

KUBB

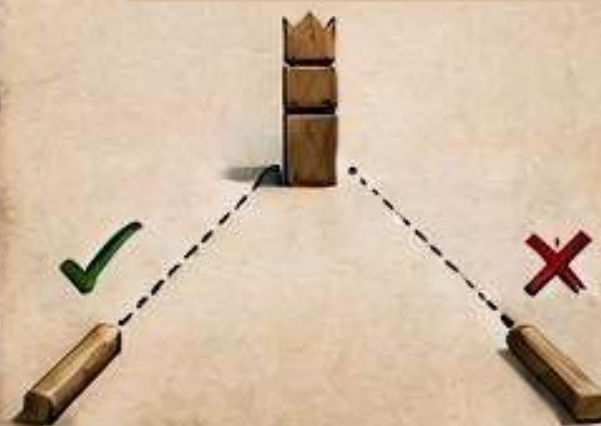
WIKINGER SCHACH



1 Ziel des Spiels: Ziel des Spiels ist es, mit den Wurfhölzern alle Kubbs (inkl. König) in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen.



2 Anwurf: Das Team, dessen Kubb näher an den König geworfen wird, beginnt.



3 Anwurf beider Teams von einer Seite. Der Gewinner beginnt und kann wählen auf welcher Seite er spielen möchte

A Werfen: Die Wurfhölzer dürfen nur einzeln und von unten (Unterhandwurf) geworfen werden. Schleudern oder Hubschrauberwürfe sind nicht erlaubt. Wurfholz oder Kubb dürfen zuvor nicht im eigenen Feld aufkommen.



4 Werfen: Team 1 wirft mit den Wurfhölzern auf die gegnerischen Basis-Kubbs.



5 Einsammeln: Team 2 sammelt die Wurfhölzer und die umgeworfenen Kubbs ein.



6 Einwerfen: Die eingesammelten Kubbs werden in das gegnerische Feld zurückgeworfen.



7 Der Kubb wird dort aufgestellt, wo er liegen geblieben ist. Wird das Feld verfehlt, gibt es noch 2 weitere Versuche. Verfehlen auch diese, darf das gegnerische Team den Kubb frei platzieren (mindestens 60 cm Abstand zum König).

Turm-Regel: Wird ein stehender Feld-Kubb beim Einwerfen von dem geworfenen Kubb getroffen, dürfen sie als Turm aufeinander gestellt werden. Dies gilt auch wenn der geworfene Kubb nach dem Treffer aus dem Feld gerollt ist.

Bandentreffer (z. B. vom Schirmständer ins Feld) sind immer ungültig

8 Reihenfolge: Es müssen immer zuerst alle Feld-Kubbs getroffen werden, bevor Basis-Kubbs umgeworfen werden dürfen.

**ZUERST
FELD-KUBBS**



**DANN
BASIS-KUBBS**



9 Umgefallene Feld-Kubbs werden aus dem Spiel genommen.



10 Kein Vorgehen bei nicht umgeworfenen Feld-Kubbs.



11 Fällt einer oder mehrere gestapelte Feld-Kubb vom Turm werden diese aus dem Feld entfernt



12 Der Königswurf: Wenn alle Feld- und Basis-Kubbs abgeräumt sind, darf auf den König geworfen werden.



13 Wird der König aus Versehen zu früh umgeworfen (bevor alle anderen Kubbs abgeräumt sind), hat das werfende Team sofort verloren.



VERLOREN!

Der König wurde leider zu früh getroffen