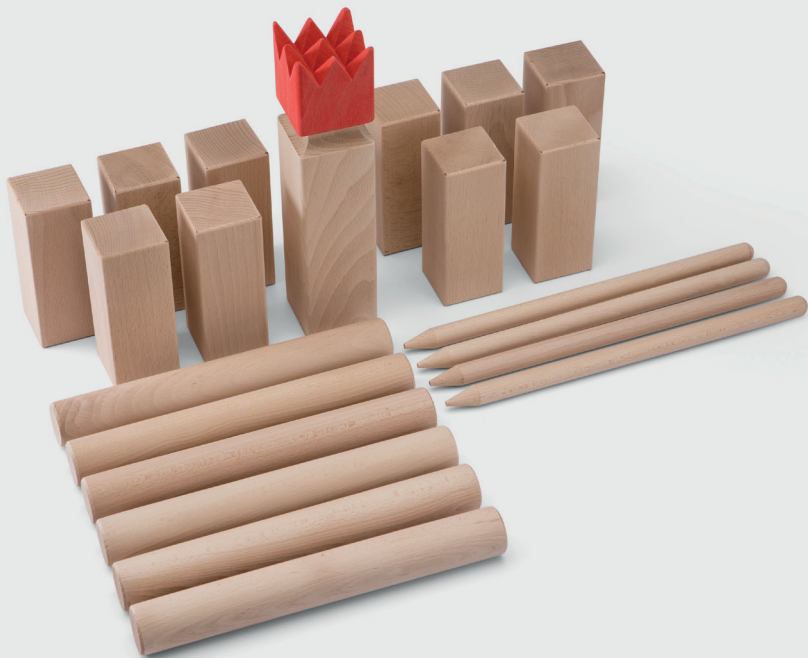


# Kubb – das Wikingerspiel



Anleitung  
Instructions

### Spielinhalt

- *1 König*  
Durchmesser: ca. 6,5 cm  
Höhe: ca. 30 cm
- *10 Kubbs*  
Durchmesser: ca. 6 cm  
Höhe: ca. 15 cm
- *6 Wurfhölzer*  
Durchmesser: ca. 4 cm  
Höhe: ca. 30 cm
- *4 Eckstäbe*  
Durchmesser: ca. 2 cm  
Höhe: ca. 35 cm

### Regeln

Hier orientieren wir uns an dem schwedischen Kubb-Regelwerk der Kubb-Weltmeisterschaft.

### Einführung

Kubb wird auch häufig Wikingerschach oder Wikingerspiel genannt.

Kubb ist ein rundenbasierter Wurfspiel, wobei sich zwei Mannschaften an den Stirnseiten eines 5 m x 8 m großen Kubb-Feldes gegenüberstehen. Ein Team besteht beim Kubb aus 1 bis 6 Spielern.

### Spiel Aufbau

Auf den beiden Grundlinien des Spielfeldes werden jeweils 5 Basiskubbs 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.

### 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. Fällt dieser, ist das Spiel gewonnen.

### Wie werden die Wurfhölzer geworfen?

Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben geworfen und nicht seitlich geschleudert werden, sie müssen von unten geworfen werden. Bestmögliche Ergebnisse erzielt man, wenn man das Wurfholz längs in seine Hand legt und es dann herausrutschen lässt. Hierbei kann sich das Wurfholz 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 sein Wurfholz von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, dessen Wurfholz 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

Jenes Team, welches das Einwerfen für sich entscheiden konnte, versucht nacheinander, mit den sechs Wurfhölzern möglichst viele gegnerische Basiskubbs umzuwerfen. Ein Kubb gilt als umgeworfen, wenn die Längsseite den Boden berührt hat. Das gilt auch, wenn er sich danach wieder aufstellt. Beim Werfen ist darauf zu achten, dass der Kubbspieler hinter der eigenen Grundlinie und beide Beine innerhalb der Feldmarkierungen stehen. Team 1 beginnt und wirft die sechs Wurfhölzer auf die Basiskubbs von Team 2. Die Wurfhölzer können abwechselnd oder hintereinander geworfen werden. Das kann das Kubb-Team immer flexibel selbst entscheiden.

### Das Zurückwerfen (Einwerfen) der gefallenen Kubbs

Nachdem alle Wurfhölzer geworfen wurden, ist Team 2 an der Reihe. Es sammelt diese und alle gefallenen Kubbs ein. Aus einem Basiskubb wird nach dem Umfallen ein Feldkubb, denn nun muss Team 2 versuchen, alle eingesammelten Feldkubbs 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 noch mal eingeworfen werden, falls er nicht im gegnerischen Spielfeld zum Liegen kommt. Verfehlt man auch diesmal das Feld, wird dieser Feldkubb 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 Feldkubbs 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.

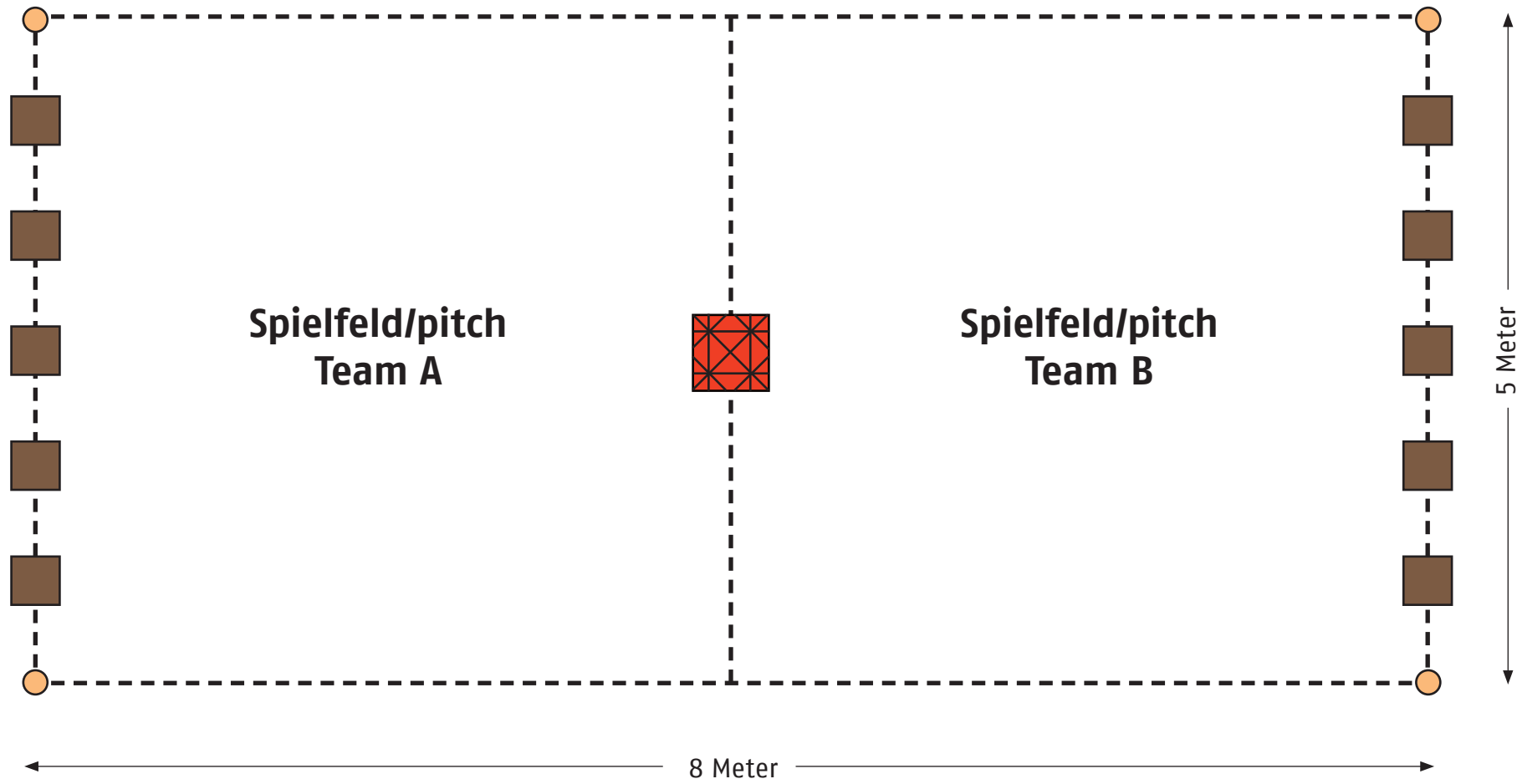
Ein Kubb muss mit mindestens einer halben Grundfläche über der Linienmitte stehen.




### Zweite Runde

Die Aufgabe von Team 2 ist es jetzt, mit den 6 Wurfhölzern die aufgestellten Feldkubbs umzuwerfen. Gelingt dies mit weniger als den 6 zur Verfügung stehenden Wurfhölzern, so darf versucht werden, auf die gegnerischen Basiskubbs auf der Grundlinie zu werfen, um weitere Kubbs ins Spiel zu bringen. Dabei ist zu beachten, dass auf Basiskubbs nur geworfen werden darf, wenn alle Feldkubbs in diesem Durchgang geräumt wurden. Ist das nicht der Fall, muss der getroffene Basiskubb wieder aufgestellt werden. Wenn man allerdings mit einem Wurf den letzten Feldkubb in der Spielhälfte trifft und anschließend noch ein Basiskubb fällt, dann gilt dieser Basiskubb ebenfalls als gefallen. Spannend wird das Kubb-Spiel, wenn von Team 2 nicht alle Feldkubbs geräumt wurden, denn nun kann Team 1, nach dem erneuten Einwerfen der Kubbs von der Grundlinie, bis zu dem nicht gefallenen Feldkubb vorgehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht. Der Spieler muss dabei nicht direkt an diesem Feldkubb stehen, sondern kann auf einer imaginären Linie, die parallel zur Mittellinie verläuft, seinen Wurf ausführen.

### Spielende

Diejenige Mannschaft, der es mit ihren sechs Wurfhölzern zuerst gelingt, alle Kubbs, die sich im gegnerischen Spielfeld 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 (vorher nicht geräumter) Kubb getroffen werden sollte, wird er an die gleiche Stelle zurückgestellt.



-  König/King
-  Kubbs
-  Eckstäbe/Corner stakes

### Game contents

- *1 king*  
Diameter: approx. 6.5 cm  
Height: approx. 30 cm
- *10 kubbs*  
Diameter: approx. 6 cm  
Height: approx. 15 cm
- *6 batons*  
Diameter: approx. 4 cm  
Height: approx. 30 cm
- *4 corner stakes*  
Diameter: approx. 2 cm  
Height: approx. 35 cm

### Rules

We use the Swedish rulebook of the Kubb World Championship as a guide.

### Introduction

Kubb is also commonly known as Viking chess or the Viking game.

Kubb is a turn-based throwing sport in which two teams stand opposite one another at the narrow ends of a 5 m x 8 m kubb playing field. A kubb team has 1 to 6 players.

### Game setup

5 baseline kubbs are set up at each of the two baselines of the pitch. The two outer kubbs must be placed at least one baton's length from the corner stakes marking the edges of the kubb pitch. The most important piece in kubb is the king. It is placed centrally on the notional half-way line.

### Objective of the game

The objective of the game is to use the batons to knock all kubbs into the opposing side. If the team succeeds in doing so in one round, they may aim at the king. If the king falls, the game is won.

### How are the batons thrown?

The batons must not be thrown overarm and must not be spun sideways; they must be thrown underarm. The best results are achieved by holding the baton lengthways in your hand and then allowing it to slip out. The baton is allowed to spin during the throw. However, it may only spin vertically, not horizontally. A so-called "helicopter throw" is immediately deemed invalid and any kubbs hit have to be set back up again.

### Who starts?

At the same time, one player from each team throws their baton from their baseline, aiming to get it as close as possible to the king. The team whose baton ends up closer to the king may start. But be careful: the baton may touch the king, but if the king is knocked over, the opposing team always starts.

### First round

In turn, the players of the team that won the deciding round attempt to knock over as many opposing baseline kubbs as possible using the six batons. A kubb is deemed to be knocked over if its long side touches the ground. This applies even if it ends upright again. Kubb players must stand behind their own baseline to throw and must have both legs within the field markers. Team 1 starts and throws the six batons at the baseline kubbs of team 2. The batons may be thrown alternately or one after another. The kubb team can decide the throwing order.

### Throwing back (throwing in) the fallen kubbs

After all batons have been thrown, it's team 2's turn. They collect the batons and all the fallen kubbs. A baseline kubb becomes a field kubb once it has fallen over, since now team 2 must attempt to throw all the collected field kubbs back into team 1's half of the pitch. It helps if the kubbs end up as close to one another as possible after throwing them in, so that players have the chance to try and knock more than one kubb over in a single throw. Each kubb can be thrown in again if it does not end up in the opposing half of the pitch with the first throw. However, if the second throw also misses the opposing side, this field kubb becomes a penalty kubb that team 1 can throw anywhere on its own pitch, as long as it is not closer than one baton's length to the king or the edge of the pitch. Field kubbs remain in the game in each subsequent round and are not taken out.

### Standing up the thrown-in kubbs

Once all the field kubbs are on the pitch, they must be set up in an upright position by team 1. The team can choose the direction in which they flip the kubbs up. If a kubb is lying on a line, it must be stood up so that it is standing within the pitch. At least half of a kubb's surface area must be over the middle of the line.

### Second round

Team 2's task is now to knock over the upright field kubbs using the 6 batons. If they manage to do so with fewer than the 6 available batons, they then attempt to hit the opponent's baseline kubbs to bring more kubbs into play. Players may only aim at baseline kubbs once all field kubbs have been cleared in this round. If there are still some field kubbs standing, then any baseline kubbs that are hit must be stood back up. However, if a player hits the last field kubb in the half of the pitch, followed by a baseline kubb in one throw, this baseline kubb is also deemed fallen. Kubb gets exciting if team 2 does not manage to clear all the field kubbs, because team 1, after throwing in the kubbs from the baseline again, can now advance to the still-upright field kubb closest to the halfway line. The player does not have to stand directly next to this field kubb. The baton can be made from anywhere on an imaginary line running parallel to the halfway line.

### End of the game

The winner of the game is the team that manages to knock over all the kubbs in the opposing team's half of the pitch along with the king using their six batons. But be careful: if the king is knocked over by a baton or kubb before all the opponent's kubbs have fallen, then the game is lost. If, while aiming at the king, an opposing (previously not fallen) kubb is hit, it is stood back up in the same position.

