

Holzwurfspiel Wikinger

Wooden Throwing Game „Vikings“
Jeu de vikings en bois

Nr./Art. 42576



Inhalt:

1 König
 10 Bauern
 6 Wurfhölzer
 4 Stäbe zur Feldbegrenzung

Gespielt wird auf einer ebenen, ca. 5 x 8 m oder 8 x 10 m großen Fläche, z. B. Gras, Sand, Asphalt, Kies, Schnee.

Altersempfehlung: 5 +**Ziel des Spiels:**

Der König ist die zentrale Figur. Wenn alle gegnerischen Bauern umgeworfen wurden, wird der König angegriffen. Die Mannschaft, die dann den König zu Fall bringt, hat gewonnen.

Ablauf:

Die Spieler bilden zwei Mannschaften, welche aus 1-6 Personen bestehen können. Das Feld wird mit den Pföcken abgesteckt und die Bauern werden an der Grenzlinie im gleichen Abstand aufgestellt. Der König wird in der Mitte des Spielfelds platziert.

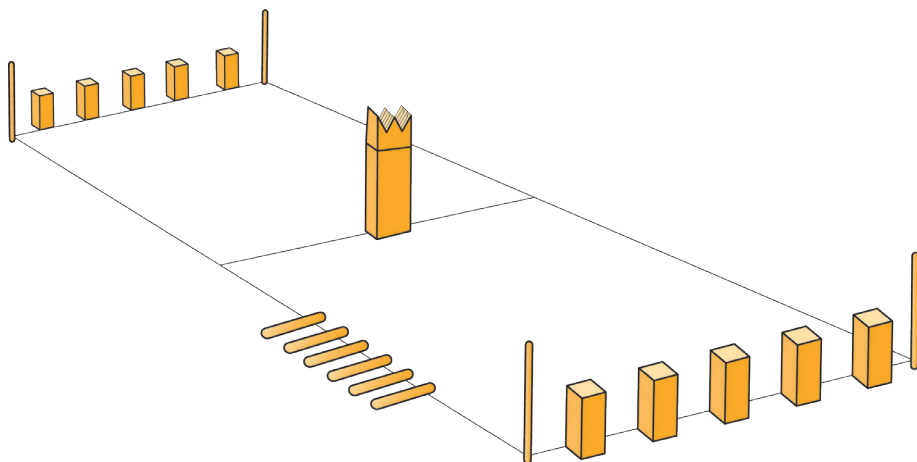
Wer darf beginnen? Hierzu darf ein Spieler aus jeder Mannschaft sein Wurfholz werfen. Wessen Holz am nächsten zum König liegen bleibt, beginnt.

Regeln:

Die Wurfhölzer dürfen nur am Ende angefasst und nur gerade von unten geworfen werden. Hubschrauber- oder Schleudwurf sind nicht erlaubt.

Team 1 versucht nacheinander mit den 6 Wurfhölzern die gegnerischen Bauern umzuwerfen. Gelingt das, wird der umgeworfene Bauer von einem Spieler aus Team 2 in die Spielhälfte von Team 1 geworfen und dort von Team 1 aufgestellt. **Allerdings muss genau darauf geachtet werden, nicht den König umzuwerfen. Wer den König umwirft, obwohl noch Bauern auf der gegnerischen Grenzlinie stehen, hat sofort verloren.** Wenn sich ein geworfener und ein bereits platzierter Bauer berühren, dürfen diese aufeinander gestellt werden. Es ist geschickt, die Bauern möglichst nahe an die Mittellinie zu werfen. Die Spieler haben zwei Versuche, den Bauern in die gegnerische Hälfte zu werfen. Danach kann das andere Team den Bauern frei in der eigenen Hälfte aufstellen, etwa in der Nähe des Königs. Dies erschwert Team 1 das Umwerfen des Bauern. Der Abstand zum König muss mindestens 1 Wurfhöhlänge betragen.

Nun beginnt Team 2 mit seinen 6 Wurfstäben die gegnerischen Bauern zu attackieren. Zuerst müssen aber die gerade aufgestellten Bauern im Feld getroffen werden. Erst wenn die Feldbauern umgefallen sind, dürfen die Bauern auf der Grenzlinie umgeworfen werden. Fällt einer bereits vorher um, so muss er wieder aufgerichtet werden. Diese beiden Grundzüge wiederholen sich, bis eine Mannschaft alle gegnerischen Bauern umgeworfen hat. Erst jetzt darf der König angegriffen werden. Die erste Mannschaft, die nach den gegnerischen Bauern schließlich auch den König umgeworfen hat, gewinnt das Spiel.



Contents:

1 king
10 pawns
6 round wooden sticks
4 pegs to mark out the field

It is recommended to play on an even surface (grass, sand, pebbles, snow or stone). The playing field measures either 5 x 8 m or 8 x 10 m.

Recommended age: 5 +

Aim of the game:

The king is the most important figure of the game. After all opposing pawns have been knocked over, the king is attacked. The first team to knock over the king wins the game.

Course of the game:

The players build 2 teams of 1 – 6 players each. The playing field is marked out with the 4 pegs. The pawns are placed on the base line equidistant from each other. The king is placed in the middle of the field.

Who is to begin? One player of each team throws his wooden stick. The player, who has thrown his stick closest to the king begins to play.

The rules:

The wooden sticks are only allowed to be held by the end. They might only be thrown straight from below. Spinning or slinging throws are not allowed!

One after another, the players of team 1 try to knock over the opposing pawns. If they succeed, all knocked-over pawns of team 2 are thrown into the half of the playing field of team 1. Team 1 then stands up the pawns on the very spot where they landed. Attention! It is important not to knock over the king! The team to knock over the king before all pawns have been knocked over loses the game immediately!

If a thrown pawn and a pawn, that has already been positioned, should touch each other, the two pawns are placed one above the other like a tower. It is prudent to throw the pawns as close as possible to the centerline. The players have two attempts to throw the pawn successfully into the opponent's half. After that the opposing team can place the pawn anywhere they like in their half of the playing field, for example directly behind the king. This would be rather inconvenient for team 1. The distance of the pawn from the king must however be at least the length of one stick.

Now team 2 starts to knock over the opposing pawns with their 6 wooden sticks. First however they must hit the "field pawns" that had just been positioned. Only after all the field pawns have been knocked over, the pawns on the base line can be knocked over. If one of them is knocked over earlier, it must be re-positioned on the base line.

These two basic moves are repeated, until one team has knocked over all of the opposing pawns. Only then the team may attack the king.

The first team to knock the king down after knocking down all opposing pawns wins the game.

Contenu:

1 roi
10 pions
6 bâtons en bois
4 piquets servant à délimiter l'aire de jeu

Il est recommandé de jouer sur une surface plate de 5 x 8 m ou de 8 x 10 m. (herbe, sable, gravier, roche, ...)

Âge recommandé : 5 +

L'objectif du jeu:

Le roi est le personnage principal dans ce jeu. Après renverser tous les pions adverses, les équipes essayent à renverser le roi. L'équipe qui réussit à le renverser, gagne la partie.

Comment jouer:

Les joueurs constituent 2 équipes de 1 – 6 personnes. Avec les 4 piquets on délimite une aire de jeu de 5 x 8 m ou bien de 8 x 10 m. Les deux équipes placent sur leurs lignes de départ leurs 5 pions à égale distance. Le roi est placé au milieu de l'aire de jeu. Pour déterminer l'équipe qui commence, un joueur de chaque équipe peut lancer son bâton. Celui qui réussit à le lancer le plus proche du roi, a le droit à commencer la partie.

Les règles:

Il est interdit de toucher aux bâtons avant la fin. En plus, les bâtons ne peuvent être lancés que par en dessous. Les lancers tournoyants ou vers le haut sont interdits! L'équipe 1 essaye l'un après l'autre avec les bâtons à lancer les pions adverses. Si cela réussit, le pion renversé sera lancé par l'équipe 2 dans la moitié de terrain par l'équipe 1 et placé là par l'équipe 1. Il faut faire attention de ne pas renverser le roi ! L'équipe qui renverse le roi avant les pions perd la partie toute de suite !

Si un pion jeté et un pion déjà placé se touchent, ils peuvent être placés l'un sur l'autre. Il est logique de jeter les pions le plus près possible de la ligne médiane. Les joueurs ont 2 tentatives pour lancer le pion dans la moitié adverse. Après cela, l'autre équipe peut installer le pion dans sa propre moitié, par exemple, près du roi. Ce serait assez défavorable pour l'équipe 1. La distance au roi doit être d'au moins 1 longueur de bâton.

Maintenant, l'équipe 2 commence à attaquer les pions adverses avec ses 6 bâtons. Tout d'abord, cependant, les pions nouvellement établis doivent être frappés sur le terrain. Ce n'est que lorsque les paysans sont tombés qu'ils peuvent être renversés à la frontière. Si un pion tombe déjà avant, il doit être ressuscité.

Ces deux coups principaux sont répétés jusqu'à ce qu'une équipe renverse tous les pions adverses. Seulement maintenant, le roi peut être attaqué.

La première équipe, qui après que les pions adverses aient finalement renversé le roi, gagne la partie.

Holzwurfspiel Wikinger

Wooden Throwing Game „Vikings“

Jeu de vikings en bois

Nr./Art. 42576



D
Arnulf Betzold GmbH
Ferdinand-Porsche-Str. 6
D-73479 Ellwangen
Telefon: +49 7961 90 00 0
Telefax: +49 7961 90 00 50
E-Mail: service@betzold.de
www.betzold.de

AT
Arnulf Betzold GmbH
Seebühel 1
AT-6233 Kramsach/Tirol
Telefon: +43 5337 644 50
Telefax: +43 5337 644 59
E-Mail: service@betzold.at
www.betzold.at

CH
Betzold Lemmedien GmbH
Winkelriedstrasse 82
CH-8203 Schaffhausen
Telefon: +41 52 644 80 90
Telefax: +41 52 644 80 95
E-Mail: service@betzold.ch
www.betzold.ch