

Petromax GmbH
Sudenburger Wuhne 61
39116 Magdeburg
Germany
info@petromax.de
www.petromax.de



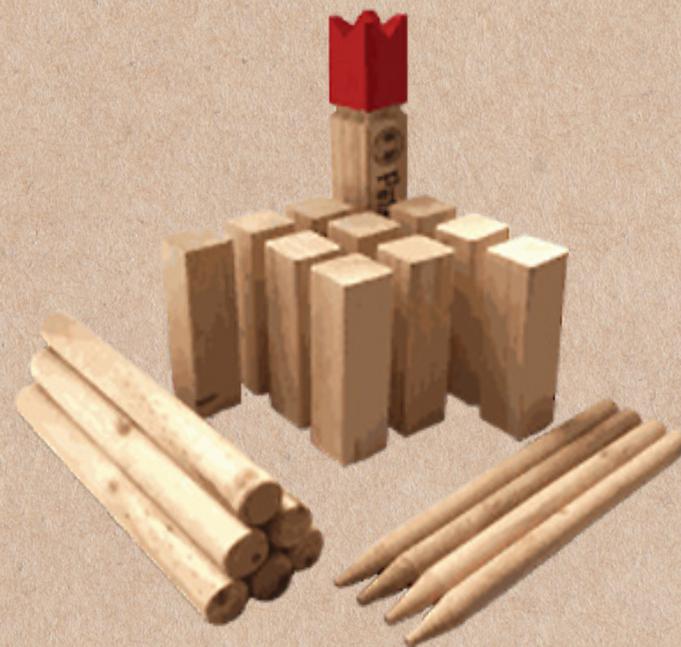
Petromax

DE Original-Gebrauchsanleitung
Outdoor-Schach

px-viking

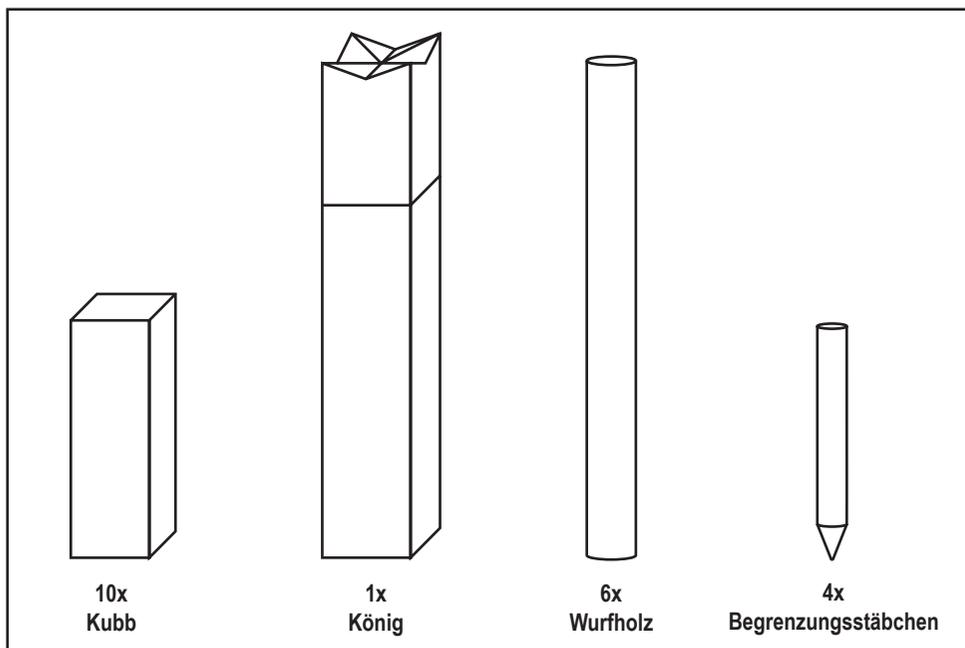


2 - 12
Spieler



bda_px-viking_03-2025

www.petromax.de



1. Information zu dieser Anleitung

Lesen Sie vor dem Gebrauch die Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese unbedingt für späteres Nachlesen auf!

2. Bestimmungsgemäße Verwendung

Petromax Outdoor-Schach ist als Freizeitspiel für den privaten Gebrauch im Freien konzipiert. Geeignet für zwei bis zwölf Spieler, ab 8 Jahren.

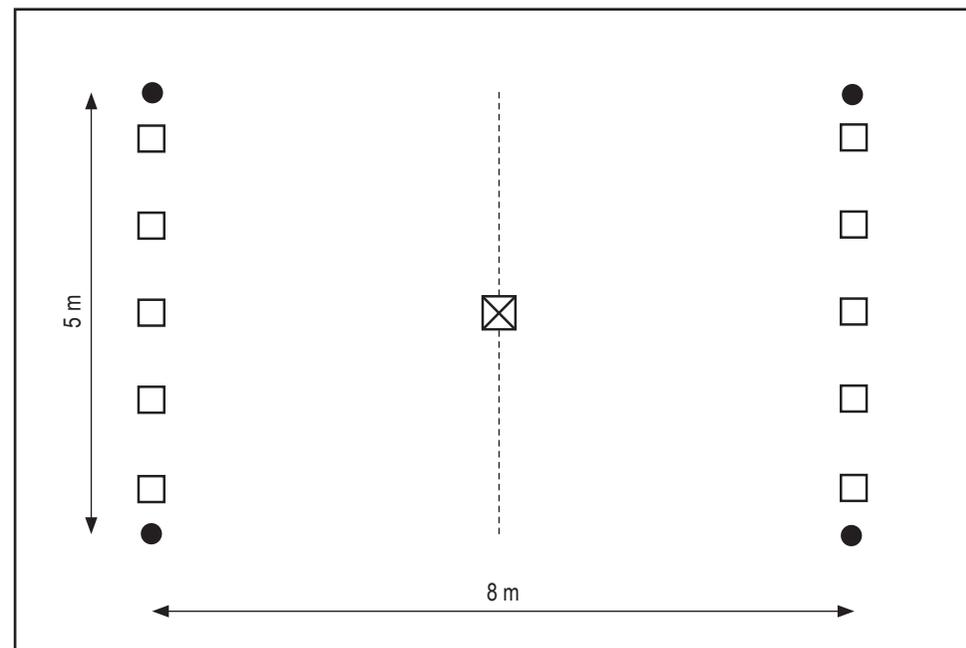
	<p>Warnung! Verletzungsgefahr!</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurfhölzer nur von unten Werfen! • Stelle dich NICHT in die Wurfrichtung der gegnerischen Mannschaft. • Kinder und Tiere fernhalten.
---	---

3. Pflegehinweise

- Das Outdoor-Schach nur mit einem feuchten Reinigungstuch abwischen!
- Immer trocken und sauber in einem temperierten Raum lagern.

4. Spielfeldaufbau

- Gespielt wird auf einem Rasen. Stecke mit den Begrenzungsstäbchen ein 5 x 8 Meter großes Spielfeld ab.
- Die kürzeren Seiten (5 m) sind die Grundlinien, an denen sich die Spieler befinden.
- In der Mitte des Spielfeldes wird der König platziert. Dieser bildet parallel zu den Grundlinien die Mittellinie.
- Auf den Grundlinien werden jeweils 5 Kubbs im gleichen Abstand verteilen.



5. Spielanleitung

- Ein Mitglied jeder Mannschaft wirft das Wurfholz von der Grundlinie so nahe wie möglich an den König. Dieser darf nicht umgeworfen werden. Die Mannschaft darf anfangen, deren Wurfholz am nächsten zum König liegt.
- Jede Mannschaft bekommt pro Durchgang 6 Wurfhölzer. Diese werden am Ende gehalten und in Längsrichtung von unten geworfen. Der Stab darf nicht rotieren oder horizontal geworfen werden.
- Von der Grundlinie aus wirft Mannschaft A die 6 Wurfhölzer. 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 die geworfenen Kubbs an der Stelle auf, wo sie liegen.
- 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, alle eingeworfenen Kubbs zu treffen, darf Mannschaft A bei der nächsten Runde vom Kubb aus werfen, der am nächsten zum König steht.
- 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.