

MON PARTENAIRE, C'EST STAUFFACHER !

Regeln des StauffaKUBB

Material:

- ein König (4,5 x 4,5 x 25 cm)
- 10 Kubbs (4 x 4 x 12 cm)
- 6 Wurfstäbe aus Holz (2,5 x 24 cm)
- 4 Pflöcke zur Markierung des Spielfelds (5 m x 8 m, optional)

Spielfeld: Eine möglichst ebene Fläche (Sand, Erde, Gras, Kies...Schnee)

Spielziel:

Wie beim Schach ist der König in diesem Spiel die Hauptfigur, hier ganz schlicht dargestellt. Das Team, das es schafft, alle gegnerischen Kubbs umzuwerfen und dann den König zu treffen, gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

Es werden zwei Teams mit je 2 bis 12 Personen gebildet, die gegeneinander antreten.

Jedes Team stellt seine 5 Kubbs gleichmäßig entlang seiner Startlinie auf. Der König wird in der Mitte des Spielfelds platziert. Jedes Team stellt sich hinter seine jeweilige Startlinie.

Der Spieler, der seinen Wurfstab am nächsten an den König wirft, darf das Spiel beginnen.

Es ist verboten, die Wurfstäbe vor Spielbeginn zu berühren. Die Wurfstäbe dürfen nur von unten geworfen werden. Würfe über den Kopf oder rotierende Würfe (wie ein Frisbee) sind nicht erlaubt.

Spielregeln:

Team A beginnt, indem es von seiner Startlinie aus die 6 Wurfstäbe wirft, um die gegnerischen Kubbs auf der anderen Seite des Spielfelds umzuwerfen. Danach wirft Team B alle umgefallenen Kubbs auf die gegenüberliegende Spielfeldseite. Dann stellt Team A die Kubbs wieder auf. Sie werden zu "Türmen". Wenn ein geworfener Kubb einen bereits aufgestellten „Turm“ auf der gegnerischen Linie berührt, werden sie übereinander gestapelt, um einen „Doppelturm“ zu bilden.

Diese „Türme“ müssen zuerst umgeworfen werden, bevor die anderen Kubbs auf der gegnerischen Linie angegriffen werden dürfen.

Es ist ratsam, die umgefallenen Kubbs so nah wie möglich an die Mittellinie zu werfen, um nahe „Türme“ zu bilden. Wenn ein Kubb aus dem Spielfeld geworfen wird, hat der Spieler einen zweiten Versuch.

Scheitert er erneut, darf das gegnerische Team den Kubb an einer beliebigen Stelle auf seiner Seite des Spielfelds platzieren. Es ist strategisch, diesen Kubb nahe am König zu platzieren, damit es für das gegnerische Team schwierig wird, den Kubb zu treffen, ohne den König umzuwerfen.

Der Abstand zwischen dem König und dem Kubb muss jedoch mindestens der Länge eines Wurfstabs entsprechen.

Nun ist Team B an der Reihe, die gegnerischen Kubbs mit den Wurfstäben zu treffen. Zuerst müssen alle „Türme“ auf dem Spielfeld umgeworfen werden, erst danach dürfen die Kubbs auf der gegnerischen Linie attackiert werden.

Wenn einer der Kubbs auf der Startlinie vorzeitig umgeworfen wird, wird er sofort wieder aufgestellt.

Das Spiel wiederholt sich, bis ein Team alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat. Erst dann darf das Team, das alle Kubbs umgeworfen hat, den König mit den verbleibenden Wurfstäben angreifen.

Der König darf niemals vorher berührt werden, auch nicht versehentlich, weder von einem Wurfstab noch von einem Kubb. Das Team, das den König während des Spiels umstößt, verliert automatisch.

Spielvariante:

Es kann entschieden werden, die Kubbs nicht von der Startlinie, sondern von dem nächstgelegenen „Turm“ zur Mitte des Spielfelds zu werfen.

Es muss also abgewogen werden, ob es besser ist, einen „Turm“ nahe der Mittellinie zu errichten, der zwar leicht zu treffen ist, aber dem Gegner ermöglicht, seine Wurfstäbe aus kürzerer Entfernung zu werfen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und Vergnügen mit Kubb, „Schach wie zu Zeiten der Wikinger“.