

## Spielanleitung Kubb – Wikingerschach

**KUBB** wird entweder eins gegen eins oder in 2 Teams á max. 6 Mitspieler gegeneinander gespielt. Den Sieg erkämpfen sich die Teams, indem sie die Knechte (die Kubbs) und schließlich den König mit den Wurfhölzern "umhauen". Das beste "Schlachtfeld" ist auf Rasen, Kies oder Sand.

**SPIELMATERIAL:** 1 König, 10 Knechte/Kubbs, 6 Wurfhölzer, 4 Begrenzungsstäbe.

**ZIEL DES SPIELS:** Zuerst die Knechte mit den Wurfhölzern umwerfen und danach den König.

**SPIELVORBEREITUNG:** Das "Schlachtfeld" wird ausgemessen. Die Eckpunkte werden mit den Begrenzungsstäben markiert. Empfehlenswerte Maße sind ca. 10 x 5 Meter auf Rasen, ca. 8 x 4 Meter auf Sand und Kies.

Der König wird in der Mitte des "Schlachtfeldes" platziert. Jeweils 5 Knechte werden auf den kürzeren Basislinien aufgestellt.

**TIP:** Das "Schlachtfeld" und die Mittellinie mit einer Schnur oder Linien am Boden markieren.

**SPIELVERLAUF:** Geworfen werden die Wurfhölzer immer von der jeweiligen Basislinie und zwar senkrecht von unten.

Zuerst wird über den Spielbeginn entschieden. Je ein Mitspieler der Teams wirft ein Wurfholz möglichst nahe an den König heran, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfholz am nächsten liegt, beginnt das Spiel.

Nun geht es darum, mit den 6 Wurfhölzern möglichst viele der 5 gegnerischen Knechte umzuwerfen. Nach diesen 6 Wurfversuchen ist das andere Team an der Reihe, muss aber zuerst die vom 1. Team umgestürzten Knechte („bewegliche Knechte“) in die Spielhälfte vom 1. Team zurückwerfen.

Wo immer sie in der Spielhälfte landen, werden sie aufgestellt. Diese "beweglichen Knechte" müssen mit max. 2 Wurfversuchen in der Spielhälfte vom 1. Team landen. Wenn das nicht gelingt, kann das 1. Team diese „beweglichen Knechte" nach eigener Wahl in Ihrer Spielhälfte aufstellen, aber nicht näher als 2 Wurfhöhlzängen vom König.

Team 2 ist nun am Zug, muss aber zuerst die „beweglichen Knechte "mit den 6 Wurfhölzern umwerfen, bevor es die Knechte auf der gegnerischen Basislinie anvisiert. Nach diesen 6 Würfen geht das Wurfrecht wieder an Team 1 über.

Sollte es einem Team mit den 6 Hölzern nicht gelingen zuerst alle „beweglichen Knechte" umzuwerfen, so darf das gegnerische Team seine Abwurfline vorziehen, und zwar bis auf gleiche Höhe des ersten "beweglichen Knechts". Wird dieser Knecht beim nächsten Wechsel umgeworfen, so gilt dann wieder die ursprüngliche Basislinie.

Sollte ein Knecht auf der Basislinie durch einen Wurf umgekippt werden, bevor die „beweglichen Knechte" getroffen wurden, so zählt es nicht als Treffer. Dieser Knecht muss dann wieder aufgestellt werden. Wenn ein Team sämtliche Knechte der Gegenseite umgeworfen hat, kann es den König angreifen. Die Wurfversuche müssen immer von der Basislinie erfolgen, und dieses Team muss noch mindestens 2 Wurfhölzer übrig haben, mit denen der König dann attackiert wird.

Wenn der König während des Spiels durch ein Wurfholz umfällt, solange noch Knechte stehen, so gewinnt das gegnerische Team das Spiel.

Sicherheitshinweise: Bitte unbedingt darauf achten, dass keine Personen von den Wurfhölzern getroffen werden können!

