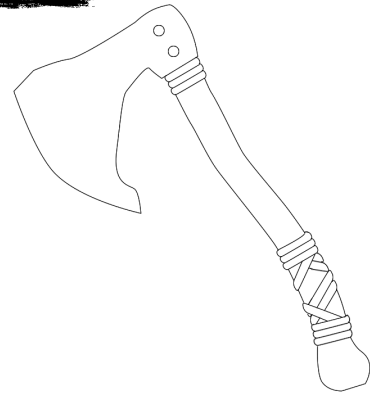


REGELWERK

GRUNDSPIEL

VALHALLA-KUBB



ZUM GRUNDSPIEL GEHÖREN:

ODIN

10 WIKINGER

6 ÄXTE (WURFHÖLZER)

4 SCHLACHTFELDBEGRENZUNGEN

VORBEREITUNG:

ZUNÄCHST WIRD IN VALHALLA DAS SCHLACHTFELD FÜR DIE ALTEN WIKINGERHELDEN ABGESTECKT.

JE NACHDEM WIE ERFAHREN DIE KÄMPFERINNEN UND KÄMPFER SIND, SOLLTE DIESES EINE GRÖÖE VON 5 X 8 METERN BIS 5 X 10 METERN HABEN. JEDE ECKE WIRD VON EINER SCHLACHTFELDBEGRENZUNG MARKIERT.

ANSCHLIEßEND WERDEN DIE WIKINGER AUS TEAM 1 AUF EINE GRUNDLINIE (KURZE SEITE DES FELDES) GESTELLT UND DIE WIKINGER AUS TEAM 2 AUF DIE ANDERE. AUF DER GEDACHTEN MITTELLINIE MACHT SICH ODIN BEREIT FÜR DEN KAMPF.

UM ZU ERMITTELN, WELCHES TEAM BEGINNT, BEKOMMEN BEIDE TEAMS EINE AXT UND WERFEN SIE SO NAH WIE MÖGLICH AN ODIN HERAN. FÄLLT ODIN BEI EINEM WURF, SO BEGINNT DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT.

ERKLÄRUNG:

ZIEL DES SPIELS IST ES, DIE GEGNERISCHEN WIKINGER MIT DEN ÄXTEN ABZUWERFEN. (REGELKONFORM WERDEN SIE VON UNTEN, NICHT VON OBEN ODER VON DER SEITE GEWORFEN.) NACHDEM DAS BEGINNENDE TEAM (BEISPIELSWEISE TEAM 1) ALLE SECHS ÄXTE GEWORFEN HAT, BEKOMMT DIE GEGNERISCHE MANNSCHAFT (TEAM 2) DAS ANGRIFFSRECHT. SOLLTE TEAM 1 EINEN WIKINGER GETROFFEN HABEN, MUSS TEAM 2 DIESEN ZUNÄCHST IN DIE SCHLACHTFELDHÄLFTE VON TEAM 1 WERFEN. DORT WIRD ER AUFGESTELLT UND ANSCHLIEßEND VON TEAM 2 MIT DEN ÄXTEN ABGEWORFEN. ERST NACH EINEM TREFFER, DARF TEAM 2 AUF DIE WIKINGER AUF DER GRUNDLINIE VON TEAM 1 WERFEN. SCHAFFT ES TEAM 2 NICHT, DEN WIKINGER IN DER GEGNERISCHEN FELDHÄLFTE ZU TREFFEN, DARF TEAM 1 IN IHRER NÄCHSTEN ANGRIFFSRUNDE ZUM WERFEN BIS ZU DIESEM WIKINGER VORGEHEN.

HAT ES EIN TEAM GESCHAFFT ALLE GEGNERISCHEN WIKINGER ABZUWERFEN UND HAT NOCH MINDESTENS ZWEI ÄXTE ÜBRIG, WIRD VERSUCHT ODIN ZU FALL ZU BRINGEN. GELINGT ES DEN GÖTTERVATER ZU TREFFEN, SO GEWINNT DIESES TEAM DIE SCHLACHT IN VALHALLA. HAT DAS TEAM IN DIESER RUNDE NUR NOCH EINE AXT ÜBRIG, WIRD DIESE UNGENUTZT AN DEN GEGNER ÜBERGEBEN UND ERST IN DER NÄCHSTEN RUNDE DARF AUF ODIN GEZIELT WERDEN.

MERKE: WERDEN ZWEI ODER MEHRERE WIKINGER IN EINER RUNDE GETROFFEN, SO IST ES MÖGLICH, DASS SIE SICH IN DER GEGNERISCHEN FELDHÄLFTE AUF EINANDER STELLEN. DAZU MUSS DER ERSTE GEWORFENE WIKINGER AUFGESTELLT UND ANSCHLIEßEND VON DEN FOLGENDEN WIKINGERN ABGEWORFEN WERDEN.

REGELWERK

KURZFASSUNG

ERWEITERUNGEN AUF EINEN BLICK

1. ERWEITERUNG: BERSERKER UND SCHILDMAIDEN

- ♦ BERSERKER...
 - ...BEI ERSTEM TREFFER VOR EIGENEN AUF DER GRUNDLINIE STEHENDEN WIKINGER STELLEN.
 - ...BEI ZWEITEM TREFFER REGULÄR AUF DIE GEGNERISCHE FELDHÄLFTE WERFEN.
- ♦ SCHILDMAID EINMAL DAZU NUTZEN, UM SIE VON DER MITTELLINIE AUF EINEN GEGNERISCHEN WIKINGER ZU WERFEN.
 - ♦ GETROFFEN: ZURÜCK AN IHREN PLATZ
 - ♦ VERFEHLT: SOFORT AUS DEM SPIEL

2. ERWEITERUNG: SCHILDE UND GÖTTERWAFFEN:

- ♦ SCHILD...
 - ...EINMAL DAZU NUTZEN, UM EINEN ANGRIFF ABZUWEHREN.
- ♦ BEIDE GÖTTERWAFFEN...
 - ...JEWEILS EINMAL DAZU NUTZEN, UM SIE AUF GEGNERISCHE ZIELE ZU SCHLEUDERN.

3. ERWEITERUNG: SEEFÄHRER UND RUNENSTEINE

- ♦ DRAKKAR MIT ÄXTEN UND GGF. GÖTTERWAFFEN IN DIE GEGNERISCHE FELDHÄLFTE TREIBEN.
(WÜRFE AUCH VON DEN SEITEN DER EIGENEN FELDHÄLFTE AUS ERLAUBT.)
 - ♦ ODIN NICHT ABWERFEN, SOLANGE DAS DRAKKAR IN DER EIGENEN FELDHÄLFTE LIEGT.
- ♦ RUNENSTEINE JEDERZEIT MIT SIGNAL „RUNE“ AUF SCHLACHTFELD WERFEN, UM MIT IHNEN DAS DRAKKAR ZU BLOCKIEREN.
(NICHTS DARF DIE RUNENSTEINE BERÜHREN, SONST VERLIERT MAN EINEN RUNENSTEIN ODER EINE AXT.)
 - ♦ JEDES MAL, WENN MAN ANGRIFFSRECHT BESITZT, DARF EIN EIGENER RUNENSTEIN WIEDER AUFGENOMMEN WERDEN.

REGELWERK

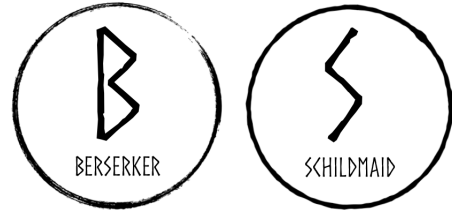
1. ERWEITERUNG

BERSERKER UND SCHILDMAIDEN

ZUR ERSTEN ERWEITERUNG GEHÖREN:

2 BERSERKER (IVAR KNOCHENLOS UND HALVDAN KVITSERK)

2 SCHILDMAIDEN (LAGERTHA UND FREYDIS EIRIKSDOTTIR)



VORBEREITUNG:

DER BERSERKER UND DIE SCHILDMAID JEDES TEAMS STELLEN SICH WIE GEWOHNT AUF IHRER JEWEILIGEN GRUNDLINIE AUF.

ERKLÄRUNG:

WIRD DER BERSERKER EINES TEAMS DAS ERSTE MAL GETROFFEN, SO STEHT ER IM KAMPFRAUSCH WIEDER AUF UND STELLT SICH MIT ZWEI AXTLÄNGEN ABSTAND VOR EINEN SEINER MITSTREITER (WENN MÖGLICH, NICHT VOR DIE SCHILDMAID). ERST BEIM NÄCHSTEN TREFFER WIRD ER REGULÄR AUF DIE GEGNERISCHE SCHLACHTFELDHÄLFTE GEWORFEN.

DIE SCHILDMAID DARF ERST ALS LETZTE DER FÜNF WIKINGER ABGEWORFEN WERDEN.

SIE KANN ZU JEDER ZEIT, WÄHREND MAN DAS ANGRIFFSRECHT BESITZT, EINMAL DAZU GENUTZT WERDEN, UM VON DER MITTELLINIE AUS (UNTER EINHALTUNG DER WURFTECHNIK-SIEHE GRUNDSPIEL) AUF EINEN GEGNERISCHEN WIKINGER ZU WERFEN. TRIFFT DIE SCHILDMAID, STELLT SIE SICH WIEDER AN IHREN URSPRÜNGLICHEN PLATZ. VERFEHLT SIE IHR ZIEL ABER, SO WIRD SIE UMGEHEND VOM SCHLACHTFELD GENOMMEN.

MERKE: DIE SCHILDMAID DARF NICHT MIT DEM SCHILD (SIEHE „2. ERWEITERUNG“) ABGEWEHRT WERDEN.

REGELWERK

2. ERWEITERUNG

SCHILDE UND GÖTTERWAFFEN

ZUR ZWEITEN ERWEITERUNG GEHÖREN:

MJØLNIR

GUNGNIR

2 SCHILDE (ABWEHRHÖLZER)

MJØLNIR

GUNGNIR

VORBEREITUNG:

JEDES TEAM ERHÄLT EINEN SCHILD ZUR VERTEIDIGUNG.

THORS HAMMER UND ODINS SPEER WERDEN ZUNÄCHST AN DEN RAND DES SCHLACHTFELDES GELEGT.

ERKLÄRUNG „GÖTTERWAFFEN“:

EINMAL IN DER SCHLACHT HAT JEDES TEAM DIE MÖGLICHKEIT, SICH DIE WAFFEN DER GÖTTER ZU LEIHEN. SIE DÜRFEN OHNE BEACHTUNG DER WURFTECHNIK AUF JEDLICHE ZIELE AUF DEM SCHLACHTFELD GESCHLEUDERT WERDEN. (BEACHTET DIE REGELUNG MIT DER SCHILDMAID.)

ERKLÄRUNG „SCHILDE“:

DIE SCHILDE WERDEN AUF ÄHNLICHE WEISE, WIE DIE ÄXTE GEHALTEN. SIE BIETEN JEDEM TEAM DIE MÖGLICHKEIT, DIE AUF DER GRUNDLINIE STEHENDEN WIKINGER VOR HERANNAHENDEN WURFOBJEKTEN ZU SCHÜTZEN.

BEOBACHTET GENAU UND HANDELT ERST, WENN IHR DENKT, DASS ES WIRKLICH NÖTIG IST, DENN WÄHREND DER SCHLACHT STEHT EUCH DIESE MÖGLICHKEIT NUR EINMAL ZUR VERFÜGUNG.

NUTZT SIE GUT!

MERKE: DER SCHILD DARF ERST SCHÜTZEND VOR EINEN WIKINGER GEHALTEN WERDEN, NACHDEM DAS WURFBJEKT DIE HAND DES GEGNERS VERLASSEN HAT.

HINWEIS:

SELBSTVERSTÄNDLICH KÖNNEN HINSICHTLICH DER EINSATZHÄUFIGKEITEN AUCH ANDERE REGELUNGEN GETROFFEN WERDEN.

BEISPIEL:

- ZWEIMAL IN JEDER SCHLACHT DIE GÖTTERWAFFEN SCHLEUDERN
- JEDER SPIELER EINES TEAMS DARF EINMAL IN JEDER SCHLACHT EINE AXT ABWEHREN.

REGELWERK

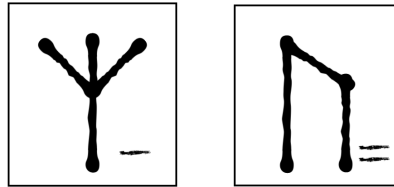
3. ERWEITERUNG

SEEFÄHRER UND RUNENSTEINE

ZUR DRITTEN ERWEITERUNG GEHÖREN:

DRAKKAR

JEWELS ZWEI RUNENSTEINE PRO TEAM



VORBEREITUNG:

NACHDEM JEDES TEAM SEINE BEIDEN RUNENSTEINE ERHALTEN HAT, WIRD DAS DRAKKAR NEBEN ODIN AUF DIE MITTELLINIE GELEGT. DER ABSTAND ZWISCHEN DEN BEIDEN SOLLTE ETWA VIER AXTLÄNGEN BETRAGEN. DER ABSTAND DER BEIDEN ZUR AUßENLINIE SOLLTE GLEICH SEIN.

ERKLÄRUNG „DRAKKAR“:

ZIEL IST ES, WÄHREND DER SCHLACHT DAS SCHIFF DER WIKINGER IN DIE GEGNERISCHE SCHLACHTFELDHÄLFTE ZU TREIBEN. DAZU WERDEN DIE ÄXTE, OHNE BEACHTUNG DER WURFTECHNIK (ANFÄNGER) / MIT BEACHTUNG DER WURFTECHNIK (FORTGESCHRITTENE), GEGEN DIE PLANKE DES DRAKKARS GEFEUERT - AUCH VON DEN SEITEN DER EIGENEN FELDHÄLFTE AUS. WERDEN BEI WÜRFEN VON DER SEITE WIKINGER MIT DEN ÄXTEN GETROFFEN, WERDEN DIESE WIEDER AUFGESTELLT. SOLANGE SICH DAS SCHIFF IN DER EIGENEN FELDHÄLFTE BEFINDET, IST ES NICHT MÖGLICH ODIN ABZUWERFEN UND SOMIT DEN KAMPF ZU BEENDEN. SOLLTE ES EINEM TEAM (ZUM BEISPIEL TEAM 1) GELINGEN, DAS DRAKKAR SOGAR BIS ÜBER DIE GRUNDLINIE DES GEGNERS (TEAM 2) ZU TREIBEN, SO WIRD TEAM 2 BESTRAFT (SIEHE „STRAFE“). DAS SCHIFF WIRD DANN WIEDER AUF SEINE AUSGANGSPOSITION AUF DER MITTELLINIE GELEGT.

MERKE: FÄLLT EIN WIKINGER DURCH DIE BERÜHRUNG DES DRAKKARS, DANN ZÄHLT ER ALS ABGEWORFEN.

ERKLÄRUNG „RUNENSTEINE“:

MIT DEN RUNENSTEINEN KANN MAN DEM WIKINGERSCHIFF DEN WEG VERSPERREN, DENN DIESES DARF (GENAUSO WIE DIE ÄXTE UND WIKINGER) DIE RUNENSTEINE NICHT BERÜHREN. SIE KÖNNEN ZU JEDEM ZEITPUNKT WÄHREND DES KAMPFES VON DER EIGENEN GRUNDLINIE AUS AUF DAS SCHLACHTFELD GEWORFEN WERDEN (MINDESTENS ZWEI AXTLÄNGEN VOR DIE EIGENE GRUNDLINIE).

BERÜHRT DAS DRAKKAR, EIN WIKINGER ODER EINE AXT DURCH DAS EIGENE VERSCHULDEN EINEN RUNENSTEIN - **STRAFE**.

BEISPIEL: IST TEAM 1 GERADE IM ANGRIFFSRECHT UND TEAM 2 MÖCHTE EINEN RUNENSTEIN WERFEN, WIRD DIE SCHLACHT MIT DEM AUSRUF „RUNE“ KURZ UNTERBROCHEN, BIS TEAM 2 EINEN ODER BEIDE RUNENSTEINE VON DER EIGENEN GRUNDLINIE AUS GEWORFEN HAT.

MERKE: NACH JEDEM WECHSEL DES ANGRIFFSRECHTS DARF DIE AKTUELL ANGREIFENDE MANNSCHAFT EINEN BEREITS LIEGENDEN RUNENSTEIN DES EIGENEN TEAMS WIEDER AUFNEHMEN UND ERNEUT WERFEN.

STRAFE:

MAN MUSS EINEN RUNENSTEIN FÜR DEN REST DER SCHLACHT ABGEBEN.

BESITZT MAN KEINEN RUNENSTEIN MEHR, MUSS MAN EINE AXT ABGEBEN.

SIKERHEITSHINWEISE

1. DIE ALTERSEMPFEHLUNG FÜR DIE ERWEITERUNGEN LIEGT BEI 14+ JAHREN.
2. DIE MATERIALIEN SIND NUR FÜR DIE IM REGELWERK BESCHRIEBENEN ZWECKE INNERHALB DES SPIELS ZU VERWENDEN.
3. IM UMGANG MIT DEM SCHILD ZU BEACHTEN:
 - STELLE DICH NIEMALS DIREKT IN DIE FLUGBAHN. HALTE DEN SCHILD SEITLICH VOR DEN KÖRPER UND SEI BEREIT GGF. AUSZUWEICHEN, SODASS DU NICHT GETROFFEN WIRST.
 - HALTET GROßZÜGIGEN ABSTAND ZU DER PERSON, DIE GERADE DEN SCHILD VERWENDET.
4. IM UMGANG MIT DEM DRAKKAR ZU BEACHTEN:
 - DAS DRAKKAR KANN DIE WURFSTÄBE UNTER UMSTÄNDEN IN UNABSEHBARE RICHTUNGEN UMLEITEN. HALTET DESHALB MIT DEM SCHLACHTFELD EINEN GROßZÜGIGEN ABSTAND ZU AUBENSTEHENDEN PERSONEN EIN UND SEID STETS WACHSAM, WENN AUF DAS DRAKKAR GEWORFEN WIRD, UM DEN WURFSTÄBEN GGF. AUSZUWEICHEN.