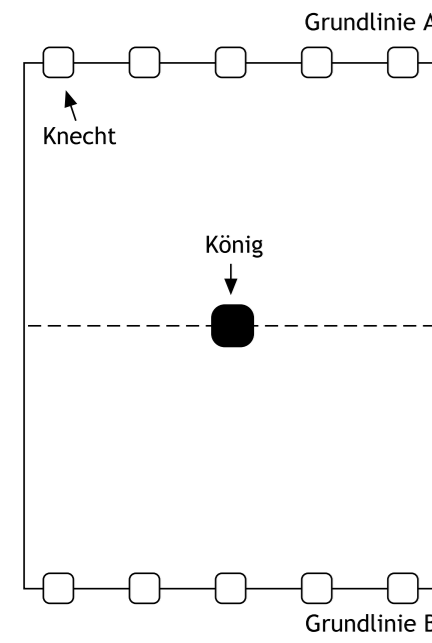


Das Schlachtfeld



ITEM NO: 07711
BATCH CODE: 114100-4-17
MADE IN CHINA
Carromco GmbH & Co.KG
Mühlenweg 144
22844 Norderstedt
Germany
www.carromco.com



Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb Ihres neuen "CARROMCO" Spieles. Wir hoffen, daß Sie mit Ihrer Familie und Ihren Freunden viele Stunden Spaß mit diesem Produkt haben werden. **HINWEIS:** Sollte ein Teil fehlen oder falls Sie Fragen haben, bringen Sie den Artikel bitte nicht in das Geschäft zurück. Setzen Sie sich mit unserem Kundendienst (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) in Verbindung. Wir werden uns bemühen eventuell aufgetretene Probleme zu beheben.

LAGERUNG / STANDORT:

Lagern Sie das Spiel an einem trockenen und gut belüfteten Ort.

SPIELANLEITUNG WIKINGER SCHACH:

Es handelt sich hier um ein Gesellschaftsspiel aus der Wikingerzeit. Wikinger Schach wird entweder eins gegen eins oder in 2 Teams á max. 6 Mitstreiter gegeneinander gespielt. Den Sieg erkämpfen sich die Teams, indem sie die Knechte und schließlich den König mit den Wurfhölzern "umhauen". Als "Schlachtfeld" (Spielfeld) eignet sich am besten: Rasen, Kies oder Sand.

SPIELMATERIAL:

1 König, 10 Knechte, 6 Wurfhölzer, 4 Begrenzungsstäbe.

ZIEL DES SPIELES:

Zuerst die Knechte mit den Wurfhölzern umwerfen und danach den König.

SPIELVORBEREITUNG:

Das "Schlachtfeld" wird ausgemessen. Die Eckpunkte werden mit den Begrenzungsstäben markiert. Empfehlenswerte Maße sind 10 x 5 Meter auf Rasen, 8 x 4 Meter auf Sand und Kies. Der König wird in der Mitte des "Schlachtfeldes" plziert. Jeweils 5 Knechte werden auf den kürzeren Basislinien aufgestellt. Tip:

das "Schlachtfeld" und die Mittellinie mit einer Schnur oder Linien am Boden markieren.

SPIELVERLAUF:

Geworfen werden die Wurfhölzer immer von der jeweiligen Basislinie und zwar senkrecht von unten. Zuerst wird über den Spielbeginn entschieden. Je ein Mitspieler der Teams wirft ein Wurfholz möglichst nahe an den König heran, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfholz am nächsten liegt, beginnt das Spiel.

Nun geht es darum, mit den 6 Wurfhölzern möglichst viele der 5 gegnerischen Knechte umzuwerfen. Nach diesen 6 Wurfversuchen ist das andere Team an der Reihe, muß aber zuerst die vom 1. Team umgestürzten Knechte ("beweglichen Knechte") in die Spielhälfte vom 1. Team zurückwerfen. Wo immer sie in der Spielhälfte landen, werden sie aufgestellt. Diese "beweglichen Knechte" müssen mit max. 2 Wurfversuchen in der Spielhälfte vom 1. Team landen. Wenn das nicht gelingt, kann das 1. Team diese "beweglichen Knechte" nach eigener Wahl in Ihrer Spielhälfte aufstellen, aber nicht näher als 2 Wurfhöhlzängen vom König.

Team 2 darf nun beginnen, muß aber zuerst die "beweglichen Knechte" mit den 6 Wurfhölzern umkippen, bevor man die Knechte auf der Basislinie anvisiert. Nach diesen 6 Würfen geht das Wurfrecht wieder an Team 1 über.

Sollte es einem Team mit den 6 Hölzern nicht gelingen zuerst alle "beweglichen Knechte" umzuwerfen, so darf das gegnerische Team seine Abwurfline vorziehen, und zwar bis auf gleiche Höhe des ersten "beweglichen Knechts". Wird dieser Knecht beim nächsten Wechsel umgeworfen, so gilt dann wieder die ursprüngliche Basislinie.

Sollte ein Knecht auf der Basislinie durch einen Wurf umgekippt werden, bevor die "beweglichen Knechte" getroffen wurden, so zählt es nicht als Treffer. Dieser Knecht muß dann wieder aufgestellt werden.

Wenn ein Team sämtliche Knechte der Gegenseite umgeworfen hat, kann es den König angreifen. Die Wurfversuche müssen immer von der Basislinie

erfolgen, und dieses Team muß noch mindestens 2 Wurfhölzer übrig haben, mit denen der König dann attackiert wird. Wenn der König während des Spiels durch ein Wurfholz umfällt, solange noch Knechte stehen, so gewinnt das gegnerische Team das Spiel.

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter 36

Monaten. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen. **SICHERHEITSHINWEIS:** Bitte unbedingt darauf achten, dass keine Personen von den Wurfhölzern getroffen werden können. Bitte bewahren Sie diese Anleitungen für künftige Nachschlagezwecke auf!



Congratulations on the purchase of your new "CARROMCO" game! We hope you will have many hours of fun with family, and friends with this product. **PLEASE NOTE** - If you are missing a part, or if you have any questions, please do not return the product to the store, please call or contact the Customer Service Centre (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) and we will endeavour to assist with any queries that you may have.

KUBB:

can be played one on one or in two teams. The best playing surfaces are grass or gravel.

THE GAME CONTAINS:

1 king, 10 knights, 6 throwing sticks, 4 markers.

OBJECTIVE OF THE GAME:

To knock over all the opponent's knights and then the king, using the throwing sticks.

PREPARATION:

Mark out the playing field – 10 m long by 5 m wide (3x6

metres, 4x8 metres) is the ideal size. Place the king in the centre of the playing field, with 5 knights placed at regular intervals along each baseline.

HOW TO PLAY:

The thrower always stands somewhere on his/her own baseline. The sticks must be thrown vertically and underarm.

One person from each team throws a stick as close to the king as possible, but without hitting it. The team with the stick closest to the king starts. The aim now is to knock over as many of the opposing team's knights as possible, using the 6 throwing sticks.

When all 6 sticks have been thrown, the turn passes to the other team, who take the knocked over "moveable" knights and throw them, from the baseline, over on to the opponent's side. The knights must land within the playing area, and are then placed in an upright position where they land. The throwing team has 2 attempts to get each knight to land within the area. If they fail, the opposing team may place the knight wherever they like in the area although it must be at least one stick length away from the king.

Team two now takes its turn to throw the sticks and knock over the knights. The baseline knights may not be knocked over until all the moveable ones have been knocked over. When the team has thrown its 6 sticks, the turn passes back to the first team, and the entire procedure is repeated. All knights knocked over are thrown into the opposing team's area. They are placed in an upright position and the moveable knights have to be knocked over before the baseline knights.

If a team fails to knock over all the moveable knights, the opposing team is allowed, for the time being, to move its baseline forward to the same level as the furthest forward knight. When this knight is knocked over, the baseline reverts to its usual position.

Knocking over a baseline knight before all the moveable knights have been knocked over does not count and the baseline knight is returned to an upright position. When a team manages to knock over all the knights on the opposition's side, they must knock over the king. Throws at the king must always be made from the baseline. A team must have at least 2 throwing sticks left before it is allowed to try and knock over the king. This avoids the game being decided on the first round of throws.

If the king is knocked over before all the knights have been knocked over, the opposing (non-throwing) team wins.

WARNING! Not suitable for children under 36 months. To be used under the direct supervision of an adult. Please ensure that you keep your instruction manual for future reference!



Nous vous félicitons d'avoir acheté votre nouveau jeu "CARROMCO"! Nous espérons que vous partagerez de nombreuses heures d'amusement avec votre famille et vos amis en jouant avec ce produit. **VEUILLEZ NOTER** – Si une pièce manque, ou si vous avez une question, veuillez ne pas retourner le produit au magasin mais appelez ou contactez notre centre d'assistance aux consommateurs (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) et nous emploierons tous nos efforts pour répondre à toutes vos questions.

KUBB:

se joue un contre un ou entre deux équipes. La meilleure surface de jeu est le gazon ou la terre battue.

CONTENU:

1 roi, 10 valets, 6 bâtons, 4 poteaux.

LE BUT DU JEU:

est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi à l'aide des bâtons.

PREPARATION:

De marquer le terrain de jeu, la taille idéale étant de 10 mètres de longueur et 5 mètres (4 x 8 m/ 3 x 6 m), de largeur. Placer le roi au centre du terrain de jeu et puis 5 valets le long des deux lignes de base opposées à intervalles réguliers.

LE JEU:

consist à faire tomber les valets de l'équipe adverse à l'aide de 6 bâtons. Le joueur chargé de jeter les bâtons doit se placer le long de sa ligne de base. Le bâton se jette verticalement de bas en haut.

Une personne de chaque équipe jette un bâton. Celui qui est le plus proche du roi sans le toucher commence le jeu.

Une fois les 6 bâtons jetés, l'autre équipe prend les valets renversés, maintenant "mobiles", et les jette du côté adverse. Ces valets doivent atterrir dans le terrain de jeu et sont relevés à l'endroit d'atterrissage. Deux essais par équipe sont permis pour jeter chaque valet à l'intérieure du terrain opposé. Au cas d'échec c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins le valet doit se placer à une distance d'au minimum un bâton du roi.

C'est maintenant le tour de la deuxième équipe d'essayer de renverser les valets de l'adversaire. Les valets sur la ligne de base ne peuvent pas être renversés avant les valets mobiles. Lorsque l'équipe a jeté ses 6 bâtons c'est le tour de la première équipe et ainsi de suite. Tous les valets renversés sont jetés dans le terrain adverse. Ceux-ci sont alors relevés et doivent être renversés avant les valets sur la ligne de base.

Si une équipe ne réussit pas à renverser tous les valets mobiles, l'adversaire peut avancer sa ligne de base jusqu'au niveau du valet le plus avancé. Si ce valet est

renversé, la ligne de base revient au niveau ultérieure. Si un valet placé sur la ligne de base est renversé avant un valet mobile cela ne compte pas Et il doit être relevé.

Quand une équipe réussit à renverser tous les valets de l'adversaire, il ne lui reste qu'à faire tomber le roi. Pour éviter que le jeu ne se termine au premier tour ceci se fait toujours avec un minimum de 2 bâtons et à partir de la ligne de base.

Si une équipe fait tomber le roi avant que tous les valets soit renversés elle perd toute la partie!

KUBB est un jeu ancien qui se joue en Scandinavie depuis le temps des vikings. Kubb se joue dehors par deux équipes. Le but du jeu est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. A utiliser sous la surveillance rapprochée d'un adulte. Veuillez vous assurer de conserver ce manuel d'instructions pour toute future référence !



WIKINGER SCHACH®

Rules of the game

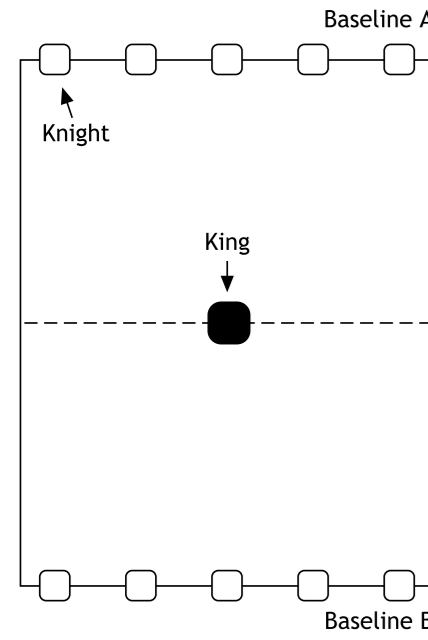


carromco

www.carromco.com

Art No.: AWN1508-090	SKU: 07710	Customer: Carromco
Merchandise: Sydney	Size: 675 mm x 150 mm	Designer: Kwok
Creation Date: Aug 19, 2015	Print process: 4 color Lithographic	
Revision No.:	Modification Date:	
Cyan		Magenta
Yellow		Black
Diecut		form

The Battlefield



ITEM NO.: 07711
BATCH CODE: 114100-4-17
MADE IN CHINA
Carromco GmbH & Co.KG
Mühlenweg 144
22844 Norderstedt
Germany
www.carromco.com



Gracias por la compra de su nuevo juego de "CARROMCO". Esperamos que con este producto usted pueda disfrutar de muchas horas de diversión con su familia y amigos. NOTA – Si echa en falta alguna pieza del mismo o si tiene cualquier pregunta, no devuelva el juego a la tienda y llame o póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com). Nos esforzaremos en ayudarle ante cualquier duda que pueda tener.

UN JUEGO CON TRADICION:

1 rey, 10 kubbar, 6 cilindros de madera, 4 estacas. El kubb es por supuesto un juego antiguo de Gotland, que se inventó en los tiempos cuando había un manojo de leña en cada patio. Uno tomaba pedazos de leña de un porte adecuado y ¡mira! Sé tenía un juego de kubb. Kubb es un juego para todos, adultos y niños, fuertes y débiles. La cantidad de jugadores no es tan determinada, entre 8 y 16 sería lo más adecuado. Este libro empieza con las reglas básicas, después sigue con un ejemplo de un partido y explicaciones. Este folleto se debe leer entero antes de empezar a jugar para poder aclarar todos los momentos.

PIEZAS DEL JUEGO:

1 rey, 10 kubbar, 6 cilindros de madera, 4 estacas.

EL TERRENO:

El terreno debe medir alrededor de 5 x 10 m (4 x 8 m / 3 x 6 m), aunque las dimensiones pueden cambiar para jugadores más jóvenes o para que el juego sea más rápido. Típicamente el terreno es grama, pero también puede jugarse en otro tipo de terreno como arena o nieve. Las marcas de cancha se colocan en las esquinas del rectángulo. No se usa ningún otro tipo de demarcación para la cancha. Los lados más cortos del rectángulo son llamados líneas base. El Rey es colocado en el centro de la cancha, de manera que

divide la cancha en dos partes iguales, tanto a lo largo como a lo ancho. Los kubbar se colocan de manera equidistante en las líneas base, cinco kubbar en cada línea. Tanto el rey como los kubbar son colocados en el suelo teniendo como base su área cuadrada.

LANZAMIENTO DE PALOS Y LOS KUBB:

El palo se toma por un extremo y se lanza en forma recta, el lanzamiento tiene que ser con el brazo abajo. "Lanzamiento Helicóptero" no es permitido = donde el palo rota horizontalmente más de 90° en el aire. Los kubb se pueden lanzar estando a 90° con el brazo que está en una posición recta, el kubb puede rotar, pero siempre lanzado con el brazo desde abajo. Todos los lanzamientos de kubb son de la línea base.

REGLAS DEL JUEGO:

El juego se lleva a cabo entre dos equipos (que para simplificar la explicación se llaman equipo A y equipo B), con cualquier número de jugadores. Cada equipo tiene su propia línea base, y es dueño de la porción de la cancha que va desde la línea base hasta el rey.

Los kastpinnar deben ser lanzados por debajo del brazo (como en softball), y deben estar perpendiculares a la tierra. Hacerlos rotar como una hélice está prohibido.

Los kubbs deben ser lanzados por debajo del brazo, pero pueden rotar si el lanzador así lo desea.

El juego se realiza por turnos. Al comenzar, el equipo A lanza los kastpinnar desde su línea base hacia los kubbar en la línea base del equipo B, con la intención de derribarlos. Luego, el equipo B lanza los kubbar derribados al área del equipo A (estos se llaman kubbar de campo). Son luego colocados por su base cuadrada.

Luego es el turno del equipo B, que repite los pasos anteriores. A partir de ese momento, el equipo de turno debe primero derribar los kubbar de campo antes que los kubbar en la línea base, pero puede realizar los lanzamientos desde cualquier punto detrás de los kubbar de campo que estén en su cancha.

Cuando un equipo derriba todos los kubbar del equipo

contrario, puede derribar al Rey, realizando el lanzamiento desde su línea base. El equipo que derribe al rey es considerado el ganador. Sin embargo, si el rey es derribado antes que algún kubb, el equipo pierde automáticamente.

¡ATENCIÓN! No conviene a los niños menores de 36 meses. Utilizar bajo la atenta vigilancia de un adulto. Asegúrese de conservar este manual de instrucciones para futuras consultas.



Complimenti per aver acquistato il nuovo gioco "CARROMCO"! Speriamo che trascorrerete molte ore divertenti con famiglia e amici con questo prodotto. **NOTARE CHE** – Se manca una parte o se avete domande, non restituite il prodotto al negozio, chiamate o contattate il Servizio Clienti ((+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com), faremo del nostro meglio per assistervi con le domande che ci porrete.

KUBB:

Un gioco gotico incentrato sul potere e sull'agilità.

Numero di giocatori:

2 gruppi di almeno 1 fino a 6 persone al massimo. A partire dall'età di 8 anni.

Obiettivo del gioco:

L'obiettivo consiste nel buttare giù tutti i kubb dell'avversario e di colpire infine il re!

Preparazione del gioco

Prima di iniziare il gioco si deve stabilire l'estensione del campo da gioco (3x6 metri, 4x8 metri oppure 5x10 metri) per contrassegnarlo dunque con 4 pilastri di delimitazione. Successivamente i kubb (5 pezzi per gruppo) vengono messi sui bordi del campo. Il re viene piazzato nel mezzo del campo. Il gruppo che

inizia a giocare per primo ottiene 6 legni da tiro, ripartendoli dunque in modo equo tra i giocatori. Ogni gruppo getta un bastone da tiro a partire dalla linea di base e cerca dunque di arrivare il più vicino possibile al re. Il re non può essere gettato a terra! **Gettare:** Per eseguire il tiro, si prendono in mano i bastoni da tiro alle loro estremità, gettandoli dunque in senso longitudinale dal basso (non in senso trasversale, non compiere tiri da elicotteri o tiri a sbalzo). Tiri eseguiti in modo deviante rispetto alle regole del gioco, non sono validi e devono essere ripetuti.

Svolgimento del gioco:

Chi colpisce il re, prima di gettare a terra tutti i kubb degli avversari, perde immediatamente la partita! Il gruppo A inizia a gettare tutti e 6 le stanghe da tiro dalla linea di base. A questo punto il gruppo cerca di colpire i kubb del gruppo B. Successivamente tocca al gruppo B. Il gruppo B inizia a gettare i kubb caduti a terra dalla linea di base alla metà di campo dell'avversario. Consiglio: Si deve cercare di piazzare i kubb più vicini possibili all'area sul retro della linea mediana. Non appena tutti i kubb sono piazzati nella metà del campo dell'avversario, il gruppo A rimette in piedi i kubb gettati esattamente in quel punto.

Regole particolari:

Se il kubb tirato colpisce un kubb già piazzato, il due kubb possono essere messi uno sopra l'altro. Si hanno 2 tentativi per kubb per riuscire a piazzarli nella metà di campo dell'avversario a partire dalla linea di base. Se non si riesce, l'avversario può piazzare i kubb come vuole. Consiglio: E' meschino piazzare i kubb ad una lunghezza di kubb (= distanza minima) dietro il re. Quando tutti i kubb sono piazzati, solo il gruppo B può tirare 6 stanghette da tiro partendo dalla linea di tiro. Inizialmente si deve cercare di colpire i propri kubb (che ora si trovano nella metà del campo dell'avversario). Se si ha successo, questi kubb vengono direttamente eliminati dal gioco. Se i propri kubb sono stati eliminati, si possono attaccare i kubb avversari sulla linea di base.

Quando tutti i legni da tiro sono stati persi, tocca di nuovo al gruppo A. Tutti i kubb propri devono essere stati buttati a terra, prima che si possano attaccare i kubb dell'avversario. Se un kubb dell'avversario dovesse cadere, anche se alcuni kubb sono ancora in piedi, questo deve essere rimesso in piedi. Ora il gruppo A getta i kubb buttati a terra (i kubb devono sempre essere tirati partendo dalla linea di base!) sulla metà di campo dell'avversario ove questi vengono poi piazzati immediatamente. Se però sul proprio campo si trovano ancora kubb appartenenti all'avversario, in questo giro si possono tirare i legni da tiro solo partendo da questo punto. Anche qui comunque si applica la regola secondo cui prima si devono buttare a terra i propri kubb per poi poter attaccare i kubb dell'avversario. Non appena tutti i kubb dell'avversario sono stati buttati a terra, con i legni da tiro rimanenti si può attaccare il re.

Esito del gioco:

Un gruppo vince se riesce innanzitutto a buttare a terra tutti i kubb dell'avversario per poi buttare a terra anche il re.

AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Da usare sotto il diretto controllo di un adulto. Conservare questo Manuale di Istruzioni per eventuali riferimenti futuri!



Gefeliciteerd met de aankoop van jouw nieuwe "CARROMCO" speel! Wij wensen jou vele uren vermaak met familie en vrienden met dit product. **NOTEER AUB** – Indien er een onderdeel ontbreekt of indien je vragen hebt, gelieve de product niet terug te brengen naar de winkel, maar bel of contacteer onze Klantendienst (+49 (0) 1805 25 63 63, service@carromco.com) en we zullen onze uiterste best doen om je te helpen met de vragen die je

eventueel hebt.

KUBB/SPEL

Kubb is te spelen 1 tegen 1, of in teamverband.

ATTRIBUTEN

Inhoud: 1 Koning, 10 Torens, 6 Werpsticks, 4. Greuspstenen.

DOEL VAN HET SPEL:

Alle Torens van de tegenpartij omgooien en vervolgens de Koning.

VOORBEREIDINGEN:

Begin met het uitlijnen van het speelveld. De beste maten hiervoor zijn: 10 meter in de lengte 5 meter (4 x 8 m / 3 x 6 m), in de breedte.

Plaats de Koning in het midden, en de Torens (5 voor ieder team) om de meter op de breedte basislijn. Zie ook de tekening op de achterzijde. De partij die een werpstick het dichtst bij de Koning gooit, begint. De Koning mag niet geraakt worden!

HOE TE SPELEN:

Beurt 1, Team 1 werpt.

De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De werpsticks dienen onderhands gegooid te worden.

Team 1 gooit zijn werpsticks op de Torens van de tegenstander.

Elke Toren die omgegooid wordt, veranderd in een Ridder. Wanneer de 6 sticks gegooid zijn, gaat de beurt over naar team 2. Beurt 1, Team 2 werpt Team 2 werpt zijn zojuist omgegooid Torens –indien aanwezig - in het vak van Team 1. Per Ridder zijn hier 2 pogingen voor. Slaagt een Team er niet in om een Ridder in het vak van de tegenstander te gooien, dan mag de tegenstander de Ridder plaatsen waar het zelf wil. Voorwaarde hiervoor is dat de Ridder één stoklengte van de Koning staat. Als de Ridders gegooid zijn en in

het vak van de tegenpartij beland zijn, worden ze recht op geplaatst. Nadat de Ridders op deze manier geplaatst zijn, moet Team 2 deze Ridders eerst omgooien alvorens op Torens van Team 1 te gooien. Als Team 2 alle werpsticks heeft gegooid, begint beurt 2 met Team 1. Dus indien Torens omgegooid zijn, worden deze in het veld van de tegenstanders geplaatst, deze Ridders worden met de sticks omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van Team 2 gegooid etc. etc. etc.

Als een Team er niet in slaagt om in een beurt alle Ridders om te gooien, dan mag de tegenpartij zijn basislijn naar voren verplaatsen, ter hoogte van de eerste Ridder. Zodra die Ridder omgegooid wordt, verplaatst de basislijn naar de originele positie.

Als alle Torens en Ridders omvergegooid zijn, moet de Koning omgegooid worden om het spel te winnen. Er mag pas op de Koning gegooid worden als een speler minstens 2 stokken over heeft. Dit om te voorkomen dat het spel in de eerste beurt al afgelopen is.

Enige overige punten:

Gooien gebeurt altijd vanaf de basislijn. Gooien gebeurt altijd onderhands. Indien er een Toren omvergegooid wordt terwijl er nog Ridder(s) stonden, dan wordt de Toren weer recht op gezet. Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.

WAARSCHUWING – LET OP! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Gebruiken onder direct toezicht van een volwassene. Zorg ervoor dat je deze gebruikshandleiding bewaart als referentiemateriaal voor later!

WIKINGER SCHACH®

Spielregeln

www.carromco.com

Art No.: AWN1508-090	Sku: 07710	Customer: Carromo
Merchandise: Sydney	Size: 675 mm x 150 mm	Designer: Kwok
Creation Date: Aug 19, 2015	Print process: 4 color Lithographic	
Revision No.:		
Modification Date:		

Cyan Magenta Yellow Black Diecut form