BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

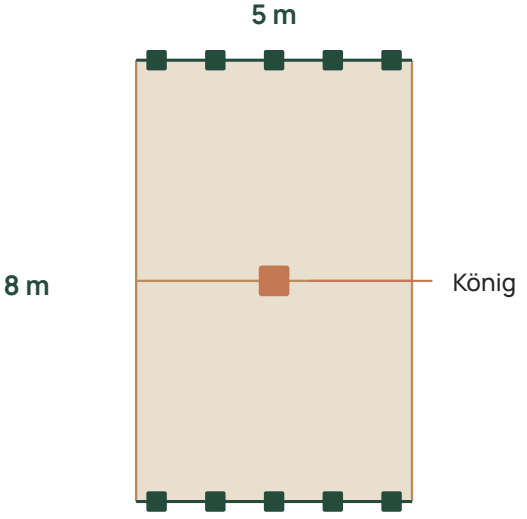
WIKINGERSCHACH

IM SET 1 König · 10 Kubbs · 6 Wurfhölzer
4 Eckpflöcke

Kubb · 2 Teams · Freizeitregeln · Seite 1/2

01 Vorbereiten

Ein Feld von **5 × 8 m** markieren. Je fünf Kubbs auf die Grundlinien stellen, den König in die Mitte.



02 Losspielen

Startteam auslosen. Je Zug sechs Wurfhölzer einzeln von unten gerade nach vorn werfen. Keine seitlichen Drehwürfe.

Auf die gegnerischen Kubbs zielen. Zu Beginn von der eigenen Grundlinie werfen. Nach den sechs Würfen wechselt das Team.

Getroffene Kubbs kommen zurück ins Spiel. Wie das geht, steht auf der Seite 2.

03 So gewinnst du

1 **Feldkubbs**

2 **Grundlinienkubbs**

3 **König**

Erst alle gegnerischen Kubbs, dann den König treffen.
Fällt der König vorher, verliert das werfende Team.

Seite 2 erklärt Feldkubbs und Wurflinien. Bitte sauber und trocken zurückgeben.

BERGSPIEL
Große Spiele. Große Momente.

WIKINGERSCHACH

IM SET 1 König · 10 Kubbs · 6 Wurfhölzer
4 Eckpflöcke

Kubb · 2 Teams · Freizeitregeln · Seite 2/2

04 Feldkubbs

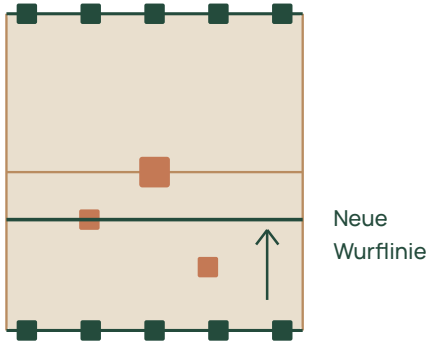
Vor dem eigenen Zug: Alle in der eigenen Hälfte gefallenen Kubbs von der Grundlinie in die gegnerische Hälfte werfen.

Der Gegner stellt sie am Landeplatz auf. Erst diese Feldkubbs treffen, danach die Kubbs auf der Grundlinie.

Auswurf wiederholen. Nach zwei Fehlwürfen stellt der Gegner den Kubb in seiner Hälfte auf: mindestens eine Wurfholzlänge von König und Eckmarken entfernt.

05 Wurflinie

Bleiben Feldkubbs in eurer Hälfte stehen? Ihr dürft bis zum Feldkubb vorgehen, der der Mittellinie am nächsten ist.



Diese vorgezogene Linie gilt nur für Würfe auf Kubbs, nie auf den König.

06 Gut zu merken

Grundlinie bleibt Pflicht
beim Einwerfen der Kubbs und bei jedem Wurf auf den König.

Zu früh getroffen?
Fällt ein Grundlinienkubb, obwohl noch Feldkubbs stehen, wird er wieder aufgestellt.

Alle aus dem Wurfbereich.
Erst einsammeln und aufstellen, wenn der Zug beendet ist.

Bitte alle Teile einpacken und sauber und trocken zurückgeben.