

# Wikingerspiel

Viking game

Aufbau- und Gebrauchsanleitung

Assembly and user instructions

**myToys**

# Spielanleitung Wikingerspiel

**Anzahl der Spieler:** 2 Teams (2–12 Spieler)

**Altersempfehlung:** ab 6 Jahren

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

## Spielmaterial:

1 König, 4 Eckpflocke, 10 Bauern, 6 Wurfhölzer

## Spielfeld:

8 × 5 m auf Rasen oder 8 × 4 m auf Sand oder Kies sind empfehlenswert. Das Spielfeld kann auch kleiner oder größer sein.

## Ziel des Spiels:

Es handelt sich um ein Gesellschaftsspiel aus der Wikingerzeit. Ziel des Spiels ist es, zuerst die Bauern und dann den König mit den Wurfhölzern umzuwerfen. Das Wikingerspiel wird entweder eins gegen eins oder in 2 Teams mit maximal 6 Spielern je Mannschaft gespielt.

## Vorbereitung:

Auf einer ebenen Fläche wird das Spielfeld an den Ecken mit den Eckpflocken markiert. Der König wird in der Mitte des Spielfeldes platziert. Jeweils 5 Bauern werden auf die Grundlinie (kürzere Seite) des Spielfeldes gestellt. Die Mannschaften werden gebildet und nehmen hinter den Grundlinien ihre Positionen ein. Sicherheitsabstand einhalten! Die Wurfhölzer werden vor jedem Spielzug in dem Team untereinander aufgeteilt. Geworfen werden die Wurfhölzer immer von der jeweiligen Grundlinie aus. Die Wurfhölzer dürfen ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten nach vorne geworfen werden. Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten werden, nicht in der Mitte. Sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.

## Spielverlauf:

1. 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.
2. Nun geht es darum, mit den 6 Wurfhölzern möglichst viele der 5 gegnerischen Bauern umzuwerfen. Nachdem das 1. Team seine 6 Wurfversuche abgeschlossen hat, ist das 2. Team an der Reihe.
3. Team 2 muss jetzt zuerst die umgestürzten Bauern („bewegliche Bauern“) in die Spielhälfte von Team 1 zurückwerfen (hinter den König). Sie werden dort aufgestellt, wo sie landen. Landet der Bauer auch beim 2. Versuch nicht im gegnerischen Spielfeld, wird dieser vom gegnerischen Team nach eigener Wahl in ihrer Spielhälfte aufgestellt, aber nicht näher als 2 Wurfhöhlzungen vom König.  
*Hinweis:* Berühren sich zwei „bewegliche Bauern“ beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinander gestellt werden.  
*Tipp:* Die „beweglichen Bauern“ möglichst nah an die Mittellinie werfen. Dort ist es im kommenden Spielzug einfacher, sie wieder zu treffen.
4. Team 2 ist jetzt am Spielzug. Es müssen jetzt bei jedem Spielzug zuerst die „beweglichen Bauern“ mit den 6 Wurfhölzern umgeworfen werden, bevor die Bauern auf der Grundlinie zu Fall gebracht werden dürfen.  
*Hinweis:* Sollte ein Bauer auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die „beweglichen Bauern“ umgeworfen sind, wird dieser Bauer wieder aufgestellt.
5. Die liegenden „beweglichen Bauern“ werden aus dem Spiel entfernt.

6. Wenn Team 2 es nicht schafft, alle „beweglichen Bauern“ zu treffen, wird die Abwurfline von Team 1 bei ihrem nächsten Wurf auf den am nächsten des Königs liegenden „beweglichen Bauern“ vorverlegt.

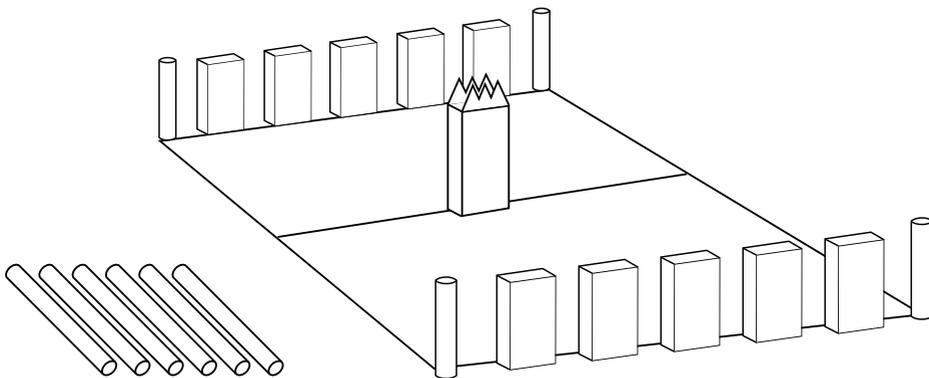
*Tip:* Eine Schnur oder eine Linie am Boden kann die Mittellinie und die Grund- und Seitenlinien und die vorgezogenen Abwurflinien markieren.

*Hinweis:* Wenn Team 2 in der nächsten Runde alle „beweglichen Bauern“ umwirft, muss Team 1 zur Grundlinie zurückkehren und erneut von dort aus werfen.

7. Team 1 muss nun alle getroffenen „beweglichen Bauern“ und die evtl. neu getroffenen Bauern der Basislinie in die gegnerische Hälfte werfen und es geht weiter wie zuvor.

8. Das Spiel wiederholt sich so oft, bis eines der Teams alle gegnerischen Bauern umgeworfen hat. Mit den verbleibenden Wurfhölzern wird nun versucht, den König zu treffen und zu Fall zu bringen.

Wenn der König während des Spiels durch ein Wurfholz umfällt, solange noch Bauern stehen, so gewinnt das gegnerische Team das Spiel.



# Guide to playing the Viking game

**Number of players:** 2 teams (2–12 players)

**Recommended ages:** 6 and above

**Playing time:** approx. 20 minutes

## Game materials:

1 king, 4 corner stakes, 10 pawns, 6 batons

## Pitch:

8 × 5 m on grass or 8 × 4 m on sand or gravel is the recommended size. The pitch can also be bigger or smaller.

## Aim of the game:

This is a popular game that dates back to the Viking era. The aim of the game is first to knock over the pawns and then the king using the batons. This Viking game is played either one against one or in two teams with a maximum of six players per team.

## Preparation:

Over a flat area, the pitch is marked out with the corner stakes placed at the corners. The king is placed in the middle of the pitch. Five pawns are placed on each baseline (shorter side) of the pitch. The teams are formed and take up their positions behind the baselines. Keep a safe distance! The batons are divided up among the team members before each team has its turn. The batons are always thrown from the respective baseline. The batons may only be gripped by their end and only thrown straight forwards with an underarm throw. The batons must be held at one end, not in the middle. So-called helicopter or spinning throws are not allowed.

## How to play:

1. First of all, it is decided who will start the game. One player from each team throws a baton as close as possible to the king without hitting it. The team whose baton lands closest starts the game.
2. The objective now is to use the 6 batons to knock over as many of the 5 opposing pawns as possible. Once the 1st team has completed its 6 attempted throws, it is the 2nd team's turn.
3. Team 2 must now first throw the pawns which have been knocked over ("field pawns") into Team 1's half of the pitch (behind the king). They are stood up where they land. If the pawn still does not land on the opposing side of the pitch even on the 2nd attempt, it is placed by the opposing team in its half of the pitch wherever it wants, but no closer than two baton lengths from the king.  
*Note:* If two "field pawns" touch when they are thrown in, they may be placed on top of one another to form a tower.  
*Tip:* Throw the "field pawns" as close as possible to the middle line. It will be easier to hit them there on the next turn.
4. It is now the turn of Team 2. On each turn, it is now necessary first to knock over the "field pawns" with the six batons before the pawns on the baseline may be knocked over.  
*Note:* If a pawn on the baseline is knocked over before the "field pawns" have been knocked over, this pawn is returned to an upright position.
5. The knocked-over "field pawns" are removed from the game.

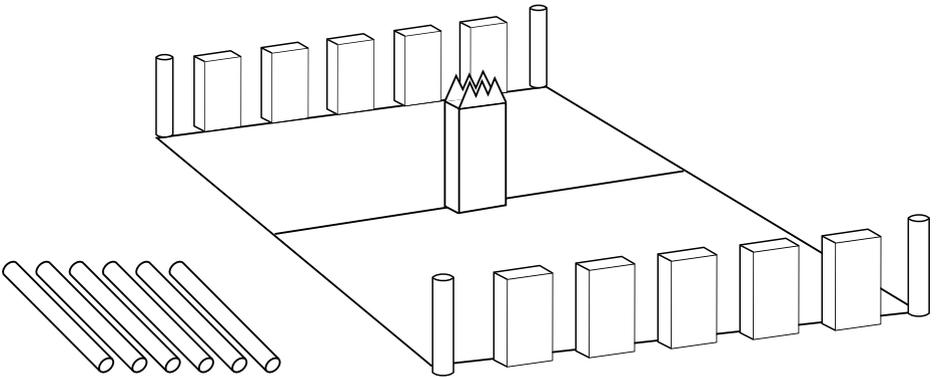
6. If Team 2 does not manage to hit all "field pawns", the line from which Team 1 throws on its next turn is moved forward to the "field pawn" located closest to the king.

*Tip:* A cord or a line on the ground can mark the middle line and the baseline and side lines and the advanced throwing lines.

*Note:* If Team 2 knocks over all "field pawns" in the next round, Team 1 must return to the baseline and throw from there again.

7. Team 1 must now throw all of the "field pawns" that have been hit and any new pawns hit on the baseline into the opposing half of the pitch and the game continues as before.
8. The game is repeated until one of the teams has knocked over all of the opposing pawns. An attempt may now be made to hit the king with the remaining batons.

If the king is knocked over by a baton at any point during the game while pawns are still standing, the opposing team wins the game.



**DE:** Achtung! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Stichverletzungen durch scharfe Spitzen möglich. Unbedingt darauf achten, dass keine Personen von den Wurfhölzern getroffen werden können! Bitte bewahren Sie die Verpackung für Kommunikationszwecke auf. Bitte entfernen Sie alle Verpackungselemente, bevor Kinder damit spielen.

**EN:** WARNING! Please make sure that no people can be struck by the batons! They must be used under the direct supervision of adults. Not suitable for children under 36 months. Danger of skin puncture due to sharp points. Keep the packaging for any possible future correspondence. All clips, binders, rubber bands, plastic bags and other packaging material are not part of the toy. Please remove them before giving the toy to your child.

Hergestellt für/Manufactured for:  
myToys.de GmbH  
Potsdamer Straße 192  
10783 Berlin  
Germany

Artikelnummer: 3797282  
Chargen-Nr.: 201612153797282



The myToys logo features the brand name in a bold, rounded, and bubbly font with a thick black outline.