

2. WENTORFER JUXTURNIER STARTET AM 19.09.2015

UNTER DEM MOTTO

WINKINGERSCHACH



UM 13 UHR BEGINNT DAS TURNIER AUF DEM SPORTPLATZ IN WENTORF. ES SPIELEN JEWEILS ZWEI MANNschaften IM DREIER-TEAM GEGENEINANDER. SPIELDAUER PRO DURCHGANG 20 MINUTEN.

JEDER KANN MITMACHEN

TEILNEHMEN KANN JEDER AB 7 JAHREN, EGAL OB ANFAENGER ODER SCHON HALBER WINKINGER :-> DIE SPIELREGELN WERDEN IM ANHANG ERLAUTERT UND NATUERLICH AUCH AM TURNIERTAG NOCH EINMAL ERKLAERT.

KEIN STARTGELD

DAS TURNIER ENDET CA. UM 17 UHR. DANN WOLLEN WIR GEMEINSAM MIT DEN TEILNEHMERN UND DEN ZUSCHAUERN DEN TAG MIT EINEM GEMUETLICHEN GRILLABEND AUSKLINGEN LASSEN. FUE DAS LEIBLICHE WOHL SORGEN DIE KAMERADEN UNSERER FF WENTORF.



NETTE PREISE



ANMELDUNGEN BITTE BIS ZUM 10.09.2015 BEI FRANK GUTZMANN, SCHUETTENMOOR 37 ABGEBEN.

WIR WUERDEN UNS LIEBER EINE GROSSE TEILNEHMERZAHL SEHR FREUEN, DAMIT UNSER DIESJAEHRIGES JUX-TURNIER GENAUISO ERFOLGREICH WIRD WIE IM LETZTEN JAHR!

HUEPFBURG FUER DIE LIETEN

ANMELDUNG:

NAME DER WINKINGER:

TELEFONNUMMER VON WINKINGER NR. 1

NAME DES TEAMS

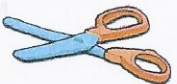
1. : _____

FUER EVTL. RUECKFRAGEN:

2. : _____

NR: _____

3. : _____





Aufbau:

- Wikinger Schach besteht aus 10 eckförmigen Kubbs, 6 Wurfhölzer, 4 Begrenzungsstäbchen, 1 König.
- Gespielt wird auf einem Rasen. Mit den Begrenzungsstäbchen ein 5 x 8 Meter großes Spielfeld abstecken.
- Kürzere Seite ist die Grundlinie.
- In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Dieser bildet parallel zu den Grundlinien die Mittellinie.
- Auf der Grundlinie jeweils die 5 Kubbs im gleichen Abstand verteilen.

Spielanleitung:

- Ein Mitglied jeder Mannschaft wirft das Wurfholz von der Grundlinie so nahe wie möglich an den König. Dieser darf nicht umgeworfen werden. Welches Wurfholz am nächsten zum König ist, dessen Mannschaft darf anfangen.
- Jede Mannschaft bekommt pro Durchgang 6 Wurfhölzer.
- Diese werden am Ende genommen und in Längsrichtung von unten geworfen. Der Stab darf nicht rotieren oder horizontal geworfen werden.
- Geworfen werden von Mannschaft A die 6 Wurfhölzer von der Grundlinie. Ziel ist es die 5 Kubbs der anderen Mannschaft zu treffen.
- Mannschaft B wirft die umgefallenen Kubbs in die gegnerische Spielhälfte. Die Kubbs sind beim Werfen an der Längsseite zu nehmen.
- Mannschaft A stellt diese geworfenen Kubbs auf.
- Mannschaft B hat einen Versuch, die Kubbs in die andere Hälfte zu werfen. Sollte dies nicht gelingen, darf Mannschaft A den Kubb dort platzieren, wo sie es wollen. Aber mindestens eine Wurfholzlänge von dem König und den Begrenzungsstäbchen entfernt.
- Anschließend muss Mannschaft B zuerst die umgeworfenen Kubbs treffen und darf dann die Kubbs auf der Grundlinie umwerfen. Sollte es nicht gelingen, die eingeworfenen Kubbs alle zu treffen, so darf Mannschaft A bei der nächsten Runde von dem König nächsten Kubb aus werfen.
- Sind alle Kubbs umgefallen, so darf von der Grundlinie aus der König getroffen werden. Fällt dieser, so hat die Mannschaft gewonnen. Fällt der König, bevor alle Kubbs umgeworfen sind, hat die andere Mannschaft gewonnen.

Viel Spass beim Wikingerschach Spiel.

Mehr Infos auch auf <http://www.wikingerschach-kubb.de>