



Spielanleitung – Wikingerschach

Schach spielen – aber ohne Schachbrett, **fast** ohne zu grübeln und draußen unter der Sonne. Das ist Wikingerschach. Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft zuerst alle gegnerischen Kubbs und dann den König erfolgreich umgeworfen hat. Für die Einhaltung der Spielregeln sollte ein Spielleiter gewählt werden, der unparteiisch über dessen Einhaltung wacht. Ist in der Spielanleitung eine ungewöhnliche Spielsituation nicht beschrieben, so entscheidet automatisch der Spielleiter wie im aktuellen Spiel verfahren wird.

Hinweis: Damit alle Spiel-Teilnehmer die Regel kennenlernen, sollte zu Beginn eine lockere Proberunde bestritten werden.

Was wird für das Wikingerschach benötigt:

- eine grüne Wiese und gutes Wetter
- 2 Mannschaften mit jeweils 4 bis 5 Spielern und ein Spielleiter
- einen König – ein etwas größeres verziertes Kantholz
Kantholz: etwa 30 cm hoch, mit einer quadratischen Kantenbreite von 9 bis 10 cm
- 2 x 5 Kanthölzern, den sogenannten »Kubbs« oder einfach nur Spielfiguren
Kantholz: etwa 15 cm hoch, mit einer quadratischen Kantenbreite von 7 bis 8 cm
- 2 x 6 Wurfhölzern
Rundholz: etwa 25 bis 30 cm lang
- 2 x 2 Spielfeld-Begrenzungshölzer für die Markierung des Spielfeldes (etwa 5 x 8 Meter)
Rundholz: etwa 25 bis 30 cm lang mit einer robusten Holzspitze



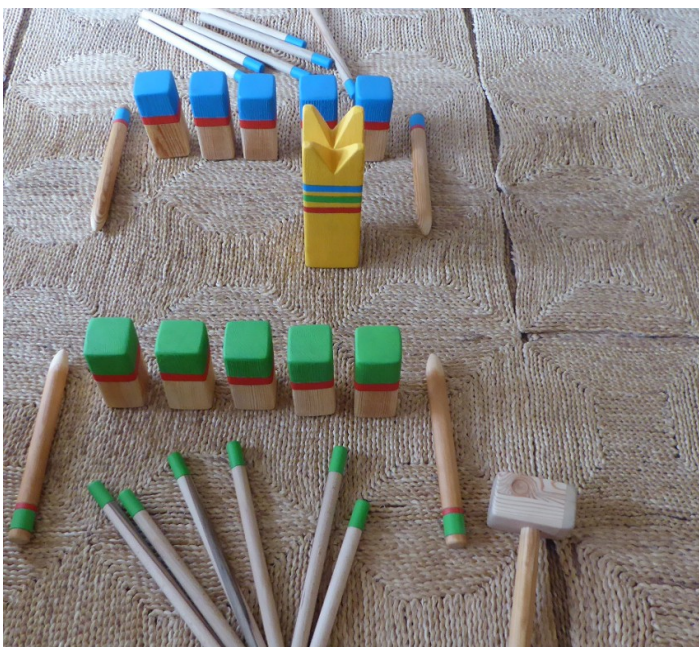
Aufbau des Spielfeldes:

- Wikingerschach besteht aus 2 x 5 Kanthölzern, den sogenannten »Kubbs«, 2 x 6 Wurfhölzer, 2 x 2 Spielfeld-Begrenzungsstäben und 1 König.
- Mit den Spielfeld-Begrenzungsstäben wird ein etwa 5 x 8 Meter großes Spielfeld absteckt, die kürzere Seite (5 Meter) ist dabei die Grundlinie für die Spieler. Ist kein passendes Metermaß verfügbar, so kann man das Spielfeld auch über das Schrittmaß ausmessen (1 Doppelschritt misst etwa 90 bis 100 cm).
- In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Dieser bildet parallel zu den beiden Grundlinien der beiden Mannschaften in etwa die Mittellinie.
- Auf der Grundlinie werden jeweils die 5 Kubbs der beiden Mannschaften im gleichen Abstand verteilt.



Die beiden Teams werden durch Unterschiede in den Farbmustern unterschieden.

Farbe: deckende rote Holzfarbe



Die beiden Teams werden durch verschiedene Farben unterschieden.

Farbe: Die Farben können nicht deckende Holzlasur oder Holzbeize sein (Holzmaserung bleibt deutlich erkennbar). Man kann auch, wie hier im Bild, für Holz geeignete Acrylfarben verwenden.

Hinweis: Holzlasur, Holzbeize und Acrylfarben sind wasserverdünnbar.

Imprägnierung: Holzwachs

Spielanleitung:

- Vor dem Beginn des eigentlichen Spiels wirft ein Mitglied jeder Mannschaft - von der Grundlinie aus, ein Wurfholz so nahe wie möglich an den König. Dieser darf nicht umgeworfen werden. Welches Wurfholz am nächsten zum König ist, dessen Mannschaft darf anfangen. Wird der König umgeworfen, so beginnt automatisch die andere Mannschaft das Spiel. Das Spiel kann jetzt mit einem aufrechten und standhaften König - auf der Mittellinie des Spielfeldes, beginnen.
- Jede Mannschaft bekommt pro Durchgang 6 Wurfhölzer. Das Spiel besteht immer aus mehreren Durchgängen. Am Ende des Durchganges, wenn beide Mannschaften alle ihre Wurfhölzer von der Grundlinie aus geworfen haben, können die Wurfhölzer von den Mannschaften wieder eingesammelt werden.
- **Erlaubte Wurftechnik:** Die Wurfhölzern werden am Ende genommen und in Längsrichtung von unten geworfen. Der Stab darf dabei die Schulterhöhe des Spielers nicht übersteigen, der Stab darf auch nicht rotieren oder horizontal geworfen werden.
- Geworfen werden von Mannschaft A die 6 Wurfhölzer von der Grundlinie. Ziel ist es die 5 Kubbs der anderen Mannschaft so zu treffen, dass sie umfallen.
- Mannschaft B wirft nun die umgefallenen Kubbs in die gegnerische Spielhälfte. Beim Werfen der Kubbs ist dasselbe zu beachten, wie bei den Wurfhölzern. **Hinweis:** Wurden die Kubbs der Mannschaft B nicht von der Mannschaft A umgeworfen, so kann die Mannschaft B sogleich mit ihren 6 Wurfhölzer versuchen die Kubbs der Mannschaft A umzuwerfen.
- Mannschaft A stellt die von der Mannschaft B geworfenen Kubbs senkrecht stehend wieder auf. Der neue aufrechte Standort ist dabei die Fußseite des liegenden Kubb.
- Mannschaft B hat nur einen Versuch, die Kubbs in die andere Hälfte zu werfen. Sollte dies nicht gelingen, darf Mannschaft A den Kubb dort platzieren, wo sie es wollen. Aber mindestens eine Wurfholzlänge von dem König und den Spielfeld-Begrenzungsstäben entfernt.
- Anschließend muss Mannschaft B zuerst die eigenen umgeworfenen und neu auf dem Spielfeld platzierten Kubbs treffen und darf dann erst die Kubbs der gegnerischen Mannschaft auf der Grundlinie umwerfen. Die getroffenen eigenen Kubbs können dann wieder auf der eigenen Grundlinie der Mannschaft B aufgestellt werden. Sollte dies nicht gelingen, die eingeworfenen eigenen Kubbs alle zu treffen, so darf Mannschaft A beim nächsten Durchgang von dem Kubb aus, der dem König am nächsten steht, auf die Kubbs der gegnerischen Mannschaft werfen. **Hinweis:** Wirft Mannschaft B in dieser Spielphase aus Versehen einen Kubb der Mannschaft A um, so ist dies ein ungültiger Wurf und Mannschaft A kann diesen Kubb wieder aufrichten.
- Sind alle Kubbs der gegnerischen Mannschaft umgefallen, so darf diese Mannschaft einen Spieler auswählen (Spieler erhält 3 Wurfhölzer), der von der eigenen Grundlinie aus, den König mit einem Wurfholz zu Fall bringen darf. Die Mannschaft hat dafür nur 3 Versuche, um den König zu treffen. Fällt dieser, so hat diese Mannschaft gewonnen – ansonsten kann der Spielleiter ein Unentschieden ausrufen. **Wurftechnik für den Königsfall:** Der Spieler stellt sich auf der eigenen Grundlinie mit dem Rücken zum König auf und wirft mit gespreizten Beinen das Wurfholz durch die Beine hindurch. Der Spieler hat nur 3 Versuche.
- **Hinweis:** Fällt der König während des Spiels durch ein Versehen, bevor alle Kubbs einer Mannschaft umgeworfen sind, so hat die andere Mannschaft automatisch gewonnen.

Viel Spaß beim Wikingerschach.