

Wikinger Schach

Spielanleitung

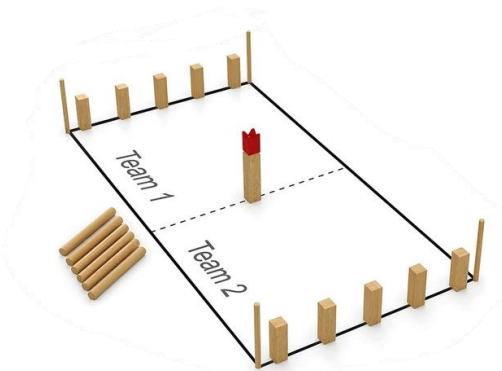
Inhalt des Spiels:

10 eckförmigen Kubbs
6 Wurfhölzer
4 Begrenzungsstäbchen
1 König
Spielanleitung einlaminiert

Anzahl Spieler ab 2 Personen
Alter: ab 10 Jahren

Ziel:

Entnehmen sie in jeder Runde einen Stein aus dem Turm und legen ihn oben auf die Spitze. Der letzte Spieler, der einen Stein entnimmt ohne dass der Turm zusammenfällt gewinnt das Spiel.



Spielvorbereitung:

Gespielt wird auf einem Rasen.

Mit den Begrenzungsstäbchen ein 5 x 8 Meter großes Spielfeld abstecken.

Die kürzere Seite ist die Grundlinie. In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Dieser bildet parallel zu den Grundlinien die Mittellinie.

Auf der Grundlinie jeweils die 5 Kubbs im gleichen Abstand verteilen.

Spielablauf:

Ein Mitglied jeder Mannschaft wirft das Wurfholz von der Grundlinie so nahe wie möglich an den König. Dieser darf nicht umgeworfen werden.

Welches Wurfholz am nächsten zum König ist, dessen Mannschaft darf anfangen.

Jede Mannschaft bekommt pro Durchgang 6 Wurfhölzer.

Diese werden am Ende genommen und in Längsrichtung von unten geworfen.

Der Stab darf nicht rotieren oder horizontal geworfen werden.

Geworfen werden von Mannschaft A die 6 Wurfhölzer von der Grundlinie.

Ziel ist es die 5 Kubbs der anderen Mannschaft zu treffen.

Mannschaft B wirft die umgefallenen Kubbs in die gegnerische Spielhälfte.

Die Kubbs sind beim Werfen an der Längsseite zu nehmen.

Mannschaft A stellt diese geworfenen Kubbs auf.

Mannschaft B hat einen Versuch, die Kubbs in die andere Hälfte zu werfen.

Sollte dies nicht gelingen, darf Mannschaft A den Kubb dort platzieren, wo sie es wollen. Aber mind. eine Wurfholzlänge von dem König und den Begrenzungsstäbchen entfernt. Anschließend muss Mannschaft B zuerst die umgeworfenen Kubbs treffen und darf dann die Kubbs auf der Grundlinie umwerfen.

Sollte es nicht gelingen, die eingeworfenen Kubbs alle zu treffen, so darf Mannschaft A bei der nächsten Runde von dem König nächsten Kubb auswerfen.

Sind alle Kubbs umgefallen, so darf von der Grundlinie aus, der König getroffen werden. Fällt dieser, so hat die Mannschaft gewonnen.

Spielende:

Fällt der König, bevor alle Kubbs umgeworfen sind, hat die andere Mannschaft gewonnen.