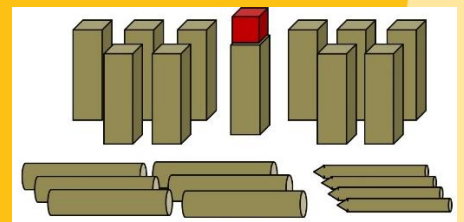


Spiel-Regeln in Leichter Sprache:

Wikinger-Schach



Ein anderes Wort für Wikinger-Schach ist Kubb.

Anzahl der Spieler: 2 bis 12

Dauer: etwa eine halbe Stunde

Worum geht es bei Wikinger-Schach?

Wikinger-Schach ist ein Spiel für draußen.

2 Gruppen spielen gegeneinander.



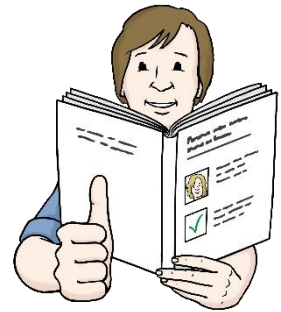
Spiel-Regeln in Leichter Sprache

Diese Spiel-Regeln sind in Leichter Sprache.

Leichte Sprache hat viele Regeln.

Zum Beispiel:

- kurze Sätze schreiben,
- einfache Wörter nutzen,
- zusammen-gesetzte Wörter trennen.



Im Text steht die männliche Form,
zum Beispiel Spieler.

Der Text ist dadurch einfacher zu lesen.

Gemeint sind Menschen mit jedem Geschlecht.

Spieler sagen beim Spielen meistens **du** zueinander.

In den Spiel-Regeln steht deshalb du.

Spiel-Regeln lesen

Spiel-Regeln sind manchmal schwer zu lesen.

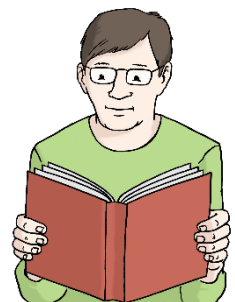
Bevor du die Spiel-Regeln liest:

- Nimm das Spiel-Material aus der Schachtel.
Schau dir das Spiel-Material an.
- Lies die Spiel-Regeln vor dem Spielen.
- Vielleicht musst du die Spiel-Regeln 2 mal lesen.
- Du hast immer noch eine Frage?

Vielleicht hilft:

Das Spiel Schritt für Schritt spielen
und dabei die Spiel-Regeln noch einmal lesen.

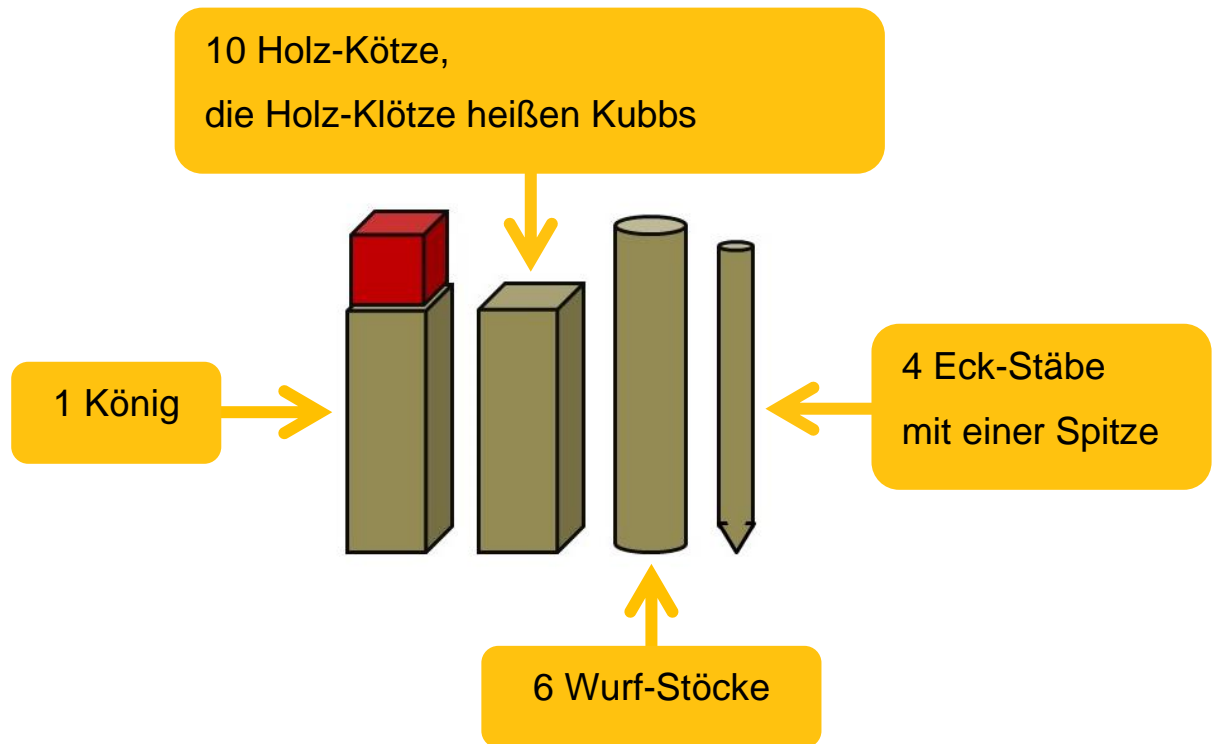
Oder du bittest Jemanden um Hilfe.



Inhalt

Die Wikinger-Schach-Figuren sind meistens in einem Sack oder in einer Holz-Kiste.

Die Figuren sind:



Das Spiel vorbereiten

Für Wikinger-Schach braucht ihr eine große freie Rasen-Fläche.

Ihr müsst zuerst das Spiel-Feld festlegen:

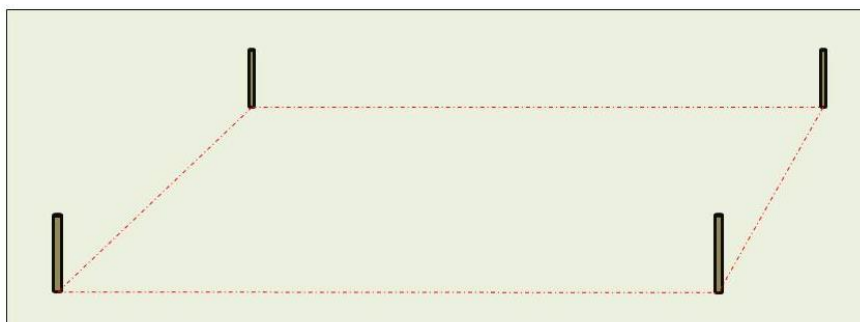
Das Spiel-Feld ist ein Recht-Eck.

Die lange Seite ist 8 große Schritte lang.

Die kurze Seite ist 5 große Schritte lang.

Steckt die Eck-Stäbe an den Ecken vom Spiel-Feld ins Gras.

Euer Spiel-Feld sieht jetzt so aus:

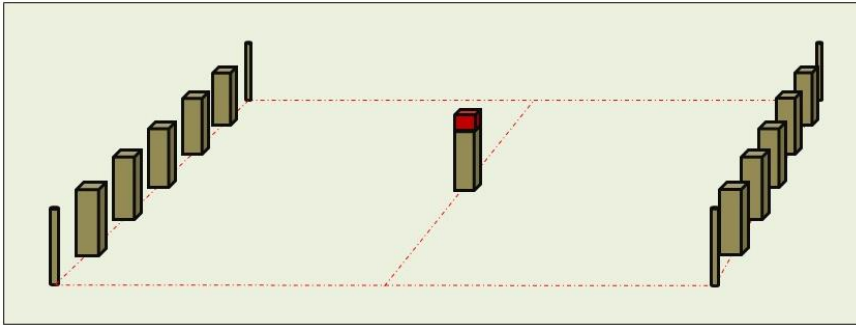


Stellt den König in die Mitte vom Spiel-Feld.

Stellt auf die beiden **kurzen** Seiten vom Spiel-Feld je 5 Kubbs.

Die kurzen Seiten sind 5 Schritte lang.

Euer Spiel-Feld sieht jetzt so aus:

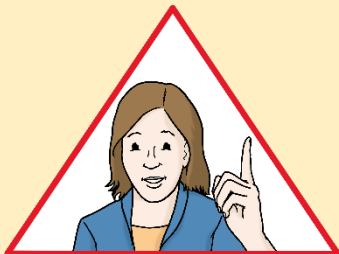


Jeder Gruppe gehört
eine Hälfte vom Spiel-Feld.

Ziel

Das Ziel ist:

- zuerst die Kubbs von den Gegnern umwerfen
- und dann den König umwerfen.



Achtung

Beim Spielen werft ihr mit den Stöcken.
Ihr müsst gut aufpassen,
damit ihr den König **nicht** trefft.
Wenn ihr den König zu früh umwerft,
verliert eure Gruppe.

Wer fängt an?

Bildet 2 Gruppen.

Die Gruppen stehen außerhalb vom Spiel-Feld hinter den Kubbs.

Ein Spieler von jeder Gruppe

wirft einen Stock zum König.

Der Spieler muss hinter den Kubbs stehen bleiben.

Der Stock darf den König **nicht** treffen.

Wer näher zum König geworfen hat, fängt an.

Anfangen

Die Gruppe die dran ist

hat immer 6 Würfe.

Die Gruppe bekommt die 6 Wurf-Stöcke.

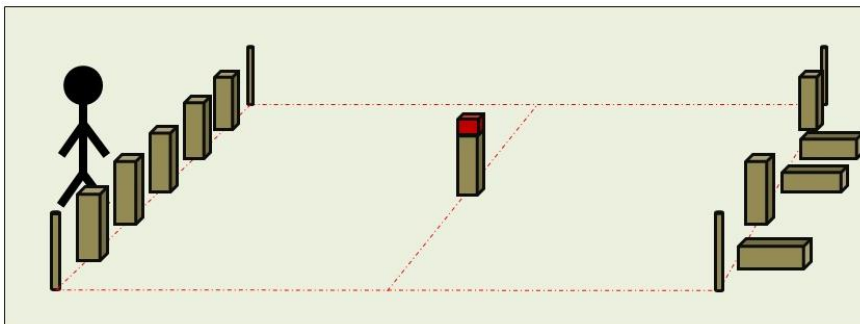
Die Gruppe muss sich einigen,

wer die Stöcke wirft.

Die Gruppe die anfängt wirft die Wurf-Stöcke nacheinander auf die Kubbs von den Gegnern.

Das Ziel ist:

Die Kubbs von den Gegnern umwerfen.



Weiter spielen

Die andere Gruppe ist dran.

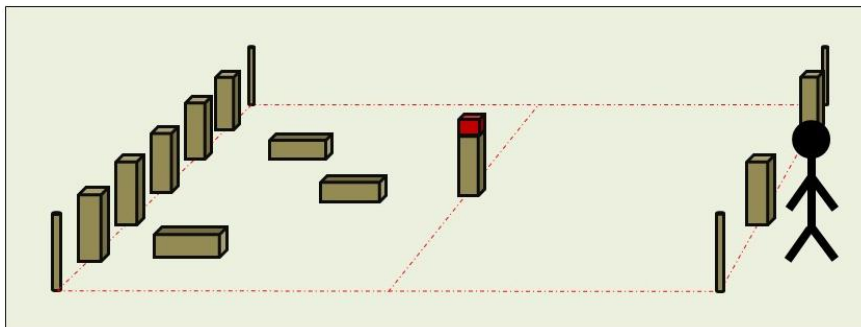
Ab jetzt gibt es immer die gleiche Reihen-Folge,
was ihr macht.

Ihr habt immer 6 Würfe.

Dann ist die nächste Gruppe dran.

Ihr fangt immer wieder bei 1. an.

1. Die Gruppe bekommt die 6 Wurf-Stöcke.
2. Die Gruppe nimmt **alle eigenen umgefallenen Kubbs**.
Die Gruppe wirft die umgefallenen Kubbs
in das Spiel-Feld.
Auf die Seite von den Anderen.



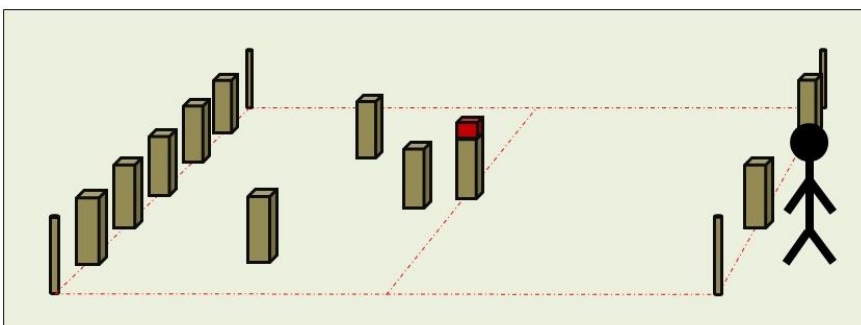
Diese Kubbs heißen jetzt Feld-Kubbs.

Ein Spieler geht auf das Spiel-Feld
und stellt die Feld-Kubbs hin.

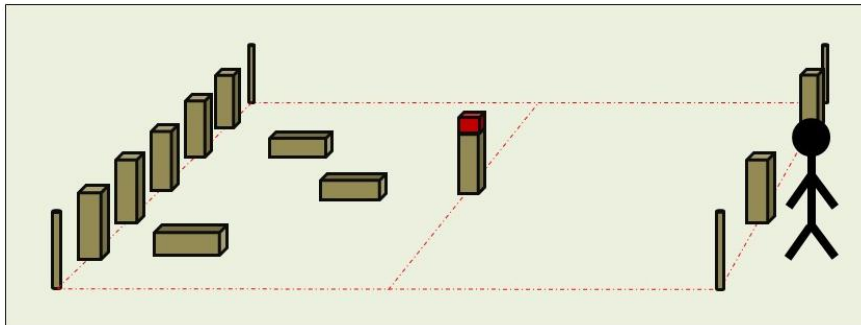
An der Stelle,

wo die Kubbs hingefallen sind.

Dann geht der Spieler wieder zur Gruppe.



3. Die Gruppe wirft die Wurf-Stöcke nacheinander **auf die Feld-Kubbs** auf der Seite von den Gegnern.

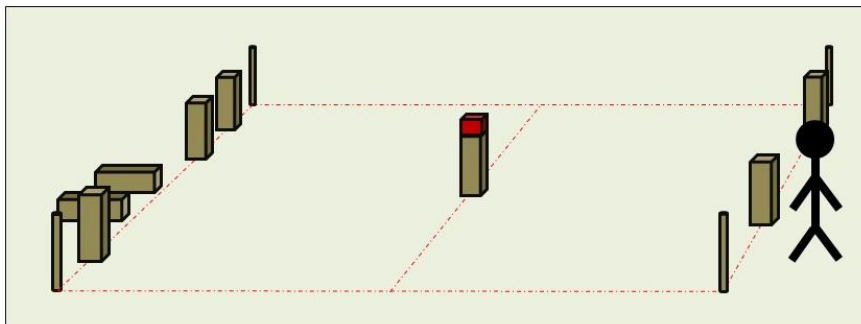


Die umgeworfenen Feld-Kubbs kommen weg.
Die anderen Feld-Kubbs bleiben stehen.

4. Die Gruppe hat alle 6 Wurf-Stöcke geworfen?
Dann ist die andere Gruppe dran.

Sind alle Feld-Kubbs umgeworfen und
die Gruppe hat noch Wurf-Stöcke?

Dann wirft die Gruppe die Stöcke
auf die anderen Kubbs von den Gegnern.



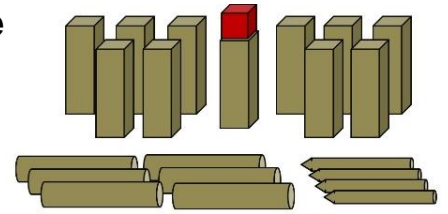
5. Sind alle Kubbs von den Gegnern umgeworfen und
die Gruppe hat noch Wurf-Stöcke?
Dann wirft die Gruppe die Stöcke
auf den König.

Gewinnen

Die Gruppe, die am Ende zuerst den König umwirft,
gewinnt.

Die Regeln von Wikinger-Schach auf einer Seite

Das Spiel-Feld ist 8 große Schritte lang
und 5 große Schritte breit.



Wer näher zum König wirft, fängt an.

Eine Gruppe ist dran.

Die Gruppe hat 6 Würfe:

1. Die Gruppe bekommt die 6 Wurf-Stöcke.
2. Zuerst eigene umgeworfene Kubbs in das Spiel-Feld werfen,
auf die Seite von den Anderen.
Die Kubbs heißen jetzt Feld-Kubbs.
3. Dann zuerst auf die Feld-Kubbs werfen.
Umgeworfene Feld-Kubbs kommen weg.
4. Dann auf die anderen Kubbs von den Gegnern werfen.
5. Am Ende auf den König werfen.

Nach 6 Würfen ist die andere Gruppe dran.

Die Gruppe, die am Ende zuerst den König umwirft,
gewinnt.

Aber Achtung:

Wenn eine Gruppe den König zu früh umwirft:

Dann verliert die Gruppe.

Die Spielregeln in Leichter Sprache wurden erstellt vom

Büro für Leichte Sprache Wittekindshof

Langenhagen 38 b

32549 Bad Oeynhausen



Telefon: 0 57 34 61 12 79



E-Mail: LS@wittekindshof.de



Internet: www.leichte-sprache-wittekindshof.de



Gefördert durch Spiel des Jahres e.V.



Impressum

Herausgeber Büro für Leichte Sprache der Diakonischen Stiftung Wittekindshof |
Langenhagen 38b | 32549 Bad Oeynhausen | www.leichte-sprache-wittekindshof.de

Redaktion Kerstin Göhner, Annika Lange-Kniep

Die Spielregeln wurden geprüft

von Prüferinnen und Prüfern der Diakonischen Stiftung Wittekindshof

Verantwortlich Franziska Büschenfeld

Stand Juni 2021

Europäisches Logo für Einfaches Lesen © Inclusion Europe.

Weitere Informationen unter www.leicht-lesbar.eu

Leichte Sprache Bilder im Vorwort und Seite 4 © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger
Behinderung Bremen e.V., Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

Bilder Wikinger-Schach © Diakonische Stiftung Wittekindshof

Logo Spiel des Jahres © Spiel des Jahres e.V.

**Änderungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung
durch das Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**