

Einleitung

Kubb (Wikingerschach) ist ein Geschicklichkeits- und Wurfspiel. Die Regeln sind relativ einfach und hier kurz zusammengefasst. Auch wenn es sich um ein hoch emotionales Spiel handelt, ist Fair Play beim Kubben sehr wichtig und wird von allen Spieler*innen erwartet!

Spielaufbau

Kubb wird mit zwei Teams, bestehend aus jeweils zwei bis vier Spieler*innen, auf einem 5×8 m großen Feld gespielt. Es gibt die folgenden Figuren und Utensilien:

- Ein König
- Pro Team fünf Kubbs (auch Bauern oder Knechte)
- Sechs Wurfhölzer

Der König wird zu Beginn des Spiels mittig im Spielfeld platziert. Jedes Team verteilt seine Kubbs möglichst gleichmäßig entlang der Grundlinie. Der Kubb muss dabei die Linie noch berühren, am besten steht er leicht mittig.

Das Spielfeld sollte dann in etwa so aussehen:



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit den Wurfhölzern alle gegnerischen Kubbs und dann den König umzuwerfen. Das Team, welchem dies als Erstes gelingt, gewinnt das Spiel. Wird der König umgeworfen, obwohl es in der gegnerischen Hälfte noch Kubbs gibt, hat das Team verloren.

Welches Team mit dem Umwerfen beginnen darf, wird ausgeworfen: Jedes Team wirft drei Wurfhölzer so nahe wie möglich an den König. Wer näher am König ist, darf anfangen (wird der König umgeworfen, darf das andere Team anfangen).

Wurftechnik

Das Wurfholz muss senkrecht von unten geworfen werden und darf dabei nicht horizontal rotieren (sogenannte Helikopter-Würfe). Beim Werfen muss man eindeutig hinter der entsprechenden Linie stehen. Geworfen wird dabei aus dem Stehen (also nicht zu weit vorgebeugt).

Erste Spielrunde

Ein Team wirft nun (möglichst gleich verteilt) alle sechs Wurfhölzer und versucht, möglichst viele gegnerische Kubbs umzuwerfen. Geworfen wird dabei von der Grundlinie. Sind alle Hölzer geworfen, sammelt das gegnerische Team die umgeworfenen Kubbs ein und wirft diese von der Basislinie zurück in die andere Hälfte. Wird ein Kubb beim Einwerfen nicht eindeutig ins Spielfeld geworfen, so darf dieser ein zweites Mal eingeworfen werden. Gelingt auch dies nicht, darf der Kubb vom anderen Team beliebig im eigenen Feld positioniert werden. Die eingeworfenen Kubbs werden nun von dem Team, auf dessen Seite sie liegen, aufgestellt (aufgeklappt). Diese Kubbs bezeichnet man als *Feldkubbs*. Ist es möglich einen Kubb ins Feld zu stellen, so wird dies auch getan.

Weitere Runden

Nun ist das andere Team an der Reihe mit seinem Spielzug. Das Spiel geht nun immer weiter hin und her, wobei folgende Regeln gelten:

- Bevor Kubbs auf der Basislinie umgeworfen werden dürfen, müssen alle Feldkubbs in der Hälfte des gegnerischen Teams umgeworfen werden. Diese umgeworfenen Kubbs werden nach der Runde ebenfalls wieder eingeworfen.
- Wird ein Kubb auf der Basislinie umgeworfen, obwohl noch ein Feldkubb steht, wird dieser wieder aufgestellt.
- Ist ein Team an der Reihe und hat noch einen Feldkubb auf seiner Seite, darf von der Höhe des *vordersten* Feldkubb aus geworfen werden.
- Kubbs werden immer von der Basislinie eingeworfen.
- Feldkubbs müssen immer mindestens eine Wurfhölzlinge Abstand zum König haben (wenn zu nah am König, wird der Kubb nach hinten verschoben).

Königswurf

Hat der Gegner keine Kubbs mehr auf seiner Seite, darf auf den König geworfen werden. Geworfen wird dabei immer von der Basislinie, mit dem Rücken zum Spielfeld und durch die Beine.

Spielvarianten

- Umgeworfene Feldkubbs werden nicht wieder eingeworfen sondern komplett aus dem Spiel genommen.
- Werden beim Einwerfen von Kubbs bereits stehende Feldkubbs umgeworfen, so werden diese aufeinander gestellt. Alternativ werden nur die Kubbs gestapelt, die sich „küssen“.