

Schloss Veldenz Burgturnier 17. - 19. September 2010

Das große Duell

Als erstes sollen die besten Krieger unter euch gefunden werden. Das Geschick mit der Waffe sei euch hierbei von großem Vorteil. Der Erstgezogene möge vor dem linken, der Zweitgezogene vor dem rechten Bock Position beziehen. Wenn der Älteste es befiehlt, greift zu den Waffen und besteigt den Bock.

Erschallt das Horn des Krieges, bleiben euch 30 Sekunden um euren Gegner nur mit der reinen Kraft eurer Waffe niederzustrecken. Unterliegen tut jener Krieger der als erster in den Staub fällt. Aber zügelt euren Kampfesrausch - fällt euer Gegner durch einen Stoss mit Arm oder Bein, so sollt ihr selbst den bitteren Geschmack der Niederlage kennen lernen. Ist die Zeit ohne einen Sieg veronnen, so stellt ihr euch eurem Gegner ein weiteres Mal auf nur einem eurer Beine. Berührt euer Zweites festen Boden bevor es euer Gegner tut, ist euch Schande und Schmach gewiss. Sieger sollen ihre gesetzten Goldtaler zu ihrem Zehnt hinzubekommen, Besiegte hingegen verlieren neben ihrer Kriegerehre all ihre riskierten Taler. Beachtet jedoch, dass ihr mindestens einen Taler riskieren müsst.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Hufeisen des Glücks

Lasset jene herrschen, welchen das Glücke hold ist! Die wahrhaft Glücklichen unter euch vermögen es vielleicht sogar Fortuna ein Lächeln zu entlocken, wenn sie alle 3 Hufeisen des Glücks im roten Felde platzieren. Doch vorerst, stellet euch an der Wurflinie auf und betrachtet die Kreise welche 3 Meter vor euch zu euren Füßen liegen. Überschreitet diese Linie nie wenn ihr hier euer Glück versuchen wollt!! Eure Aufgabe sei es die Eisen zu schleudern auf das sie, wenn auch nur teils, auf einem der Kreise verbleiben. Und merket, dass der blaue Kreis nur einen Punkt euch bringet. Der Grüne hingegen schon 3, der Gelbe gar 5 und der Rote belohnt euch mit 10. Aber selbst der größte Taugenichts unter euch wird schnell merken, dass es wahre Größe ist, welche über Erfolg oder Misserfolg entscheidet.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Die Stufen des Erfolges

Die Treppen am Hofe zu Veldenz haben schon so manchen Herrschern hinauf zum Thron verholfen. Vielleicht ist euch ein ähnliches Schicksal vergönnt...

Stellet euch zur untersten Stufe an der Treppe im Hofe auf. Ein Diener wird jedem von euch drei edle Kirschfrüchte aus den Gärten von Florenz reichen. Reih nach verzehrt die Früchte und spucket die Kerne soweit ihr vermögt die Treppe empor. Verbleibt ein Kern auf den Stufen der Treppe erhaltet ihr für diese und jede darunter liegende Stufe einen Punkt. Die Summe all eurer Kerne möge euch dem Thron einen Tritt näher bringen...



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Das Ei des goldenen Phoenix

Ein wahrer Herrscher bedarf nicht nur Mut und Kraft in der Schlacht, sondern auch Geschick und Feingefühl. In den Schatzkammern von Veldenz lagern die äußerst seltenen Eier des goldenen Phoenix - ein persönliches Geschenk des Herkules. Um 8 Punkte soll jeder in seinem Rang steigen, wer dieses schneller als sein Gegner nur auf einem Löffel zu tragen vermag, ohne dass es ihm entgleitet.

Erklingt der Ton des Horns, starten jeweils zwei Läufer von einer Linie mit einem Ei auf ihrem Löffel, umrunden einen Pfahl und kehren zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Jene ungeschickten Trampel unter euch, deren Ei zu Boden fällt, sollen auf der Stelle verharren und ihren Lauf erst fortführen, wenn sie das Ei wieder auf ihrem Löffel tragen. Wer einen Schritt ohne das Ei auf seinem Löffel wagt, den soll der Zorn des Herkules persönlich treffen und diese Herausforderung mit einer Niederlage beenden.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Der Bogen des Legolas

Wie einst die Elben aus längst vergessenen Zeitaltern seid ihr gehalten den Bogen mit ruhiger Hand und geschultem Auge zu führen, um den Pfeil in die goldene Mitte zu schießen und damit euren Rang und euer Ansehen zu steigern. Drei Pfeile stehen euch frei um eure Aufgabe zu meistern. Den Frischlingen unter euch sei ein Schuss auf Probe gewährt.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Die Nägel der Zunft

Wer als Lehrling in die Zunft der Zimmerleute aufgenommen werden will, muss vorerst seine handwerklichen Fertigkeiten unter Beweis stellen. Auch der zukünftige Graf von Veldenz muss seine Werkzeuge beherrschen, will er die Geschicke der Grafschaft erfolgreich leiten. Führet zehn Schläge mit einem eisernen Hammer um insgesamt drei Nägel tief ins Holze zu treiben. Jeder vollständig geschlagene Nagel soll euren Rang um drei Punkte steigen lassen.



Schloss Veldenz Burgturnier 17. - 19. September 2010

Der Fluch des Schänders

Im dunklen Walde unseres Reiches ist ein Jahrhunderte alter Schatz vergraben, auf welchem der Fluch des Schänders von Veldenz lastet. Der Sage nach erfährt ein jeder, wer sich des Goldes bemächtigt, grausame Schwindelanfälle und Übelkeitsgefühle. Bannet diese Gefahr und sammelt so viele Goldtaler des Schatzes wie ihr in 5 Minuten zu finden vermögt.

Der Lohn eurer Arbeit soll je ein Punkt für fünf Taler sein. Der Schatzsucher mit den meisten Talern soll um weitere fünf Punkte in seinem Rang steigen. Um dem Fluche nicht schutzlos entgegen zu treten haben die besten Alchemisten des Königreiches ein Schutzelixier aus dem Angstschweiß der Nebelzwerge gebraut. Aber die Boten wurden im Walde Opfer dunkler Schergen. Verschollen ist so auch das Elixier. Vielleicht vermögt ihr bei eurer Suche etwas davon zu bergen. Sollte es euch gar gelingen die königliche Truhe mit dem Elixier zu retten, sollen euch je erzielten Punkt ein Flakon des kostbaren Trankes gehören.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Sturz der Pyramiden

„Der Mensch fürchtet die rinnende Zeit - die Zeit fürchtet die Pyramiden“ - altes Sprichwort.

Jeweils zu zweit tretet an und versucht eine Pyramide aus Tonkrügen, errichtet auf einem Tisch, zum Einsturz zu zwingen. Ihr stehet fünf Meter entfernt und nur drei Würfe seien gewährt. Jeder gefallene Krug möge euch einen Punkt einbringe. Wer über besonderes Geschick oder gar etwas Zielwasser verfüge und alle Steine der Pyramide abträgt, erhält weitere 10 Punkte.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Bürgerkrieg

Bis hierhin kämpfte jeder Bürger von Veldenz für sein eigenes Schicksal. Aber seid ihr bereit gemeinsam zu bestehen? Drum sei es an der Zeit, dass ihr mit den Mitstreitern eures Standes an einem Strang zieht um euch einen gehobenen Rang am Tau der Minotauren zu erstreiten. Es treten an die Könige gegen die Bettler sowohl wie die sechs ehrbarsten Bürger gegen die sechs von schlichterem Gemüt. Sollten die Stände sich als nicht für einen fairen Kampf geeignet erweisen, so wird der Rat der Ältesten hierzu vier Milizen à sechs Kämpfer durch das Los bestimmen.

Jede Gruppe möge am Ende des Taus Stellung beziehen. Sobald ihr das Horn erklingen hört, zieht - denn euer Schicksal hängt an seidnem Faden. Welche Gruppe das goldene Band am Tau aus dem Kreis der Mitte entzogen hat, wird als glorreicher Sieger hervorgehen und einem jeden Teilnehmer 12 Punkte auf seinen Rang einbringen. Beachtet jedoch, dass keiner von euch den Kreis der Mitte betretet.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Der gordische Knoten

Mit dieser Aufgabe hat sich einst einer der größten Herrscher aller Zeiten sich seiner Bestimmung als würdig erwiesen. Kein geringerer als Alexander der Große löste den gordischen Knoten und führte sein Volk in das goldene Zeitalter. Heute seid ihr an Stelle seiner und steht mit den Händen auf dem Rücken vor einer Mauer mit einem geknoteten Riemen für einen jeden darauf.

Erklängt der Klang des Horns beginnt die Knoten zu lösen. Der oder diejenige, welche/r am schnellsten die Knoten und damit die Aufgabe gelöst hat, möge dies lautstark kundtun und seinen Riemen mit einer Hand in die Höhe recken um 10 weitere Turnierpunkte für sich zu gewinnen. Finden die Ältesten entgegen der Kunde einen verbliebenen Knoten in dem Riemen, erhalten all seine Konkurrenten drei und der vermeintliche Gewinner keinen Punkt.

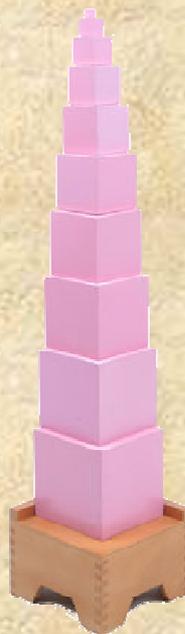


*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Turmbau zu Veldenz

Ein jeder großer Herrscher benötigt ein großes Bauwerk, auf das sein Glanz und seine Pracht in jeder Ecke seines Reiches gesehen werde. Wem von euch es am schnellsten gelinge das größte Bauwerk zu errichten, dem mögen weitere 10 Punkte für euren Rang gewährt werden.

Es sollen streiten jeweils drei, ein jeder an einem Tisch mit bestem Fundament sowohl eine Schale gefüllt mit edlen Baumaterialien. Nur dieses Fundament und Material ihr nutzen dürft, wollt ihr hier siegreich sein. Beginnt rasch mit dem Bau, sobald ihr das Horn hört. Wenn es nach 60 Sekunden ein zweites Mal klingt, soll keiner mehr einen Stein auf den anderen setzen. Tretet umgehen einen großen Schritt zurück und betet das euer Bauwerk weitere 5 Sekunden besteht. Sind zwei von euch ebenbürtige Baumeister und eure Bauwerke gleich hoch, erhalten beide 7 Punkte. Gleichen sich gar alle drei in ihrem Können, erhält ein jeder 4 Punkte.



*Schloss Veldenz
Burgturnier
17. - 19. September 2010*

Der heilige Gral

Tretet in den Thronsaal um den Abschluss eurer Prüfungen mit einem zünftigen Schluck zu besiegeln. Auf der langen Tafel wartet auf jeden von euch ein gefüllter Kelch mit einem Halm. Sobald das Horn zum letzten Male erklingt, bleiben euch 5 Minuten um exakt 0,2 Liter kostbares Gebräu aus dem Kelche zu leeren. Nutzet nur den Halm und nicht eure Hände! Die Berührung des Kelches bleibt euch verwehrt und ist nur dem Rat der Ältesten gestattet.

Nach Ablauf der Zeit werden die Mitglieder des Rates den verbleibenden Inhalt eures Kelches in einen Krug füllen, welcher 0,3 Liter Flüssigkeit fast. Es sei jedem gewährt 30 ml mehr oder weniger als 0,3 l zu haben um 11 Punkte zu bekommen. Jedem, dem es gelinge jene Eichmarke zu treffen welche exakt 0,3 l markiert, seien weitere 25 Punkte sicher.

