# Wikinger-/Schweden-Schach/Kubb-Regeln

Kubb ist ein rundenbasierter Wurfsport, wobei sich zwei Mannschaften an den Stirnseiten eines Kubbfeldes gegenüber stehen.

## 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 Basiskubbs umzuwerfen. 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 Wurfstäbe auf die Basiskubbs von Team 2.

Ein Kubb gilt als umgeworfen, wenn die Längsseite den Boden berührt hat. Das gilt auch wenn er sich danach wieder aufstellt.

Die Wurfstäbe können abwechselnd oder hintereinander geworfen werden. Das kann das Kubbteam immer flexibel selbst entscheiden.

## Das Zurückwerfen (Einwerfen) der gefallenen Kubbs

Nachdem alle Wurfhölzer geworfen wurden, ist Team 2 an der Reihe. Es sammelt die Wurfstäbe 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 nochmal 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 in weniger als den 6 zur Verfügung stehenden Wurfstäben, 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. 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.

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.

## Kubb Spielende

Diejenige Mannschaft der es mit ihren sechs Wurfstäben 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 Kubb (vorher nicht geräumter Kubb) getroffen werden sollte, so wird er an die gleiche Stelle zurückgestellt.

Beispielfeld:

Ein Bild, das Screenshot, Spielplatz, Grün, Gras enthält.

Automatisch generierte Beschreibung