

KALEIDOSKOP

Kubb

Kubb, Schweden- oder Wikingerschach ist ein Geschicklichkeits- und Strategiespiel. Es stammt aus Skandinavien, seit einigen Jahren erfreut es sich auch in Deutschland zunehmender Beliebtheit. Kubb ist eine spielerische Interpretation eines Kampfes zweier Gruppen um ihren König.

Das Spiel besteht aus 21 Holzteilen:

1 König

10 Kubbs (Holzklötze)

6 Wurfhölzern

4 Begrenzungsstäben

Aufstellung

Es können zwischen 2 und 12 Personen mitspielen, die jeweils in zwei gleich starke Mannschaften aufgeteilt werden.

Das Spielfeld ist ein rechtwinkeliges Viereck, das mit den Begrenzungsstäben abgesteckt wird. Die Größe kann je nach Geschicklichkeit variieren. An den beiden Grundlinien werden in gleichen Abständen jeweils 5 Kubbs aufgestellt. Der König wird in der Mitte des Feldes aufgestellt. Die beiden Mannschaften postieren sich hinter ihren Grundlinien.

Spiel

Es wird gelost, welche Mannschaft beginnt. Diese versucht dann mit den 6 Wurfhölzern die 5 Kubbs, die sich auf der gegnerischen Grundlinie befindenden zu treffen. Das Wurfholz wird stets von unten, mit dem Handrücken nach vorn geworfen. Gehalten wird es am Ende. Seitliche oder andere Würfe sind nicht gestattet.

Nachdem die erste Mannschaft ihre Wurfhölzer verschossen hat, wirft die zweite Mannschaft die umgeworfenen Kubbs in die gegnerische Hälfte. Die Kubbs werden dort am Landepunkt aufgestellt. Sie sind jetzt Feldkubbs. Berühren sich zwei Feldkubbs werden diese übereinander gestellt. Landet ein Kubb nicht in der gegnerischen Hälfte, wird der Wurf wiederholt. Dann setzt die zweite Mannschaft das Spiel fort und versucht zunächst die Feldkubbs, im Anschluss die Kubbs auf der Grundlinie zu treffen. Sollte ein Grundlinienkubb vor einem Feldkubb umgeworfen werden, wird er wieder aufgestellt. Schafft es die zweite Mannschaft nicht alle Feldkubbs umzuwerfen, darf die erste Mannschaft für die nächste Runde bis zur Linie des Kubbs vortreten, der dem König am nächsten steht.

Spielende

Das Spiel wiederholt sich bis alle Kubbs auf einer Hälfte liegen. Die Mannschaft in deren Hälfte sich keine Kubbs befinden, darf dann den König umwerfen und somit das Spiel gewinnen. Sollte eine Mannschaft den König versehentlich umwerfen, d. h. solange sich noch Kubbs im Feld und an der Grundlinie befinden, so hat sie das Spiel sofort verloren.

Erhältlich bei:

HolzKiste, Alköttschenbroda 22, 01445 Radebeul, Tel: 0351 4797655

oder bei: www.kaleidoskop-online.de

