

Wikingerschach

Spielregel aus: Focus online



So wird das Spielfeld aufgebaut:

Das Wikingerschach besteht insgesamt aus 10 rechteckigen Türmen, den Kubbs, 6 runden Wurfhölzern, 4 Begrenzungshölzern und einem König.

- Als erstes wird das Spielfeld auf dem Rasen mit den 4 Begrenzungshölzern abgesteckt. Das Feld sollte 5 x 8 Meter groß sein, ein Maßband benötigen Sie dafür nicht.
- Die kürzeren Seiten bilden die Grundlinien der beiden Teams. Verteilen Sie auf der Grundlinie jeweils 5 Kubbs mit gleichem Abstand. In die Mitte des Spielfeldes kommt der König.

Das sind die Regeln:

- Jede Mannschaft wählt einen Spieler aus. Dieser Spieler wirft ein Wurfholz möglichst nah an den König heran. Wer näher am König dran ist, dessen Team darf beginnen. Wird der König umgeworfen, beginnt automatisch das andere Team.
- Jede Mannschaft erhält pro Runde alle 6 Wurfhölzer. Somit können in einem Team maximal 6 Spieler sein. Das Ziel ist es, die Kubbs der Gegner von der eigenen Grundlinie aus mit den Wurfhölzern zum Fallen zu bringen.
- Halten Sie das Wurfholz an einem Ende fest. Sie dürfen das Wurfholz nur von unten und nicht von oben werfen. Sie dürfen das Wurfholz nicht quer werfen und es darf sich im Flug nicht mehrfach um die eigene Achse drehen.
- Hat ein Team A alle 6 Wurfhölzer erfolglos geworfen, ist jetzt Team B von der eigenen Grundlinie aus dran. Sind ein oder mehrere Kubbs umgefallen, muss Team B die eigenen Kubbs an der Längsseite nehmen und in die gegnerische Hälfte werfen. Team A stellt die Kubbs am Ort der Landung auf.
- Dorthin wo der oder die Kubbs landen, darf Team A in der nächsten Runde zum Werfen vorrücken. Team B sollte natürlich versuchen, den Kubb möglichst weit in die gegnerische Hälfte zu werfen. Landet der Kubb beim ersten Versuch nicht im Spielfeld, darf Team A den Kubb selbst in der eigenen Hälfte platzieren, jedoch mindestens eine Wurfholzlänge vom König und den Seitenlinien entfernt.
- Jetzt ist Team B an der Reihe. Team B muss nun erst die eigenen Kubbs in der gegnerischen Hälfte umwerfen, bevor sie sich an die Kubbs der Gegner machen dürfen.
- Steht am Ende der Runde noch ein Kubb im eigenen Spielfeld, darf das Team bis zu dem Kubb vorrücken, der dem König am nächsten ist.
- Hat ein Team alle gegnerische Kubs gestürzt, wird der König anvisiert. Auf den König wird allerdings immer nur von der Grundlinie aus geworfen. Fällt am Ende auch der König, hat das Team gewonnen.
- Vorsicht: Wird der König schon vorher umgeworfen, meist aus Versehen, ist das Spiel sofort vorbei. Die gegnerische Mannschaft gewinnt.