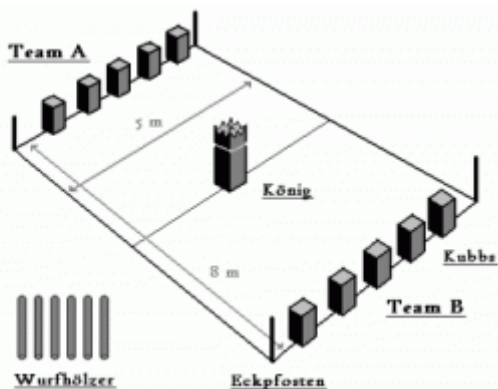


Spielregeln Wikinger Schach

(Link <http://www.wikinger-schach24.de>)

Die Wikinger Schach Spielregeln sind recht einfach und schnell für jedermann verständlich, so dass auch Kinder dieses Spiel sehr schnell erlernen werden. 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/Wikinger) 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 Wurfholz 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.

In der Regel wird Team B versuchen die Feldkubbs möglichst nah an der Mittellinie und nah beieinander 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 Abwurflinie 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.