



## Wutscherl-Prelln

**Eine nicht zu verachtende und immer mehr in den Vordergrund rückende Sportart ist Wutscherl-Prelln. Dabei ist es eine Kunst, das nichts ahnende Wutscherl vom Brett zu schlagen und den sogenannten Kniddl schnellstmöglich wieder zu beschaffen.**

### Vorbereitung:

1. Jeder Mitspieler, egal ob jung oder alt, benötigt einen eigenen Kniddl. Ein Kniddl ist ein Stück Holz von ca. 50 cm Länge (Je nach Beschaffenheit des Spielers kann die Länge und Dicke variieren).
2. Das Wutscherl ist eine runde Holzscheibe von ca. 5-10 cm Höhe und 5 cm Durchmesser (Angaben können je nach Wald variieren).
3. Ein Stein und ein Holzbrett, welche übereinander gelegt eine Rampe zur Platzierung (auf dem höchsten Punkt) des Wutscherls ergeben. Steinumfang und Brettlänge ergeben sich automatisch aus der Beschaffenheit der Spieler und des sie umgebenden Waldes

### Spielplan:

Es wird eine ebene längere Fläche von ca. 2 m Breite und ca. 5 m Länge benötigt, a Woldwech halt.

Eine Linie markiert den Startpunkt und ein Kreis von 2 m Durchmesser auf der anderen Seite des Spielfeldes das Ziel (Kleiner Tipp, einfach auf dem Waldboden mit einem Stock ziehen). Im Zentrum des Kreises ist das Brett auf dem Stein und darauf wiederum das Wutscherl zu platzieren.

### Spielablauf:

Ein Freiwilliger, meist Wutscherlwachter oder Lord of the Wutscherl genannt, stellt sich neben den Kreis um das besagte Wutscherl zu bewachen. Die Mitspieler versuchen nun einer nach dem anderen das Wutscherl von der Rampe zu schlagen. Misslingt dies, darf der Wutscherlwachter nach jedem Wurf versuchen den Kniddl in den Wald zu befördern.

Er muss dazu den Kreis betreten und versuchen den Kniddl zu überspucken. Achtung: Linie nicht übertreten, der kleinste Tropfen genügt.

Gelingt ihm dies, darf er den Kniddl des Mitspielers in den Kreis holen und in eine beliebige Richtung (nicht auf die Mitspieler) in den Wald feuern, auch hier gilt Linie nicht übertreten.

Gelingt ihm das Überspucken nicht, bleibt der Kniddl da liegen, wo er liegt.

Sobald das Wutscherl vom Brett fällt, versucht jeder Spieler sein Kniddl so schnell wie möglich wieder hinter die Startlinie zu bekommen, wer gut aufgepasst hat, ist im Vorteil.

Der Wutscherlwachter muss in der Zwischenzeit die Rampe wieder aufrichten und das Wutscherl platzieren.

Danach greift er seinen Kniddl und marschiert beherzt hinter die Startlinie.

Wer als letzter hinter der Linie ist, wird zum Wutscherlwachter ernannt und das Spiel beginnt von vorne.