

Spielregeln Wikingerschach

<http://www.wikingerschach-kubb.de/wikingerschach/>

Die Wikingerschach-Regeln für eine gute Partie Kubb sind schnell erklärt. Vor dem Beginn einer neuen Runde Wikingerschach, muss auf einem ebenen Boden, bevorzugt ein Rasen, ein Spielfeld mit der Dimension von 5 mal 8 Metern abgesteckt werden. Die kürzere Seite ist die Grundlinie. Entlang dieser werden fünf Kubbs auf jeder Seite in gleichmäßigem Abstand aufgestellt. Die Teams haben eine Größe von 1 bis 6 Personen. Abwechselnd ein Team erhält sechs Wurfhölzer.

Mannschaft A versucht mit den sechs Wurfhölzern von ihrer Grundlinie aus die gegnerischen Kubbs zu treffen. Diese Kubbs werden auch Basiskubbs genannt. Zur Wurftechnik ist zu sagen, dass das Wurfholz nur am Ende gehalten werden darf und in Längsrichtung geworfen wird. Das Wurfholz darf weder rotieren noch horizontal geworfen werden.

Nach den sechs Würfeln, werden die umgefallenen Spielsteine im Anschluss von der Mannschaft B in die Hälfte des ersten Teams geworfen. Mannschaft B stellt diese Feldkubbs wieder auf. Diese Kubbs müssen mindestens eine Kubb-Länge Abstand zum König haben. Es ist ratsam, die Feldkubbs möglichst nahe der Mittellinie zu platzieren. Da diese anschließend besser getroffen werden können.

Anschließend ist die Mannschaft B mit seinen Würfeln an der Reihe. Diese müssen zuerst die Feldkubbs umwerfen, bevor die Basiskubbs angezielt werden können. Werden nicht alle Feldkubbs von der Mannschaft A umgeworfen, so bildet sich aus dem König nächsten Feldkubb die neue Abwurflinie.

Sollten bei einem Spielzug alle Feldkubbs sowie auch Basiskubbs der gegnerischen Mannschaft gefallen sein, so kann im Zuge dessen der König angegriffen werden. Fällt dieser, ist die Partie Kubb gewonnen.

Sollte während des Spiels der König umfallen, obwohl noch Feldkubbs oder Basiskubbs umzuwerfen sind, so hat die Mannschaft verloren.