist vorzugsweise mit 2, 3 oder 4 Mitspielern zu spielen.

Auch eine grössere Anzahl von Spielern ist möglich. Zu Trainingszwecken kann das Spiel auch gegen sich selber mit 2 Spielstöcken gespielt werden.

Rangfolge

Zu Beginn des Spiels verfügt noch kein Mitspieler über einen Titel.

Die Titel:

Kaiser	(Adelstitel)
König	(Adelstitel)
Edelmann	(Adelstitel)
Bürger	(Titel)
Bauer	(Titel)
Bettelmann	(Titel)

Sobald ein Spieler einen gegnerischen Stock umwirft oder einen liegenden Stock trifft, und sein Stock stehen bleibt, erlangt er den ersten Titel *Bettelmann*. Während des Spielverlaufs hat jeder die Möglichkeit, Stufe um Stufe in der hierarchischen Rangfolge aufzusteigen, um sich so bis zum **Kaiser** hochzuspielen. Das Überspringen eines Adelstitels oder das Verlieren eines bereits erlangten Titels ist nicht möglich.

Spielanfang

Bei Spielbeginn wirft Spieler A und rammt seinen Spielstock so zu Boden, dass dieser im Rasen stecken bleibt. Spieler B muss so werfen, dass sein Stock den Stock von Spieler A mindestens kurzzeitig berührt. Der gegnerische Stock sollte so getroffen werden dass er umfällt, der eigene Stock sollte dabei stehen bleiben. Liegende Stöcke sollen getroffen werden.

Der Stock muss immer im Wurf losgelassen werden, bevor dieser den Boden oder den gegnerischen Stock berührt. Die Distanz zwischen Einschlagspunkt des Stockes und dem Standort des Werfers darf frei gewählt werden.

Ein umgefallener Stock der mit der Spitze noch in der Erde steckt, und dessen Griff sich noch mindestens 3cm über dem Boden befindet, wird wie ein senkrecht stehender Stock gewertet.

Ziel des Spiels und Spielende

Ziel des Spiels ist es, Gegner aus der laufenden Spielrunde zu werfen, um stufenweise weitere Titel zu erlangen, und als erster **Kaiser** zu werden. Dies erreicht man, indem man seinen Stock so in den Boden rammt, dass der Stock des Gegners umfällt und liegen bleibt. Ein Berühren eines bereits liegenden Stocks hat denselben Effekt. Natürlich unter der Voraussetzung, dass der eigene Stock nicht auch liegt. Bedingungen dazu siehe Abschnitt „Spielszenarien“.

Gewinner ist der Spieler, der als erster den Titel des **Kaisers** erreicht hat. In einem Turnier wird aber gespielt bis 2-mal der Titel des **Kaisers** vergeben wurde. Wenn 2 verschieden Mitspieler **Kaisers** geworden sind, so spielen diese zu zweit um den 1. Platz/Turniersieg/Pokal. Frauen zollen dem Gewinner grössten Respekt. Der Cup-Pokal wird für die Zeitdauer von einem Jahr verliehen. Der Gewinner ist verpflichtet im darauf folgenden Jahr mit dem Pokal zum Turnier anzutreten um seinen Titel des **Kaisers** zu verteidigen.



Bricht einem Spieler der Stock, kann ein neuer angefertigt werden sofern die anderen Mitspieler einverstanden sind und eine Spielpause zulassen. Ob Ersatzstöcke zugelassen sind oder nicht muss vor dem Spiel abgemacht werden.

Spielreihenfolge

Bei 2 Spielern wechseln sich diese fortlaufend mit Werfen ab. Bei 3 Spielern wird in der folgenden Reihenfolge gespielt: Spieler A, B, C, A, B, C usw. Dies gilt, solange kein Spieler zweimal oder mehrmals in Folge zum Zug/Wurf kommt. Dazu ist man nur berechtigt, unmittelbar nachdem man einen Gegner aus der laufenden Runde geworfen hat und noch mindestens ein weiterer Stock steht oder liegt. Sobald man daneben haut oder der eigene Stock liegt, ist das Seriefeuer durch und der nächste Spieler ist am Zug/Wurf.

Die Folgen von gewonnenen und verlorenen Spielrunden

Das Spiel ist in Spielrunden aufgeteilt. Im Verlauf jeder Spielrunde scheiden Spieler aus der laufenden Runde aus. Jede Runde dauert so lange, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Die nächste Spielrunde beginnt. Der Verlierer der letzten Runde wirft als erster. Es steigen alle Spieler in die Spielrunde mit ein.

Zum Zeitpunkt, zu dem ein Spieler aus der laufenden Runde oder aus dem laufenden Spiel ausscheidet, wird auch sein Spielstock aus dem Spiel genommen.

Maximale Anzahl Runden pro Spiel bei 2 Spielern: 11 Runden und einer ist **Kaiser**

Minimale Anzahl Runden pro Spiel bei 2 Spielern: 6 Runden und einer ist **Kaiser**

Maximale Anzahl Runden pro Spiel bei 3 Spielern: 8 Runden und einer ist **Kaiser**
Minimale Anzahl Runden pro Spiel bei 3 Spielern: 3 Runden und einer ist **Kaiser**

Spielszenarien

Szenarien bei 2 Spielern:

1. Stock von Spieler A steckt in der Erde. Wurf von Spieler B, Stock steckt mit Berührung zu Stock A. Spieler A ist am Zug/Wurf.
2. Stock von Spieler A steckt in der Erde. Wurf von Spieler B, Stock steckt und Stock von Spieler A fällt um. Spieler B gewinnt diese Runde und erlangt den nächst höheren Titel.
3. Stock von Spieler A steckt in der Erde. Wurf von Spieler B, Stock steckt ohne Berührung zu Stock A. Stock von Spieler B wird auf den Boden gelegt und Spieler A ist am Zug/Wurf. Wenn Spieler A den Stock B trifft und sein Stock nicht umfällt dann hat er die Runde gewonnen und erlangt den nächst höheren Titel. Wenn ihm dies nicht gelingt ist Spieler B am Zug.
4. Stock von Spieler A steckt in der Erde. Wurf von Spieler B, Stock B fällt um. Spieler A ist am Zug/Wurf. Wenn Spieler A den Stock B trifft und sein Stock nicht umfällt dann hat er die Runde gewonnen und erlangt den nächst höheren Titel. Wenn ihm dies nicht gelingt ist Spieler B am Zug.
5. Stock von Spieler A liegt. Wurf von Spieler B, Stock steckt mit kurzzeitiger Berührung zu Stock A. Spieler B gewinnt diese Runde und erlangt den nächst höheren Titel.
6. Stock von Spieler A liegt. Wurf von Spieler B, Stock steckt ohne Berührung zu Stock A. Spieler A ist am Zug/Wurf. Der Stock von Spieler B wird nicht hingelegt, er bleibt stehen.
7. Stock von Spieler A liegt. Wurf von Spieler B, Stock B fällt um und liegt. Spieler A ist am Zug/Wurf. Wenn Spieler A den Stock B trifft und sein Stock nicht umfällt dann hat er die Runde gewonnen und erlangt den nächst höheren Titel. Wenn ihm dies nicht gelingt ist Spieler B am Zug.

Spieltipps

Je senkrechter und fester der Stock in der Erde steckt, um so höher sind die Gewinnchancen. Nicht die Kraft machts, sondern die Wurftechnik und die Treffsicherheit.

Modifikationen: Ob die Spieler ihren CHNEBU „tunen“ dürfen oder nicht, hängt alleine von der Frage ab, ob jeder in gleichem Masse Gelegenheit dazu hat oder ob alle Stöcke vergleichsweise ähnlich „getunt“ sind. Sobald ein gewisses Mass an Modifikationen überschritten ist und ein Spieler z.B. mit einem CHNEBU aus massiv gefertigtem Stahl antritt, wird er von der Teilnahme erfahrungsgemäss ausgeschlossen.

Sicherheitsaspekte und Warnhinweise

Personenschäden:

Wenn sie mit dem Stock zum Wurf ausholen, achten sie darauf, dass sich hinter ihnen niemand befindet. Verletzungsgefahr! Wenn Sie werfen, sollten sie nicht den Gegner oder unbeteiligte Dritte treffen. Auch nicht ihren eigenen Fuss.

Kleine Holz-Stücke/-Splitter, genannt „Schprisse“, können in ihren Fingern und Händen stecken bleiben.

Wenn sie sich den CHNEBU anfertigen, sollten sie behutsam und vorsichtig zu Werke gehen, um sich nicht zu schneiden oder mit der Säge oder dem Beil zu verletzen.

Landschäden:

Schonen sie bei der Beschaffung des Holzes für die Herstellung des CHNEBUS die Bäume. Bedenken sie, dass beim CHNEBELE der Rasen massivst beschädigt wird.

Gesponsert und veröffentlicht von: © by www.myhomebase.ch