

NÁVOD K VENKOVNÍ HŘE - VIKINGSKÉ ŠACHY



Příprava hrací plochy:

Pokud je to možné, tak se hra hraje na rovné ploše bez překážek o rozměrech zhruba 8 x 5 m. Pro děti je možné připravit hřiště o menších rozměrech, na příklad o délce 6 m. Povrchem hrací plochy může být jakýkoliv podklad - sníh, dlažba, písek nebo tráva (nižší porost).

Hřiště se vymezí 4 dřevěnými kolíky, které jsou součástí balení, a do jeho středu se postaví figurka krále. Kratší hrany hřiště se nazývají základní čáry. Na základní čáry se v pravidelných rozestupech, na výšku, rozestaví 5 dřevěných hranolků tzv. kubby. Každá základní čára patří jednomu družstvu. Družstvo A si mezi své hráče rozdělí všechny kolíky a stoupne si zevnějšku hřiště ke své základní čáře. Družstvo B se podobně postaví ke své základní čáře.

Postup hry:

Hráči družstva A se postupně snaží hodem kolíků ze své základní čáry srazit co nejvíce kubků družstva B. Kolíky se hází spodním hodem po délce tak, že hráči drží za konec a druhý konec směřuje ke kubbu, který chce hráč srazit. Kolíky se nesmí házet napříč, ani nesmí příčně rotovat. Kubby, které jsou týmem A sraženy hodí tým B ze základní čáry na polovinu hřiště

týmu A (tedy mezi krále a základní čáru A). Kubby se mohou házet napříč, ale také jen spodním hodem.

Pokud je kubb hozen mimo hřiště nebo na polovinu hřiště B, hází se po odházení všech sražených kubbů znovu. Po dvou nepodařených hodech kubb pokládá kamkoliv do patřičné poloviny hřiště protitým. Mezi králem nebo rohovým kolíkem a kubbem přitom však musí zůstat mezera rovná minimálně délce kolíku. Kuby se postaví v místě dopadu na výšku tak, že se otočí kolem jedné z hran podstavy, nesmí se s nimi hýbat jiným způsobem.

Tým B se nejprve snaží ze své základní čáry srazit své kuby v herním poli, a teprve až je srazí všechny, začne srážet kuby týmu A na základní čáře. Pokud srazí některý kubb týmu A dříve než své kuby, je toto sražení neplatné a tento kubb se znovu postaví na své místo. Pak se hra opět otočí a hází tým A.

Tým A pak nejprve hází všechny sražené kuby a poté se kolíky trefuje. Pokud se týmu B nepodaří některé ze svých kubbů v polovině hřiště A srazit, nesražený kubb stojící nejbližší ke králi nyní reprezentuje pro družstvo A dočasnou čáru, od které bude pomocí kolíků srážet kuby týmu B. Samotné kuby se ovšem vždy házejí pouze ze základní čáry. Takto hra pokračuje do doby, než některé družstvo srazí poslední kubb protivníka. Pokud mu ještě zbývají kolíky, může se ihned pokusit srazit krále, čímž hra končí a družstvo vyhrává. Pokud mu už žádný kolík nezbývá nebo se mu nepodaří zbývajícím kolíky krále srazit, hra pokračuje normálně a na tahu je druhé družstvo. Tak to pokračuje, dokud se jednomu družstvu nepodaří srazit všechny stojící kuby a krále během jedné série. Družstvo, které omylem srazí krále kdykoliv v průběhu hry před sražením všech kubbů protivníka, ihned prohrává. Družstvo, které vyhrálo získává jeden bod.

Za celkového vítěze se zpravidla prohlašuje družstvo, které vyhrálo dvě ze tří her. Vzhledem k tomu, že terén může jedno z družstev nějakým způsobem handicapovat (protisvětlo, svah, vítr atd.), je vhodné, aby si po každé hře družstva vyměnily strany.