

Spielregel Wikinger-Kubb

Das Wikinger - Kubb ist ein Geschicklichkeitsspiel mit strategischen Elementen. Es symbolisiert eine Schlacht, in der zwei verfeindete Gruppen für ihren König kämpfen.

Es treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Eine Mannschaft besteht aus mindestens einer bis maximal sechs Personen. Die Spieler versuchen, jeweils die Holzklötze (Klotz=Kubb) der Gegenpartei mit Wurfhölzern umzuwerfen oder zu "fällen". Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, muss zuletzt getroffen werden. Wer zuerst alle Kubbs der Gegenpartei und den König getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Teams gebildet, die aus 1 bis 6 Personen bestehen. Die traditionelle Spielfeldgröße beträgt 5 mal 8 Meter. Die Größe kann aber je nach Fähigkeiten der Spieler frei gewählt werden. Die Fläche kann mit den 4 Grenzhölzern abgesteckt werden. Man kann das Wikinger-Kubb auf allen möglichen Untergründen wie Rasen, Sand, Schnee oder festen Untergründen spielen.

Das Spiel besteht aus 6 massiven Wurf-Rundhölzern, 10 umzuwerfenden Klötzen (Kubbs) und einem König. Die Kubbs werden auf der Grundlinie aufgestellt. Der König befindet sich in der Mitte. Die beiden Teams positionieren sich auf beiden Seiten hinter der Grundlinie, die durch die aufgestellten Kubbs gebildet wird. Die auf der Grundlinie stehenden Kubbs werden als Grundlinienkubbs oder Basiskubbs bezeichnet. Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden. Welches Team die erste Spielrunde beginnt, wird ausgelost. Danach wechselt das Erstwurfsrecht pro Spielrunde.

Das beginnende Team (A) erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern. Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer zu fällen. Dabei wird grundsätzlich von unten und mit dem Handrücken nach vorne geworfen. Der Stab soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten. Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem Team A seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt Team B alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe.

Die umgefallenen Kubbs werden nun von Team B in die Feldhälfte von Team A geworfen. Die Mitglieder von Team A stellen die Kubbs dort auf, wo sie gelandet sind. Dabei ist es jedoch den Teammitgliedern freigestellt, in welche Richtung der Kubb zum Hinstellen gekippt wird. Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt. Team B hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte, darf Team A den Kubb beliebig positionieren. Es muss dabei allerdings vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfhölzlerlänge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt.

Meist wird Team B versuchen, die Feldkubbs möglichst nahe hinter die Mittellinie zu werfen. Dies hat den Vorteil, dass sie aufgrund der geringeren Distanz einfacher zu treffen sind. Ebenso wird meist versucht, die Feldkubbs möglichst nahe beieinander zu positionieren, damit die Chance besteht, mit den folgenden Wurfhölzern zwei oder mehr Kubbs auf einmal zu fällen.

Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, wirft Team B mit den Wurfhölzern auf die Kubbs in der Feldhälfte von Team A. Dabei müssen zuerst alle Feldkubbs umgeworfen werden. Falls einer der Basiskubbs umfällt, bevor alle Feldkubbs gefällt wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sobald Team B alle Feldkubbs gefällt hat, darf es wieder auf die Basiskubbs von Team A werfen.

Anschließend ist Team A wieder an der Reihe. Auch Team A wirft zunächst alle Kubbs, die von Team B umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte. Falls es Team B nicht gelungen war, alle Feldkubbs zu fällen, so darf Team A nun mit den Wurfhölzern bis zu dem Feldkubb in seiner Hälfte vorgehen, der dem König am nächsten steht. Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde von Team A.

Sobald ein Team alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, darf es von der Grundlinie auf den König werfen. Falls es den König umwirft, hat dieses Team das Spiel gewonnen.

Wirft ein Team den König um, bevor es alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.

Viel Freude beim Spiel !

