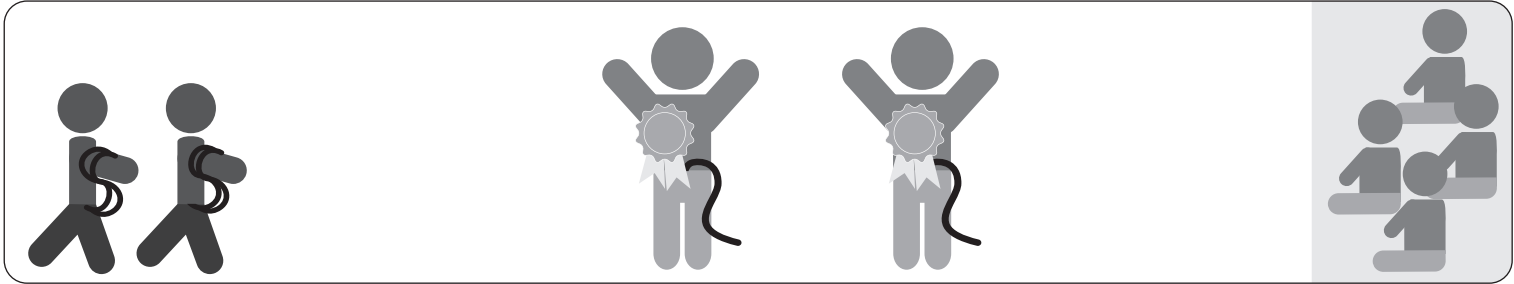
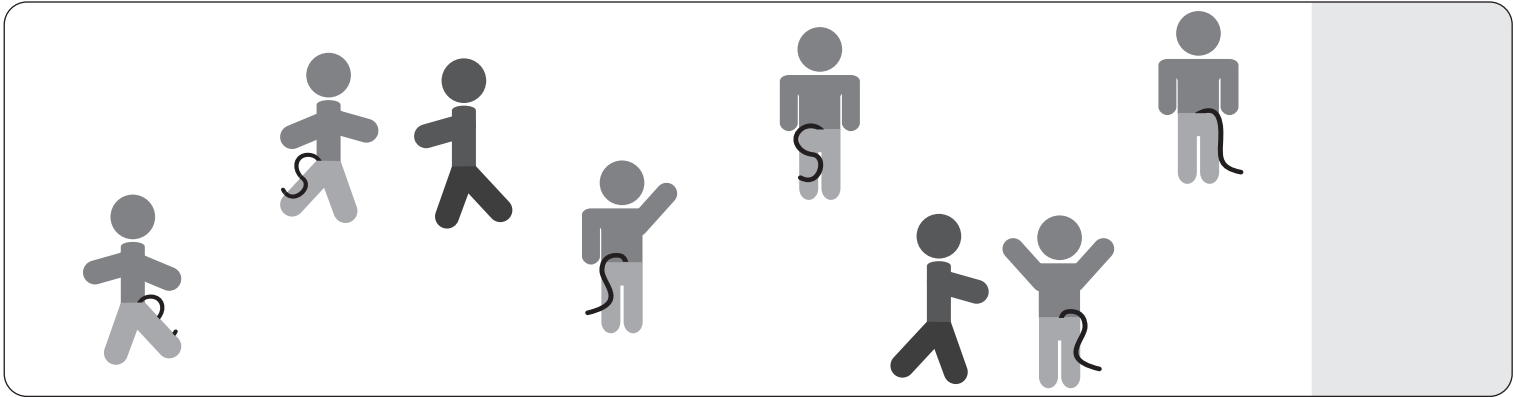
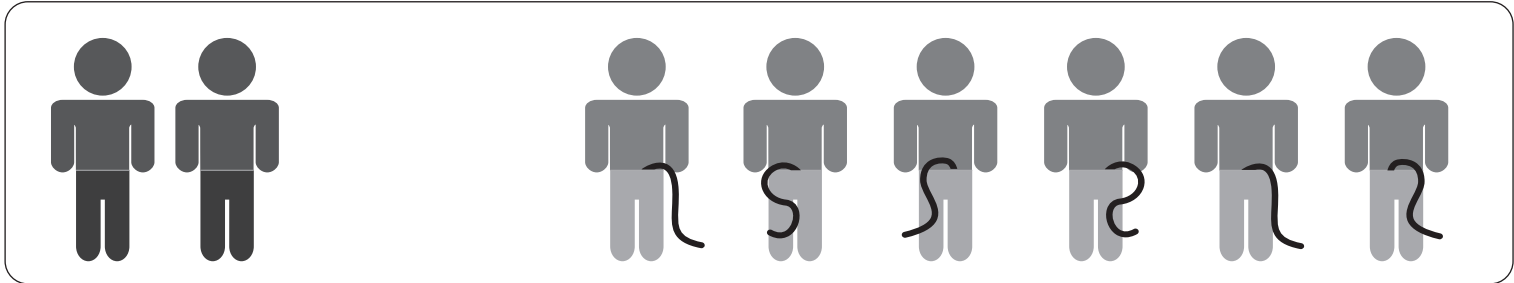
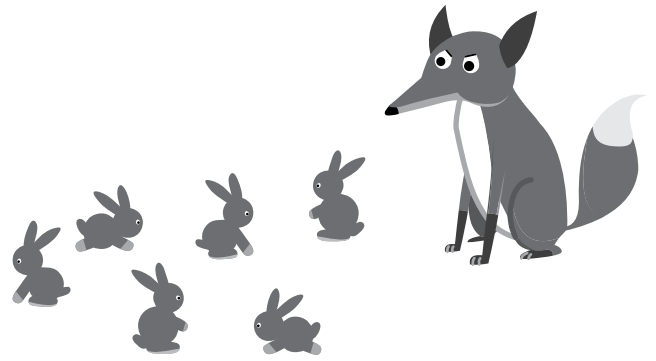


# Schnapp das Schwänzchen

Ein rasantes Fangspiel der Tiere.

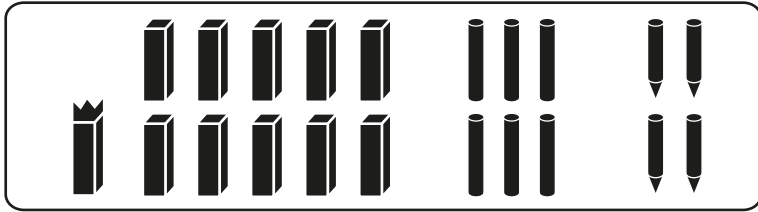
Kleine Osterhasen werden von einem Fuchs gejagt. Der Fuchs muss die Schwänzchen der Häschen sammeln, die letzten beiden Häschen die ihren Schwanz noch haben, sind die Gewinner und dürfen im nächsten Spiel die Füchse sein.



Passende Springseile auch hier bei uns:

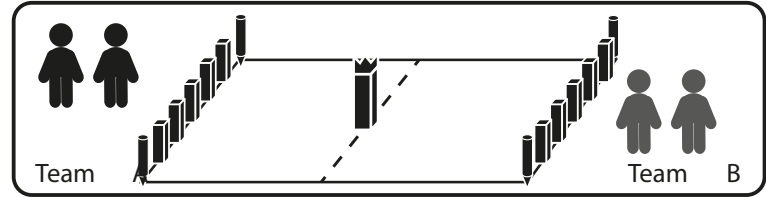
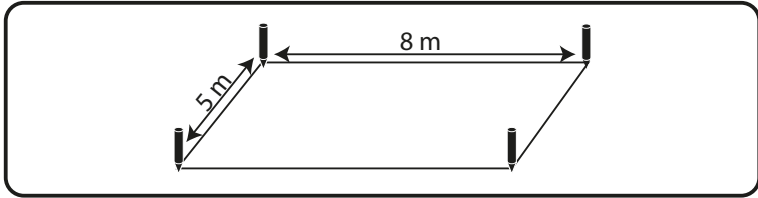


# Kubb-Spielanleitung



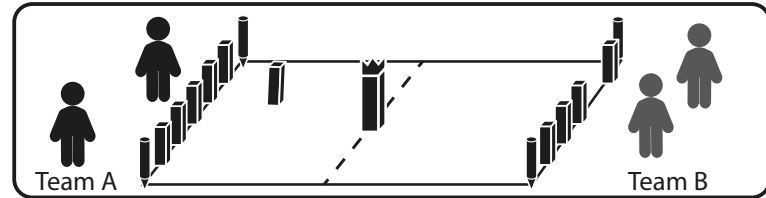
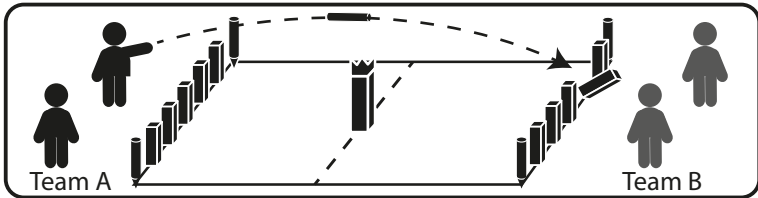
- Team A beginnt und alle 6 Wurfhölzer nacheinander und versucht die fünf Kubbs von Team B zu treffen.

Werfen: von unten und mit dem Handrücken nach vorn



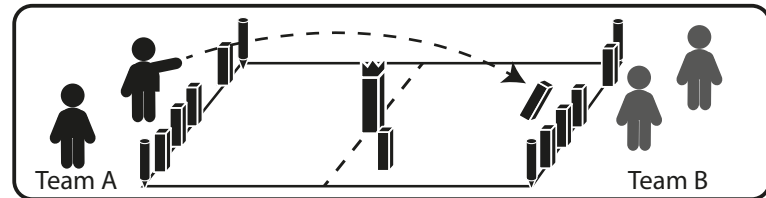
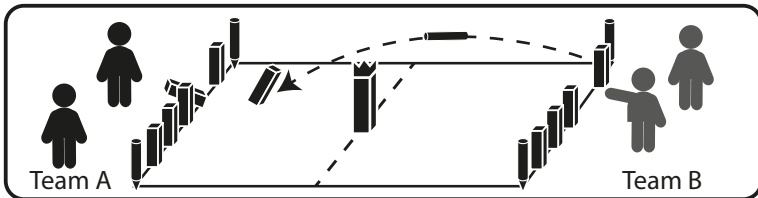
- Team B sammelt die sechs Wurfhölzer ein. Alle umgefallenen Kubbs werden von Team B in das Feld von Team A geworfen. (Möglichst dicht hinter die Mittellinie werfen)

- Team A stellt die von Team B geworfenen Kubbs an die Stelle, wo sie im Feld liegen geblieben sind, wieder auf.



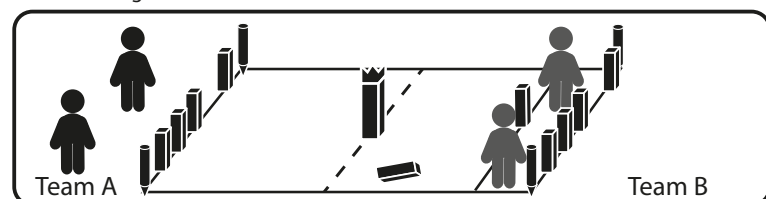
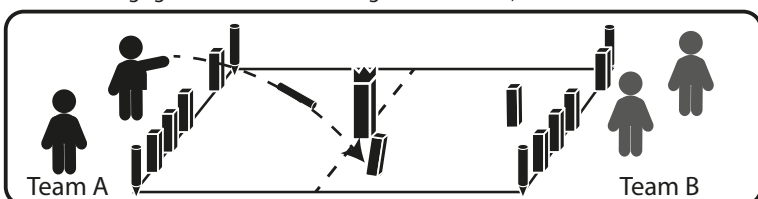
- Team B hat nun die sechs Wurfhölzer und muss zuerst die im Feld A stehenden Kubbs treffen, danach kann Team B mit den übrig gebliebenen Wurfhölzern versuchen die Kubbs von Team A auf der Grundlinie zu treffen. Team A sammelt jetzt die sechs Wurfhölzer sowie die drei getroffenen Kubbs ein.

- Team A muss jetzt nach bekanntem Muster zuerst die drei Umgefallenen Kubbs von der Grundlinie aus ins Feld von Team B werfen. Team A entscheidet sich für einen kurzen und einem längeren Wurf.



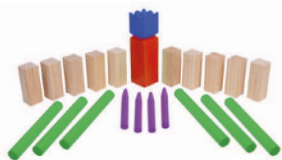
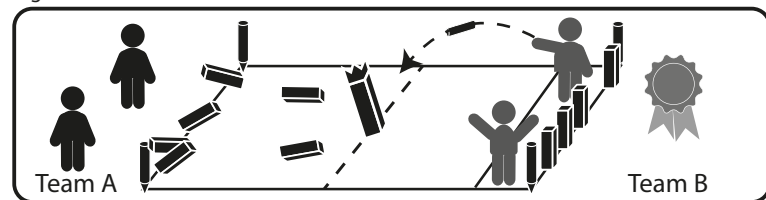
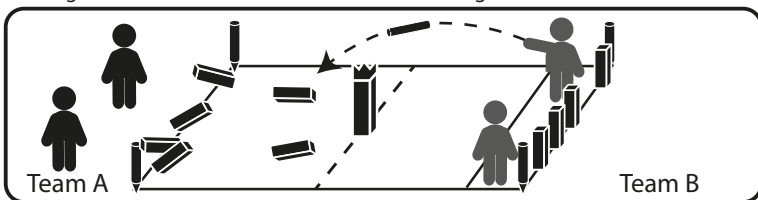
- Aus gutem Grund. Denn jetzt muss Team A mit den sechs Wurfhölzern zuerst die drei Kubbs im Feld von Team B treffen. Wer den König trifft, bevor alle gegnerischen Kubbs umgeworfen sind, hat sofort verloren!

- Bleibt dabei ein Kubb stehen, kann Team B danach bis zum letzten verbleibenden Kubb in seinem Feld vorrücken und braucht nicht mehr von der eigenen Grundlinie werfen.



- Wenn eine Gruppe alle Figuren des Gegners umgeworfen hat, wird der König von der Grundlinie aus unter Beschuss genommen.

- Kann die Mannschaft auch den König zu Fall zu bringen, hat sie gewonnen.



Wikingerspiel „Kubb“, bunt



Wikingerspiel Kubb „Arthur“

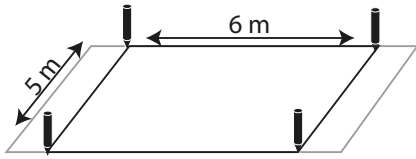


Kubb-Spiele auch hier bei uns:

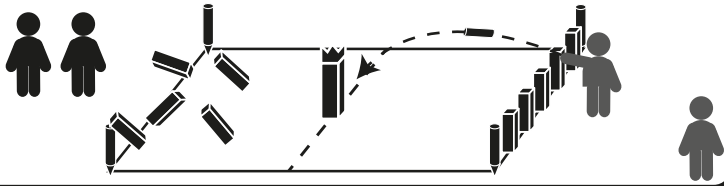


# 10 Kubb-Spielvarianten

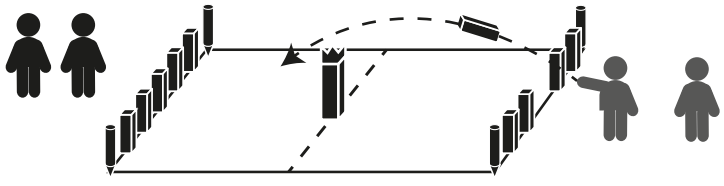
**Feldverkürzung.** Die einfachste Variante ist dabei eine Verkleinerung des Spielfeldes oder eine Verringerung der Basiskubbs, um das Spiel etwas zu verkürzen.



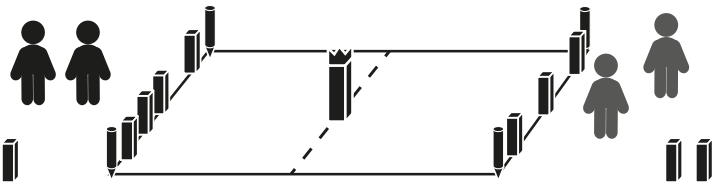
**Goldener Königswurf.** Gleichgültig wie viele Wurfhölzer ein Team noch hat, um den Königswurf durchzuführen. Es darf nur ein Spieler einen einzigen Wurf auf den König abgeben. Die restlichen Würfe verfallen in dieser Runde.



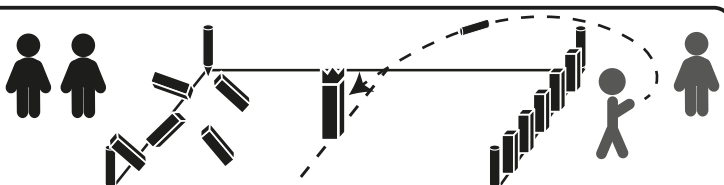
**Schwerer Kubb.** Zur Erschwerung des Spiels muss ein Team vor seinem Wurf mit dem Wurfh Holz einen eigenen Basiskubb rausnehmen und ins gegnerische Feld einwerfen.



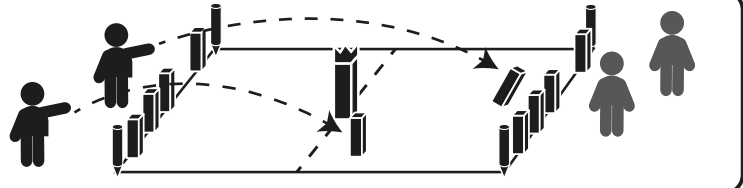
**Rauswurf.** Die gefällten Basiskubbs werden direkt aus dem Spiel genommen, sie werden also nicht wieder in das gegnerische Feld geworfen. Dies verkürzt die Spielzeit erheblich und ermöglicht es Kubb-Neulingen, erst einmal ein Gefühl für das Werfen zu bekommen.



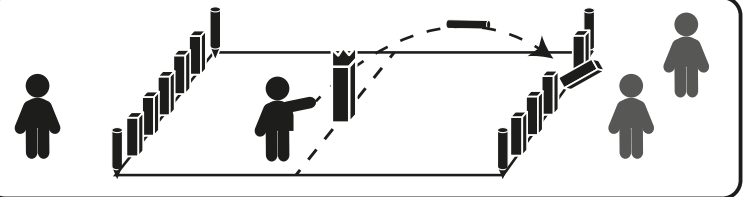
**Beinwurf.** Um das Ende des Spiels noch spannender zu machen, gibt es in einer Variante die Auflage, den Königswurf mit dem Rücken zum Spielfeld und einem durch die Beine hindurch geworfenen Holz auszuführen.



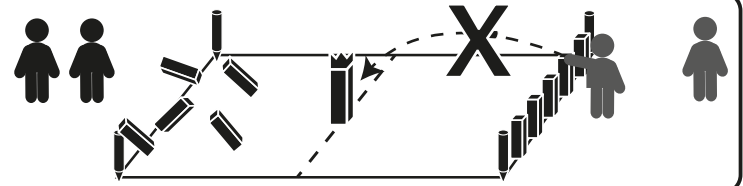
**Kubbrotation.** Das Einwerfen der Feldkubbs hat abwechslungsweise durch alle Teammitglieder innerhalb eines Zuges zu erfolgen und nicht nur durch einen Spieler.



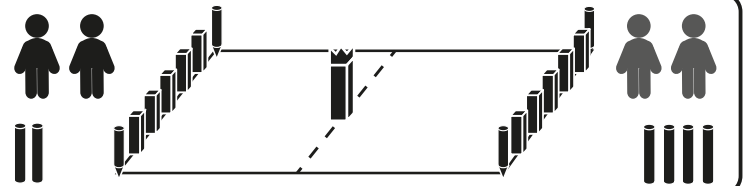
**Kinderwurf.** Ebenso ist es möglich, bei Spielen mit Erwachsenen und kleinen Kindern (etwa drei bis fünf Jahre) den Kindern zu erlauben, um die Hälfte der Wurflänge vorzugehen oder generell ab der Mittellinie zu werfen.



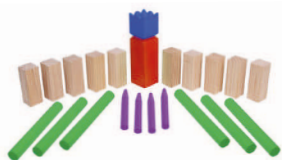
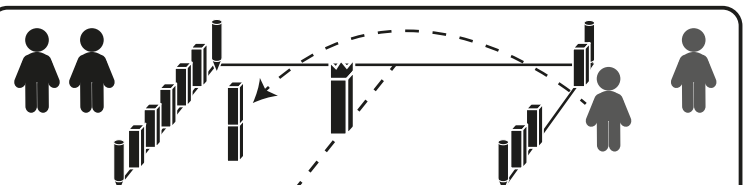
**No-Perfekt Game.** Perfekt-Game ist nicht erlaubt, das heißt trifft ein Team mit 5 Wurfhölzern alle 5 Basiskubb in einem Zug, darf es nicht in diesem Zug sofort auf den König werfen. Der sechste Wurf verfällt!



**Startaussetzer.** Das startende Team beginnt mit 2 Wurfhölzern. Das andere Team beginnt dann seinerseits mit 4 Wurfhölzern. Danach wird ganz normal mit 6 Wurfhölzern gespielt. Damit wird der Vorteil des beginnenden Teams minimiert und ein Perfekt-Game verhindert.



**Turm-/Mauerbau.** Bereits vorher eingeworfene Feldkubbs, werden versucht beim Einwurf neuer Kubbs zu treffen. Gelingt dies, so dürfen die Kubbs zu einem Turm gestapelt (übereinander) oder nebeneinander als Mauer aufgestellt werden. Aufstellort ist entweder der ursprüngliche Treffpunkt der beiden ersten Kubbs oder der Punkt wo der ursprüngliche Kubb sich am Ende des Einworfens befindet.



Wikingerspiel „Kubb“, bunt



Wikingerspiel Kubb „Arthur“



Kubb-Spiele auch hier bei uns:

