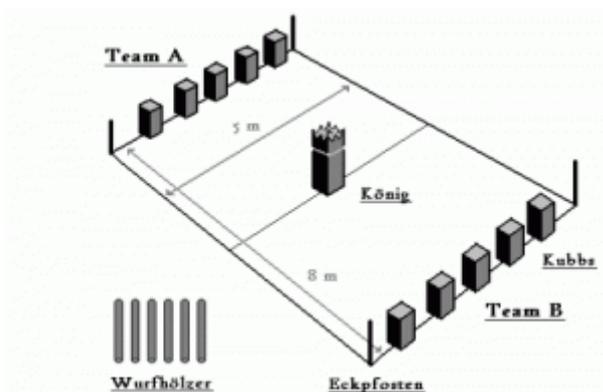


Wikinger Schach Spielregeln

Die Wikinger Schach Spielregeln sind recht einfach und schnell für jedermann verständlich, so dass auch Kinder dieses Spiel sehr schnell erlernt werden kann. Bei dem Spiel ist sowohl Teamgeist (Absprachen bezüglich der Spielstrategie), als auch Geschicklichkeit (der richtige Wurf der Kubbs) gefordert. Es spielen zwei Teams gegeneinander. Es ist das Ziel zuerst die Kubbs des Gegners auszuschalten und abschließend den König im Mittelfeld zu schlagen.

Vorbereitung des Spiels



Um Wikinger Schach spielen zu können muss zunächst eine Spielfläche auf einem möglichst ebenen Boden abgesteckt werden. Das Spielfeld hat dabei eine Länge von 8-10 Meter und eine Breite von 5-8 Meter (Grundlinie). Auf den beiden Grundlinien werden anschließend die 5 Kubbs (die Knechte) beider Mannschaften in einem möglichst gleichmäßigem Abstand aufgestellt. Jede Mannschaft erhält 6 Würfhölzer, welche auf die Mitspieler einer Mannschaft verteilt werden.

Spielverlauf

Nun ist jede Mannschaft abwechseln am Zug. Nach der Einigung darüber welche Mannschaft beginnen darf, wirft Team A die 6 Würfhölzer auf die gegnerischen Kubbs der Grundlinie (Basiskubbs). Es darf nur von der eigenen Grundlinie aus geworfen werden. Die Spielregeln besagen, dass die Würfhölzer mit einer Hand gehalten werde, wobei mit dem Handrücken nach vorne geworfen wird. Das Würfholz soll sich in seiner Längsrichtung bewegen und darf nicht mit einer rotierenden oder horizontalen Technik geworfen werden. Die Stäbe und Kubbs bleiben liegen bis alle Teammitglieder mit ihren Würfeln fertig sind.

Die umgefallenen Kubbs werden im Anschluss von Team B in die Feldhälfte des ersten Teams geworfen. Dafür gibt es pro Kubb zwei Versuche. Trifft Team B auch beim 2. Versuch nicht das Feld von Team A, darf Team B entscheiden wo der Kubb (Feldkubb) im eigenen Feld aufgestellt wird. Team A darf ebenfalls entscheiden in welche Richtung der Kubb beim Hinstellen gekippt wird. Befindet er sich auf der Mittellinie oder der Außenlinie, muss sich wenigstens die Hälfte des Feldkubbs innerhalb des eigenen Feldes befinden. Ein Feldkubb muss wenigstens eine Kubblänge Abstand zum König haben.

In der Regel wird Team B versuchen die Feldkubbs möglichst nah an der Mittellinie und nah beinander zu platzieren. Desto größer ist dann die Chance, dass diese beim nächsten mal auf einen Schlag getroffen werden. Ist Team B mit seinen Würfeln an der Reihe müssen nämlich zuerst die Feldkubbs umgeworfen werden, bevor die Basiskubbs angegriffen werden können.

Trifft Team B nicht alle Feldkubbs von Team A, bildet der Feldkubb, der am nächsten des Königs steht die neue Abwurfline von Team A.

Spielende

Wenn es einer Mannschaft gelungen ist alle Feldkubbs und Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft auszuschalten darf der König noch im gleichen Zug umgeworfen werden, sofern noch mindestens zwei Wurfhölzer parat sind. Ansonsten darf der König erst beim nächsten Zug umgeworfen werden.

Die Spielregeln besagen, dass das Spiel vorzeitig beendet ist wenn ein Team versehentlich den König in der Mitte des Spielfeldes umwirft, bevor alle Feld- und Basiskubbs des Gegners ausgeschaltet sind.

Kubb-Spielanleitung

Spielmaterial: 1 König

10 Kubbs

6 Wurfhölzer

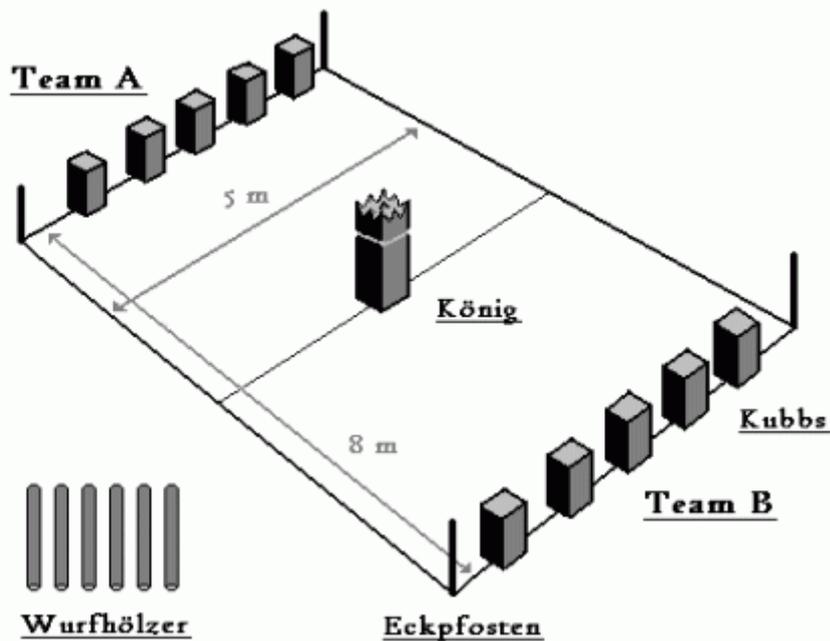
4 Eckpfosten

Ziel des Spiels:

Ziel des Spiels ist es, zunächst die gegnerischen Kubbs mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Wird der König anschließend ebenfalls zu Fall gebracht hat die Mannschaft gewonnen.

Spielvorbereitung:

Es werden zwei Teams mit jeweils 1-6 Spielern gebildet. Das Spielfeld wird entsprechend der Abbildung aufgebaut. Gewöhnlich beträgt die Größe des Spielfeldes 5 x 8 Meter. Je nach Spielstärke kann die Feldgröße jedoch variiert werden. Als Untergrund ist eine relativ ebene Wiese am besten geeignet. Die Eckpfosten bilden die Außengrenzen des Spielfeldes.



Spielbeginn:

Je ein Mitspieler eines Teams wirft ein Wurfholz von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König. Es beginnt die Mannschaft, deren Wurfholz sich näher am König befindet. Wirft ein Spieler den König um, beginnt die Mannschaft des Gegners.

Spielverlauf:

Team A spielt gegen Team B: Team A hat das Einwerfen gewonnen und beginnt, mit den 6 Wurfhölzern so viele gegnerische Basiskubbs wie möglich abzuwerfen. Team B sammelt danach alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein, und wirft die Kubbs wieder zurück in die gegnerische Spielhälfte. Nachdem alle Kubbs geworfen wurden, werden diese von Team A aufgestellt. Nun ist Team B an der Reihe, mit den 6 Wurfhölzern die gegnerischen Kubbs abzuwerfen, wobei zuerst alle in der gegnerischen Spielhälfte stehenden Feldkubbs getroffen werden müssen, bevor die Basiskubbs an der Grundlinie abgeworfen werden dürfen. Danach führt Team A den beschriebenen Spielzug aus.

Das Werfen von Wurfhölzern und Kubbs:

Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und gerade mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen, so dass sie mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen. Horizontal rotierende Würfe (Hubschrauber- oder Schleuderwürfe) sind verboten und gelten als nicht ausgeführt. Kubbs dürfen, in der gleichen Armbewegung wie beim Wurfholz, auch mit der Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden. Die Teammitglieder wechseln sich beim Werfen der Wurfhölzer ab: Die Spieler eines Teams werfen nacheinander. Die Reihenfolge der Spieler ist variabel. Das Werfen der Kubbs kann von einem Spieler erfolgen.

Das Umwerfen der Kubbs:

Auf Feld- und Basiskubbs wird grundsätzlich von der Grundlinie aus geworfen. Nur wenn noch Kubbs im eigenen Feld stehen, wird von dem der Mittellinie am nächsten stehenden Feldkubb aus geworfen. Der Spieler muss dabei nicht an diesem Feldkubb stehen, sondern auf einer gedachten Linie, die im rechten Winkel von den Seitenlinien ausgeht und die Position dieses Feldkubbs schneidet. Der Spieler steht beim Werfen hinter der eigenen Wurflinie und darf die seitliche Spielfeldbegrenzung nicht übertreten. Bevor auf die Basiskubbs geworfen werden kann, müssen alle Feldkubbs umgeworfen worden sein. Solange noch Kubbs im Feld stehen, wird ein getroffener Basiskubb wieder aufgestellt. Sollte mit einem Wurf erst der letzte stehende Feldkubb und gleich darauf ein Basiskubb umgeworfen werden, gelten beide Kubbs als umgeworfen. Ein getroffener Feldkubb, der gefallen ist und sich wieder aufrichtet, gilt als umgeworfen. Sollte ein Kubb durch „höhere Gewalt“ umfallen, wird dieser wieder aufgestellt.

Das Einwerfen der Kubbs:

Getroffene und umgefallene Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen. Einzuwerfende Kubbs werden nacheinander in das Feld der gegnerischen Mannschaft geworfen. Auf der Spielfeldbegrenzung liegende Kubbs sind gültig eingeworfen. Sollten Kubbs nach dem Einwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte liegen, müssen diese noch einmal eingeworfen werden. Liegt ein Kubb auch nach der Wiederholung regelwidrig, darf ihn das gegnerische Team im Feld platzieren, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König oder der hinteren Spielfeldbegrenzungen. Man kann Kubbs sowohl aus dem Feld heraus- wie auch hereinstoßen. Sollte ein Kubb beim Einwerfen eines anderen Kubbs aus dem Feld herausgestoßen werden, muss er noch einmal eingeworfen werden. Bleibt er dabei außerhalb des gegnerischen Feldes liegen, darf das gegnerische Team ihn nach den oben genannten Regeln aufstellen.

Das Aufstellen der Kubbs:

Eingeworfene Kubbs werden vom gegnerischen Team an der Stelle im Feld aufgestellt, an der sie liegen geblieben sind. Dabei ist jeder Kubb der Länge nach in eine beliebige Richtung aufzuklappen. Auf der Spielfeldbegrenzung liegende Kubbs sind in das Feld aufzuklappen. Fällt beim Einwerfen ein Kubb, der bereits in der gegnerischen Spielhälfte stand, ist er dort wieder aufzustellen, wo er liegen geblieben ist.

Spielende:

Ein Team hat gewonnen, wenn es alle Kubbs im gegnerischen Feld und danach den König mit den sechs Wurfstäben in einem Durchgang umwirft. Auf den König wird immer von der Grundlinie aus geworfen. Der Wurf wird, mit dem Rücken zum König stehend, durch die Beine ausgeführt. Wer den König vorher (auch ungewollt) mit Kubb oder Wurfstock umwirft, hat sofort verloren.

Quelle: <http://www.spielograf.de/kubb/Kubb-Spielanleitung>

Spielregelerklärung auf You Tube:

<http://www.youtube.com/watch?v=4Q-mqLuzIB8>