

Kubb Regeln

Einführung

Kubb wird auch häufig Wikingerschach oder Wikingerspiel genannt. Hierbei lassen sich die beiden Begriffe sehr gut mit Badminton vs. Federball vergleichen. Kubb ist eine Sportart und Wikingerschach ein geselliges Spiel. Kubb ist ein rundenbasierter Wurfspiel, wobei sich zwei Mannschaften an den Stirnseiten eines 5m x 8m großen Kubb-Feldes gegenüber stehen. Ein Team besteht beim Kubb aus 1 bis 6 Spielern und ein Kubb Spiel besteht aus 6 Wurfstäben (Ø 35mm, Länge 27cm), 10 Kubbs (6x6x15cm), 4 Begrenzungsstäben (2x2x25cm) und einem König mit 8x8x27cm .

Kubb Spielaufbau

Auf den beiden Grundlinien des 5m x 8m großen Spielfeldes werden jeweils 5 Basis-Kubbs aufgestellt, wobei die beiden äußeren Kubbs mindestens eine Wurfstocklänge von den Begrenzungsstäben des Kubb Spielfeldes platziert werden müssen. Die wichtigste Figur beim Kubb ist der König. Er wird zentral auf der gedachten Mittellinie positioniert.

Kubb Spielziel

Ziel des Spiels ist es mit den Wurfstöcken alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen. Gelingt dies in einem Durchgang darf das Team auf den König werfen und fällt dieser ist das Spiel gewonnen.

Wie werden die Wurfstäbe geworfen?

Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben geworfen werden (wie z.B. beim Dart) und nicht seitlich geschleudert werden. Der Wurfstock muss von unten geworfen werden (wie z.B. beim Bowling). Bestmögliche Ergebnisse erzielt man, wenn man den Wurfstock längs in seine Hand legt und ihn dann rausrutschen lässt. Hierbei kann sich der Wurfstock ruhig drehen. Allerdings nur vertikal und nicht horizontal, denn ein solcher Helikopterwurf wird sofort für ungültig erklärt und die dabei getroffenen Kubbs müssen wieder aufgestellt werden.

Wer fängt an?

Zeitgleich wirft je ein Spieler pro Team seinen Wurfstock von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, dessen Wurfstock näher zum König zum liegen kommt, darf beginnen. Aber Vorsicht. Zwar darf der König berührt werden, aber kommt er dabei zu Fall, dann beginnt in jedem Fall das gegnerische Team.

Erste Runde

Dasjenige Team welches das Einwerfen für sich entscheiden konnte, versucht nacheinander mit den sechs Wurfhölzern möglichst viele gegnerische Basis-Kubbs zu treffen. Dabei ist darauf zu achten, dass der Werfer hinter der eigenen Grundlinie steht. Team 1 beginnt und wirft die sechs Wurfstäbe auf die Basis-Kubbs von Team 2.

Das Zurückwerfen (Einwerfen) der gefallen Kubbs

Nachdem alle Wurfhölzer geworfen wurden, ist Team 2 an der Reihe. Es sammelt die Wurfstäbe und gefallen Kubbs ein. Aus einem Basis-Kubb wird nach dem Umfallen ein Feld-Kubb, denn nun muss Team 2 versuchen die eingesammelten Feld-Kubbs zurück in die Spielhälfte von Team 1 zu werfen. Dabei ist es von Vorteil, wenn die Kubbs nach dem Einwerfen möglichst dicht zusammen liegen, damit man mit einem Wurf vielleicht mehr als einen Kubb zu Fall bringen kann. Jeder Kubb darf nochmal eingeworfen werden, falls er nicht im gegnerischen Spielfeld zum Liegen kommt. Verfehlt

man auch diesmal das Feld, wird dieser Feld-Kubb zum Strafkubb, den dann Team 1 ins eigene Feld werfen darf. Allerdings nicht dichter als eine Wurfholzlänge zum König oder der Spielfeldbegrenzung. Generell gilt für das komplette Kubb-Match: „Alle Feldkubbs bleiben bei jeder weiteren Runde im Spiel und werden nicht herausgenommen“.

Das Aufstellen der eingeworfenen Kubbs

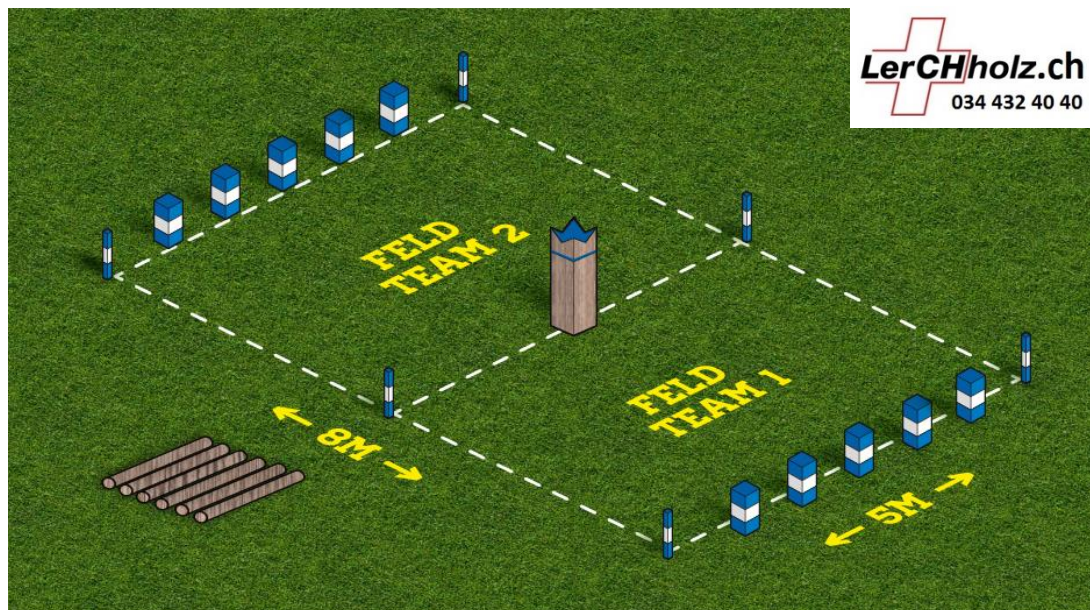
Sind alle Feld-Kubbs im Spielfeld müssen diese von Team 1 aufgestellt werden. Hierbei dürfen die Kubbs in wahlfreier Richtung aufgeklappt werden. Liegt er auf einer Linie, muss er so wieder aufgestellt werden, dass er im Feld steht. Ein Kubb muss mit mindestens einer halben Grundfläche über der Linienmitte stehen.

Zweite Runde

Die Aufgabe von Team 2 ist es jetzt mit den 6 Wurfhölzern die aufgestellten Feld-Kubbs umzuwerfen. Gelingt dies in weniger als den 6 zur Verfügung stehenden Wurfstäben, so darf versucht werden auf die gegnerischen Basis-Kubbs auf der Grundlinie zu werfen, um weitere Kubbs ins Spiel zu bringen. Dabei ist zu beachten, dass auf Basis-Kubbs nur geworfen werden darf, wenn alle Feld-Kubbs in diesem Durchgang geräumt wurden. Ist das nicht der Fall muss der getroffene Basis-Kubb wieder aufgestellt werden. Spannend wird das Kubb Spiel, wenn von Team 2 nicht alle Feld-Kubbs geräumt wurden, denn nun kann Team 1, nach dem erneuten Einwerfen der Kubbs von der Grundlinie, bis zu dem „nicht gefallenen“ Feld-Kubb vorgehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht. Der Spieler muss dabei nicht direkt an diesem Feld-Kubb stehen, sondern kann auf einer imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie verläuft seinen Wurf ausführen.

Kubb Spielende

Diejenige Mannschaft der es mit ihren sechs Wurfstäben zuerst gelingt alle Kubbs, die sich im gegnerischen Feld befinden plus König, umzuwerfen gewinnt das Kubb Spiel. Vorsicht ist dabei geboten, denn sollte der König vorher durch einen Wurfstab oder Kubb zu Fall gebracht werden gilt das Spiel als frühzeitig verloren. Falls beim Königswurf ein gegnerischer Kubb (vorher nicht geräumter Kubb) getroffen werden sollte, so wird er an die gleiche Stelle zurückgestellt.



LerCHholz 3452 *Grünenmatt*,

Sägewerk+Kistenfabrik AG

Trachselwaldstrasse 4, Tel: 034 432 40 40 Fax: 41 www.lerchholz.ch

Info@lerchholz.ch