

Art. Nr. 4916

Spielfiguren

1 König, 4 Eckpfosten, 6 Wurfhölzer, 10 Bauern

Spielfeld

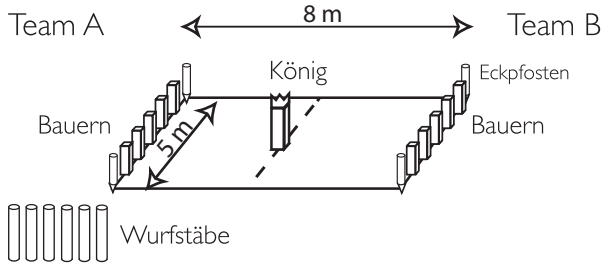
Es wird empfohlen, das Spielfeld entweder 8 x 5 m auf einer Grasfläche oder 8 x 4 m auf Sand oder Kies wird empfohlen. Das Spielfeld kann auch kleiner sein.

Spieler

Das Wikerspiel kann zu Zweit gegeneinander oder in zwei Teams mit maximal 6 Spielern pro Mannschaft gespielt werden.

Spielaufbau

Das Spielfeld ist durch die Eckpfosten markiert. Der König ist in der Mitte des Spielfeldes platziert. 5 Bauern stehen jeweils an den kurzen Seiten des Spielfeldes – den Grundlinien.



DE

Ziel des Spiels

Zuerst müssen die Bauern mit Hilfe der Wurfhölzer umgeworfen werden und anschließend der König.

Das Spiel

Die Hölzer werden immer von der jeweiligen Grundlinie aus vertikal geworfen.

Zuerst muss entschieden werden, wer das Spiel beginnt. Hierzu wirft jeweils ein Spieler von jedem Team sein Holzstab so dicht wie möglich an den König, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfh Holz am nächsten am König ist, beginnt das Spiel.

Nun müssen so viele der 5 Bauern wie möglich des gegnerischen Teams mit den 6 Wurfhölzern umgeworfen werden. Nach diesen 6 Würfeln ist das andere Team an der Reihe. Zuerst müssen jedoch die vom ersten Team umgeworfenen Bauern ('mobile Bauern') vom zweiten Team in die Hälfte des ersten Teams geworfen werden.

Diese Bauern werden nun an dem Punkt aufgestellt, an dem sie gelandet sind. Die mobilen Spielfiguren müssen mit maximal zwei Würfeln in die gegnerische Hälfte befördert werden. Andernfalls darf das erste Team die Figuren beliebig in der eigenen Hälfte aufstellen, jedoch nicht näher als zwei Wurfh Holzlängen an den König.

Nun kann das zweite Team sein Spiel beginnen. Als erstes müssen die 'mobilen Bauern' mit Hilfe von den 6 Wurfhölzern umgeworfen werden, bevor die Bauern an der Grundlinie angespielt werden dürfen. Nach 6 Würfeln ist das erste Team wieder am Zug.

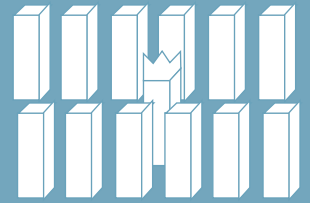
Sollte der Fall eintreten, dass ein Team es nicht schafft die 'mobilen Bauern' mit den möglichen 6 Wurfhölzern zu treffen, darf das gegnerische Team seine Grundlinie bis zum vordersten Bauern in der eigenen Hälfte vorziehen und von da aus werfen. Wird dieser Bauer von den Gegnern getroffen, muss die Grundlinie wieder an die Ausgangssituation zurückverlegt werden.

Sollte ein Bauer auf der Grundlinie umgeworfen werden bevor alle 'mobilen Bauern' umgeworfen wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden und der Treffer zählt nicht.

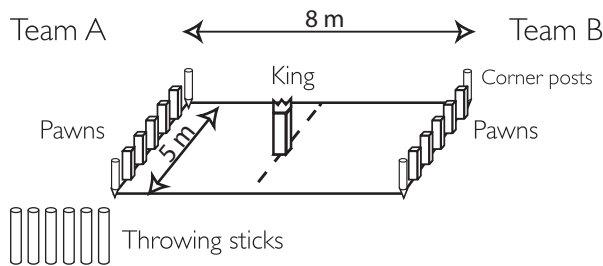
Sobald ein Team alle Bauern des Gegners ausgeschaltet hat, darf es den König angreifen. Die Würfe müssen immer von der Grundlinie ausgeführt werden und das jeweilige Team muss noch zwei Wurfhölzer zur Verfügung haben, um den König angreifen zu können.

Wird der König während des Spiels umgeworfen, obwohl noch Bauern stehen, gewinnt automatisch das gegnerische Team.





Art. Nr. 4916



Game pieces

1 king, 4 corner posts, 6 throwing sticks, 10 pawns

Game area:

8 x 5m on grass or 8 x 4m on sand or gravel is recommended. The game area can also be smaller:

Players:

The Kubb game is a one on one game or in two teams with a maximum of 6 players per team.

Setting up the game:

The game area is marked at the corners with the corner posts. The king is placed in the centre of the game area. 5 pawns are placed on each base line (each short side) of the game areas.



Objective of the Game:

To knock over first the pawns and then the king with the throwing sticks

Game play:

The sticks are always thrown from the relevant baseline, always vertically from the lower section.

First decide who will start the game. One player from each team throws a throwing stick as close as possible to the king without hitting it. The team whose throwing stick is closest begins the game.

Now the objective is to knock over any many of the 5 opposing pawns as possible with the 6 throwing sticks. After these 6 throws it is the other team's turn but the pawns that were knocked over by the first team (mobile pawns) must first be thrown back into the first team's half.

These pawns are placed wherever they land in this half of the game area. These 'mobile pawns' must land in the first team's half with a maximum of two throws. If this is not successful then the first team can place them anywhere in their own half, but not closer than 2 throwing stick lengths from the king.

Now the second team can begin but they must first knock over the 'mobile pawns' with the 6 throwing sticks before targeting the pawns on the baseline. After these six throws it is the first team's turn to throw again.

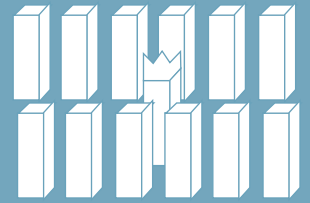
In the event that one team does not succeed in first knocking over all the 'mobile pawns' with the 6 sticks then the opposing team can pull their throwing line forward in line with the first 'mobile pawn'. If this pawn is knocked over at the next hand-over then they revert to their original baseline.

If one pawn on the baseline is knocked over by a throw before the 'mobile pawns' have been hit then this hit will not count. This pawn must then be re-erected.

If a team knocks over all the pawns of the opposing team then it can target the king. The throw attempts must always be made from the baseline and this team must have at least 2 throwing sticks left to target the king.

If the king is knocked over by a throwing stick during the game while there are still pawns standing then opposing team wins the game.





Art. Nr. 4916

Pièces de jeu

1 roi, 4 pieux de coin, 6 bâtons à lancer, 10 pions

Terrain de jeu

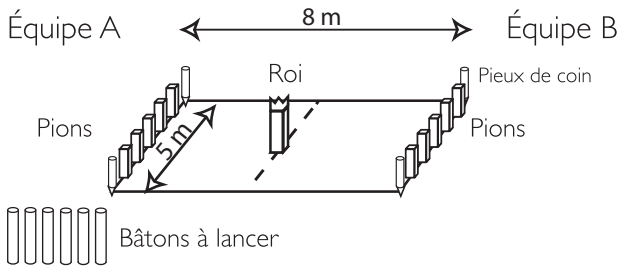
Il est conseillé de jouer sur une aire de gazon de 8 x 5 m ou de sable ou graviers de 8 x 4. Le terrain de jeu peut également être plus petit.

Joueurs

Le jeu des Vikings se joue à 2 joueurs ou à 2 équipes de maximum 6 joueurs chacune.

Installation

On délimite tout d'abord le terrain de jeu à l'aide des pieux de coin. Le roi est placé au milieu du terrain. 5 pions sont placés sur chacun des petits côtés du terrain.



FR But du jeu

Il faut tout d'abord renverser les pions, puis le roi, en les visant avec les bâtons.

Le jeu

On lance toujours les bâtons à partir de chacune des lignes de démarcation du terrain, à la verticale, en tenant le bas du bâton.

Il faut tout d'abord décider qui commence. Pour cela, un joueur de chaque équipe lance son bâton le plus près possible du roi sans le toucher. L'équipe dont le bâton est le plus près du roi commence.

Elle doit alors renverser autant de pions adverses que possible avec les 6 bâtons. Une fois les 6 bâtons lancés, c'est au tour de l'équipe adverse.

Mais, tout d'abord, les pions renversés par la première équipe („pions mobiles“) sont lancés sur la moitié de terrain de la première équipe.

Ces pions sont dressés à l'endroit où ils ont atterri. Les joueurs ont au maximum 2 coups pour lancer les pions mobiles dans la moitié de terrain adverse. Sinon, la première équipe a le droit de les placer à l'endroit de son choix sur sa propre moitié de terrain, toutefois à une distance du roi d'au moins 2 bâtons.

C'est alors au tour de la deuxième équipe de jouer.

Elle doit tout d'abord renverser les « pions mobiles » à l'aide des 6 bâtons, avant de pouvoir s'attaquer aux pions de la ligne de démarcation. Après les 6 tirs, c'est à nouveau au tour de la première équipe.

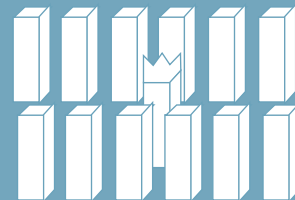
Au cas où une équipe ne réussirait pas à toucher les „pions mobiles“ avec les 6 bâtons, l'équipe adverse a le droit de déplacer sa ligne de départ jusqu'au pion le plus avancé de sa propre moitié de terrain et de lancer de là. Si ce pion est touché par l'équipe adverse, la ligne de départ revient à sa position initiale.

Si un pion de la ligne de démarcation est touché avant que tous les „pions mobiles“ n'aient été abattus, il doit être redressé et le tir ne compte pas.

Dès qu'une équipe a renversé tous les pions de l'adversaire, elle a le droit d'attaquer le roi. Les tirs doivent toujours être effectués de la ligne de démarcation et l'équipe en question doit disposer encore de 2 tirs, pour pouvoir s'attaquer au roi.

Si le roi est renversé pendant le jeu alors que des pions sont encore debout, l'équipe adverse gagne automatiquement.





Art. Nr. 4916

Personaggi del gioco

1 re, 4 picchetti, 6 bastoni di legno, 10 pedine

Campo da gioco

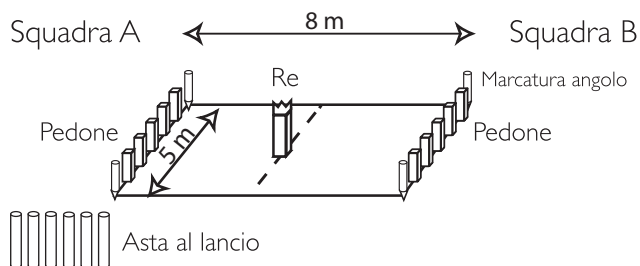
Uno spazio d'erba 8 x 5 m oppure 8 x 4 m su sabbia o ghiaia è necessario. La zona di gioco può anche essere minore.

Giocatori

Il Kubb si gioca con un giocatore contro un altro, oppure con due squadre da massimo 6 giocatori per lato.

Preparazione

Il campo di gioco è marcato dai 4 picchetti, da posizionare negli angoli. Il re si posiziona al centro, mentre ad entrambi i lati brevi del campo vengono posizionati 5 pedoni per lato.



Scopo della partita

Con l'aiuto dei bastoncini, bisogna a turno cercare di colpire ed abbattere tutti e 5 i pedoni avversari, lasciando il re per ultimo.

Il gioco

I bastoni vengono lanciati al di là della linea del campo opposto ai pedoni avversari.

Innanzitutto si deve stabilire chi inizia per primo la partita. Ogni giocatore in partita lancia un bastoncino in direzione del re, cercando di avvicinarsi il più possibile ad esso senza però colpirlo. Il giocatore della squadra che riesce ad avvicinarsi di più al re guadagna il diritto di iniziare la partita per primo.

I giocatori della prima squadra devono lanciare i 6 bastoncini contro i pedoni avversari, dopodiché toccherà alla squadra avversaria. I pedoni rovesciati dalla prima squadra ("pedoni mobili") devono prima essere lanciati nella metà avversaria. Questi pedoni verranno posizionati nel medesimo punto in cui sono "atterrati". I pedoni mobili devono essere trasportati nella metà avversaria in massimo due lanci, altrimenti la prima squadra potrà posizionarli a piacimento nella propria metà, fintanto che non siano troppo vicini al re (lunghezza approssimativa di due bastoni).

Ora può iniziare a giocare la seconda squadra. Innanzitutto la priorità viene data agli eventuali pedoni mobili, che devono essere atterrati per primi. Dopo 6 lanci è di nuovo la prima squadra ad essere in gioco.

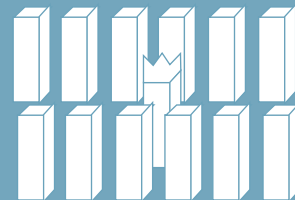
Se dovesse capitare che una squadra non riesca a colpire i pedoni mobili con i suoi 6 lanci, la squadra avversaria potrà avvicinare la propria linea base fino al pedone più vicino nella propria metà e lanciare da quel punto. Se quel pedone però viene colpito dalla squadra avversaria, la squadra dovrà ritornare alla posizione di partenza.

Se una squadra dovesse colpire accidentalmente un pedone avversario, prima di aver colpito tutti i rimanenti pedoni mobili, si riposiziona il pedone al suo posto e il lancio viene considerato nullo.

Non appena una squadra riesce ad eliminare tutti i pedoni (mobili e non) della squadra avversaria, si deve iniziare a cercare di colpire il re al centro del campo di gioco. I lanci devono sempre essere effettuati dalla linea base di partenza, e la quantità di bastoni utilizzabili dev'essere minimo di due.

Se un giocatore dovesse colpire accidentalmente il re durante la partita, senza aver prima eliminato tutti i pedoni della squadra avversaria, egli farà immediatamente perdere la sua squadra, regalando la vittoria agli avversari.





Art. Nr. 4916

Fichas

1 rey, 4 columnas, 6 lanzas de madera, 10 peones

Campo de juego

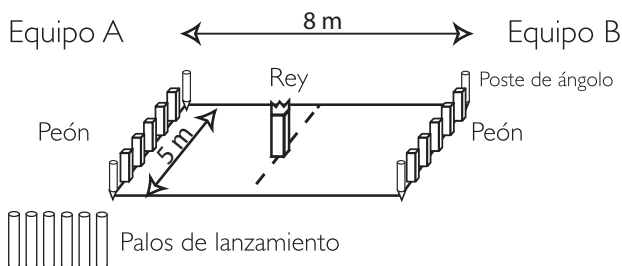
Se recomienda un área de césped 8 x 5 m o 8 x 4 m sobre la arena/gravilla. La zona del juego puede tener menos tamaño.

Jugadores

Vikingo Kubb se juega uno contra el otro o en dos equipos con máximo 6 jugadores por cada equipo.

Preparación de juego

El campo de este juego se marca con las columnas. El rey se posiciona en el centro del juego y los 5 peones se colocan al final sobre las líneas más cortas del campo.



ES Meta del juego

Hay que tirar los peones con las lanzas de madera y al final de todo hay que atacar el rey.

El Juego

Las lanzas de madera se tiran desde la línea de saque, la cual se decide antes de comenzar el juego. Pero cuidado las lanzas se tiran vertical de abajo para arriba.

Al principio hay que decidir cuál equipo comienza el juego. Un jugador de cada equipo tiene que tirar un peón con un sólo tiro hacia al rey, sin volquearlo. La lanza más cercana al rey ha ganado y éste equipo comienza el juego.

Luego se intenta tirar los 5 peones del equipo contrario con las 6 lanzas de madera. Después de las 6 tiradas le toca al equipo oponente.

Ante todo, el primer equipo tiene que tirar los peones volcados (peones móviles) a la parte del campo contrario. Estos peones móviles se colocan exactamente a la posición dónde aterrizaron. Solamente con dos tiros se pueden pasar los peones móviles al partido contrario. A caso de no conseguirlo en dos tiros, el equipo primero puede posarlos en su propio campo, pero no exactamente al lado del rey, sino tienen que tener una distancia de aproximadamente dos longitudes de las lanzas de madera.

Luego puede seguir el juego con el segundo equipo.

Antes de tirar los peones que están colocadas en la línea de saque, se tiran primero todos los peones móviles (es decir los peones del otro equipo) con las 6 lanzas. Después de tirar con las 6 lanzas de madera juega otra vez el equipo primero.

A caso de no tirar los peones móviles con 6 tiros, el otro equipo puede colocar su línea de saque, hacia el peón delantero en su propio campo y lanzar desde allí.

Si cae un peón de la línea de saque antes de tirar completamente los peones móviles, hay que colocarlo otra vez en su posición.

Tan pronto estén todos los peones del equipo contrario eliminados, se atacará al rey. Los lanzamientos también se hacen desde la línea de saque y el equipo respectivo tiene que tener a su disposición en total dos lanzas de madera, para poder atacar el rey.

Si cae el rey antes de tirar completamente todos los peones, gana automáticamente el otro equipo.

