



KUBB spelas en mot en eller i två lag. Bästa underlag är gräs eller grus.

SPELET INNEHÅLLER 1 kung, 10 knektar, 6 kastpinnar.

SPELETS MÅL Att med hjälp av kastpinnarna fälla motståndarens alla knektar och därefter fälla kungen.

FÖRBEREDELSER Spelplanen märks ut, lämpliga mått är 10 m lång och 5 m bred. Kungen placeras i mitten av spelplanen, 5 knektar placeras med jämnt mellanrum på vardera baslinje.

SPELETS GANG Kastaren står alltid någonstans på sin egen baslinje. Pinnarna måste kastas lodrätt underifrån. En ur varje lag kastar en pinne så nära kungen som möjligt men utan att träffa. Laget som lyckats få pinnen närmast kungen börjar.

Nu gäller det att med de 6 kastpinnarna fälla så många som möjligt av motståndarlagets knektar. När alla 6 pinnarna kastats går turen över till det andra laget. De knektar som träffats och fallit, betraktas nu som ”rörliga” och kastas över på motståndarlagets planhalva. Knektarna måste landa inom spelområdet där de sedan ställs i upprätt position. Man har 2 försök på sig att få varje knekt inom området. Misslyckas man får motståndarlaget placera knekten var på området de vill. Dock minst en pinnlängd ifrån kungen.

Nu ska lag 2 kasta pinnarna och välta motståndarlagets knektar. Innan man får kasta mot basknektarna, måste de nytilkomna ”rörliga” knektarna vältras. När laget kastat sina 6 pinnar går turen tillbaka till första laget. Och allt görs likadant igen. Alla vältra knektar kastas över på motståndarlagets område. De ställs i upprätt position, och de ”rörliga” knektarna skall åter igen fällas före basknektarna.

Om ett lag inte lyckas fälla alla rörliga knektar får motståndarlaget tills vidare flytta fram sin baslinje till den främsta knekten. När den fälls återgår baslinjen till sitt normala läge. Om en basknekt fälls innan alla rörliga knektar fällts räknas inte det, utan basknekten ställs upp igen.

När ett lag lyckats fälla samtliga knektar på motståndarsidan ska kungen fällas. Kast på kung sker alltid från baslinjen. För att få fälla kungen måste man ha minst 2 kastpinnar kvar. Detta för att spelet inte ska kunna avgöras på första kastomgången.

Kungen får ej vältras innan alla knektar är fällda, då vinner motståndarlaget!

Kungen får ej vältras innan alla knektar är fällda, då vinner motståndarlaget!

BEX is a registered trademark of Bex Sport AB

BEX  **HÖGANÄS | SWEDEN**

www.bexsport.com



KUBB spilles en mot en eller på to lag. Det beste underlag er gress eller grus.

SPILLET INNEHOLDER: 1 konge, 10 knekter, 6 kastepinner.

SPILLETS FORMÅL: Å felle alle motstanderens knekter og deretter kongen ved hjelp av kastepinnene.

FORBEREDELSER Spilleområdet merkes opp, eg-nede mål er lengde 10m og bredde 5m. Kongen plasseres i midten av spilleområdet, fem knekter plasseres med lik avstand på hver grunnlinje.

SPILLETS GANG Kasteren står alltid et sted på sin egen grunnlinje. Pinnene må kastes lodrett nedenfra. En deltaker fra hvert lag kaster en pinne så nær kongen som mulig, men uten å treffe. Det laget som klarer å få pinnen nærmest kongen, starter.

Nå gjelder det å felle så mange som mulig av motstanderens knekter med de 6 kastepinnene. Når alle 6 pinnene er kastet, går turen over til det andre laget. De knektene som er truffet og har falt, betraktes nå som ”bevegelige” og kastes over på motstanderlagets banehalvdel. Knektene må lande innenfor spilleområdet, der de så stilles opp.

Man har to forsøk på seg til å få hver knekt innenfor området. Hvis man mislykkes, får motstanderlaget plassere knekten hvor på området de vil, men minst en pinnelengde fra kongen.

Nå skal det andre laget kaste pinnene og velte motstanderlagets knekter. Før man får begynne å kaste mot de opprinnelige knektene på grunnlinjen, må de forvandlede ”bevegelige” knektene veltes. Når dette laget har kastet sine 6 pinner, går turen tilbake til det første laget, og alt gjøres likedan igjen. Alle veltede knekter kastes over på motstanderlagets område. De stilles opp det de havner, og de ”bevegelige” knektene skal igjen felles før de opprinnelige knektene.

Hvis et lag ikke klarer å felle alle bevegelige knekter, får motstanderlaget inntil videre flytte fram sin grunnlinje til den fremste knekten. Når den felles, går grunnlinjen tilbake til sin normale posisjon.

Hvis en av de opprinnelige knektene felles før alle bevegelige knekter er felt, teller dette ikke, knekten stilles opp igjen.

Når ett lag har klart å felle samtlige knekter på motstandersiden, er det tid for å felle kongen. Kast mot kongen skjer alltid fra grunnlinjen.

Før å få felle kongen, må man ha minst 2 kastpinner igjen. Grunnen til dette er at spillet ikke skal kunne avgjøres i den første kastomgangen.

Kongen må ikke veltes før alle knekter er felt – da vinner motstanderlaget.



KUBB spilles en mod en eller af to hold. Det bedste underlag er graes eller grus.

SPILLET INDEHOLDER 1 konge, 10 knægte, 6 kaste-pinde.

SPILLETS FORMÅL At fælde alle modstanderens knægte og derefter hans konge ved hjælp af kaste-pindene.

FORBEREDELSER Spilleområdet maekes af et velegnet område måler 10 m i længden og 5 m i bredden. Kongen placeres midt i området, 5 knægte placeres med jævne mellemrum på hver grundlinie.

SPILLETS GANG Heittäjä valitsee heittopaikan omalta heittolinjaltaan. Yksi pelaaja molemmista joukkueista yrittää heittää tikun mahdollisimman lähelle kuningasta. Heittotikku ei saa osua kuninkaaseen. Tikut on heitettävä alakautta. Se joukkue, jonka tikku on lähimpänä kuningasta, saa aloittaa. Seuraavaksi joukkueen on kaadettava kuudella heittotikullaan mahdollisimman monta vastustajan sotilasta. Kun kaikki kuusi tikkuu on heitetty, vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. He keräävät kaadetut, ”liik-kuvat” sotilaansa ja heittävät ne omalta heittolinjaltaan vastustajan puolelle.

Sotilaat on saatava osumaan vastustajan pelialueelle kahdella yrityksellä, minkä jälkeen ne nostetaan pystyyn. Mikäli tässä ei onnistuta, vastustaja saa sijoittaa oman sotilaansa pelialueelle valitsemaansa kohtaan kuitenkin niin, että etäisyyttä kuninkaaseen on vähintään heittotikun verran.

Når holdet har kastet sine 6 pinde, går turen tilbage til det første hold. Dernaest følger samme fremgangsmåde. Alle vaeltede knaegte kastes over på motstandarens område, hvor de rejses op. Endnu en gang skal de ”bevaegelige” knaegte faeldes før knaegtene på grundlinien.

Hvis det ikke lykkes et hold at fælde alle bevaegelige knaegte, må modstanderne indtil videre flytte deres grundlinie frem til den forreste knaegt. Når den faeldes, rykkes grundlinien tilbage til sin oprindelige position. Hvis en knaegt på grundlinien faeldes, før alle bevaegelige knaegte er faeldet, taeller dette ikke med, men knaegten på grundlinien rejses op igen. Når det lykkes et hold at faelde alle knaegte på modstandernes side, er det tid at faelde kongen. Kast for at ramme kongen sker altid fra grundlinien. For at faelde kongen skal man have mindst 2 kaste-pinde tilbage. Dette skal forhindre, at spillet ikke afgøres i første kasterunde. Kongen må ikke vaeltes, førend knaegte er faeldet. Sker det alligevel, vinder det andet hold.



KUBBIA voi pelata kaksi pelaajaa tai joukkuetta. Pelialustaksi käy parhaiten nurmikko tai sorakenttä.

PELIN SISÄLTÖ 1 kuningas, 10 sotilasta, 6 heittotikku.

PELIN TAVOITE Kaataa heittotikuilla vastustajan kaikki sotilaat ja sen jälkeen kuningas.

VALMISTELUT Aluksi merkitään pelialue. Sopiva pituus on 10 m ja leveys 5 m. Kuningas asetetaan pelialueen keskelle ja viisi sotilasta tasaisin välein kummallekin heittolinjalle.

PELIN KULKU Heittäjä valitsee heittopaikan omalta heittolinjaltaan. Yksi pelaaja molemmista joukkueista yrittää heittää tikun mahdollisimman lähelle kuningasta. Heittotikku ei saa osua kuninkaaseen. Tikut on heitettävä alakautta. Se joukkue, jonka tikku on lähimpänä kuningasta, saa aloittaa. Seuraavaksi joukkueen on kaadettava kuudella heittotikullaan mahdollisimman monta vastustajan sotilasta. Kun kaikki kuusi tikkuu on heitetty, vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. He keräävät kaadetut, ”liik-kuvat” sotilaansa ja heittävät ne omalta heittolinjaltaan vastustajan puolelle.

Sotilaat on saatava osumaan vastustajan pelialueelle kahdella yrityksellä, minkä jälkeen ne nostetaan pystyyn. Mikäli tässä ei onnistuta, vastustaja saa sijoittaa oman sotilaansa pelialueelle valitsemaansa kohtaan kuitenkin niin, että etäisyyttä kuninkaaseen on vähintään heittotikun verran.

Seuraavaksi joukkue yrittää kaataa tikullaan vastustajan sotilaita. Heittolinjalla olevia sotilaita saa kaataa vasta sen jälkeen, kun kaikki liikkuvat sotilaat on kaadettu. Kun joukkue on heittänyt kuusi tikkuuan, vuoro siirtyy ensimmäiselle joukkueelle ja peliä jatketaan samalla tavalla. Kaikki kaadetut sotilaat heitetään vastustajan alueelle, missä ne nostetaan pystyyn. Liikkuvat sotilaat on kaadettava ennen heittolinjan sotilaita. Jos joukkue ei onnistu kaatamaan kaikkia liikkuvia sotilaita, vastapuolen joukkue saa siirtää heittolinjansa tilapäisesti etummaisena olevan sotilaan kohdalle. Kun tämä sotilas on kaadettu, heittolinja siirtyy normaalille paikalle.

Jos heittolinjan sotilas kaadetaan, ennen kuin kaikki liikkuvat sotilaat on kaadettu, kaatoa ei lasketa vaan sotilas nostetaan uudelleen pystyyn.

Kun joukkue on onnistunut kaatamaan kaikki vastutajan sotilaat, he yrittävät seuraavaksi kaataa kuninkaan. Kuningasta heitetään aina heittolinjalta. Kuninkaan kaatamiseksi joukkueella on oltava jäljellä vähintään kaksi heittotikkua.

Tämä estää pelin ratkaisemisen ensimmäisellä kieroksella. Jos kuningas kaadetaan, ennen kuin kaikki sotilaat on kaadettu, vastajoukkue on voittanut pelin.



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.

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 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 uptight 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.



KUBB is te spelen 1 tegen 1, of in teamverband. INHOUD: 1 Koning, 10 Torens, 6 Werpstokken, 4 Hoekstokken. 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 in de breedte. Plaats de Koning in het midden, en de Torens (5 voor ieder team) om de meter in de breedte van de basislijn. Zie ook de tekening op de achterzijde. De partij die een werpstok het dichtst bij de Koning gooit, begint. De Koning mag niet geraakt worden!

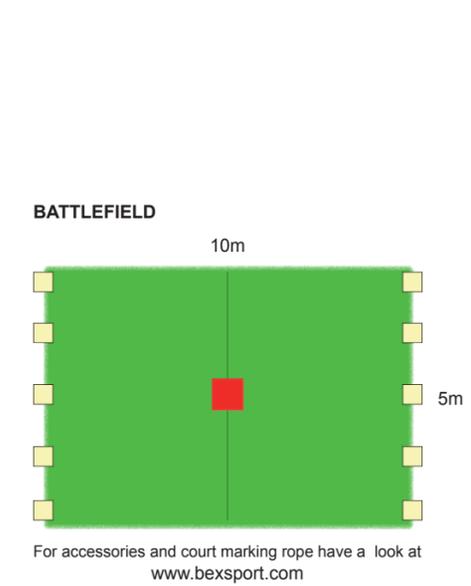
SPELVERLOOP Beurt 1, Team 1 werpt De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De Werpstokken dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn Werpstokken op de Torens van de tegenstander. Elke Toren die omgegooid wordt, verandert in een Ridder. Wanneer de 6 Werpstokken gegooid zijn, gaat de beurt over naar team 2. Beurt 1, Team 2 werpt. Team 2 werpt zijn zojuist omgegooide 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 hij 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 rechtop 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 Werpstokken 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 Werpstokken omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van Team 2 gegooid 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 rechtop gezet. - Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.



Bex Kubb Family is made of high quality birch wood. The logging is done under supervision from the government. Birch wood is ideal for using outside as it is very hard and therefore very durable.





KUBB wird entweder eins gegen eins oder in 2 Teams a max. 6 Mitstreiter Gegeneinander gespielt

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

ZIEL DES SPIELS 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.

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 zurückgeworfenen.

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 Wurfholzlängen 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 Abwurflinie 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.



KUBB se joue un contre un entre équipes. La meilleure surface de jeu est le gazon ou la terre battue. Contenu: 1 roi, 10 valets, 6 bâtons, 4 marquers Le But du Jeu est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi à l'aide des bâtons.

PREPARATION Marquer le terrain de jeu, la taille idéale étant de 10 metres de longueur et 5 metres de largeur. Placer le roi au centre du terrain de jeu et puis 5 valets le long des deux lignes de base opposées à un intervalle régulier.

LE JEU

Consiste 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'intérieur du terrain opposé. Au cas d'échec c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins les valets doivent 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. Si ce valet est renversé, la ligne de base revient au niveau ultérieur.

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 soient renversés elle perd le jeu 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.



Il KUBB si gioca uno contro uno o in due squadre. Il terreno più adatto è il prato o la ghiaia.

IL GIOCO COMPRENDE 1 re, 10 kubb, 6 bastoni da lancio.

SCOPO DEL GIOCO Abbattere prima tutti i kubb avversari colpendoli con i bastoni da lancio, quindi abbattere nello stesso modo anche il re.

PREPARATIVI Tracciare il campo di gioco, le misure ideali sono 10 m di lunghezza x 5 m di larghezza. Posizionare il re al centro del campo e collocare su ogni linea di fondo 5 kubb, a distanza uniforme tra loro.

COME SI GIOCA

Il lanciatore deve trovarsi sempre sulla propria linea di fondo. I bastoni si lanciano in verticale, dal basso verso l'alto. Un giocatore di ogni squadra lancia un bastone, cercando di avvicinarsi il più possibile al re ma senza colpirlo. Inizia la squadra che si è avvicinata di più al re. L'obiettivo del gioco è abbattere il maggior numero possibile di kubb avversari con i 6 bastoni da lancio. Una volta lanciati tutti e 6 i bastoni, il turno passa all'altra squadra. I kubb colpiti e abbattuti sono ora considerati "mobili" e devono essere lanciati nella metà campo avversaria. I kubb devono atterrare all'interno dell'area di gioco, dove saranno rialzati in posizione verticale. Si hanno a disposizione 2 tentativi per lanciare ogni kubb all'interno dell'area di gioco.

Se non vanno a buon fine, la squadra avversaria sarà libera di posizionare il kubb in qualsiasi punto dell'area, purché si trovi ad almeno un bastone di distanza dal re. Ora il turno spetta alla squadra 2, che dovrà lanciare i bastoni e abbattere i kubb avversari. Prima di poter abbattere i kubb sulla linea di fondo, tuttavia, dovrà far cadere i nuovi kubb "mobili". Una volta lanciati i 6 bastoni, il turno torna alla prima squadra e il gioco prosegue come descritto. Tutti i kubb abbattuti vengono lanciati nell'area della squadra avversaria. Si collocano in posizione verticale e, anche questa volta, i kubb "mobili" devono essere abbattuti prima di quelli sulla linea di fondo. Se una squadra non riesce a far cadere tutti i kubb "mobili", la squadra avversaria sposta la propria linea di fondo fino al kubb più vicino alla metà campo. Quando questo sarà abbattuto, la linea di fondo tornerà nella posizione normale. Se un kubb della linea di fondo cade prima che siano stati abbattuti tutti i kubb "mobili", il lancio non è valido e il kubb si posiziona di nuovo in verticale. Quando una squadra ha abbattuto tutti i kubb avversari, deve far cadere il re. Il lancio per abbattere il re si effettua sempre dalla linea di fondo.

Per far cadere il re si devono avere a disposizione almeno ancora 2 bastoni di lancio, affinché il gioco non possa concludersi al primo turno. Non si può abbattere il re prima di aver fatto cadere tutti i kubb. Se si abbatte il re prima dei kubb, vince la squadra avversaria!



El KUBB se juega uno contra uno o en dos equipos. El mejor terreno es césped o grava.

EL JUEGO CONTIENE 1 rey, 10 soldados (estacas de madera), 6 palos para lanzar.

OBJETO DEL JUEGO Derribar todos los soldados del adversario con los palos para lanzar y luego derribar al rey.

PREPARACIÓN Se debe marcar la cancha; las medidas adecuadas son 10 m de largo por 5 m de ancho. El rey es colocado en el centro de la cancha y los cinco soldados se colocan de manera equidistante en cada línea base.

DESARROLLO DEL JUEGO

El lanzador siempre deberá realizar el lanzamiento desde su propia línea base. Los palos deben ser lanzados de manera vertical, por debajo del brazo. Un jugador de cada equipo deberá lanzar un palo lo más cerca posible del rey, pero sin derribarlo. El equipo que lance el palo más próximo al rey dará comienzo al juego. El juego consiste en derribar el mayor número posible de soldados del adversario con los seis palos para lanzar

Después de lanzar los seis palos, es el turno del otro equipo. Los soldados derribados serán considerados como "soldado de campo" y lanzados al medio campo del adversario. Los soldados deben caer dentro del área de juego, donde luego serán colocados en posición de pie. Se permiten dos intentos para lograr colocar a cada soldado dentro del área. Si los intentos fracasan, el equipo adversario podrá colocar al soldado en cualquier lugar del área que desee. Sin embargo deberá estar a un palo de longitud como mínimo de la posición donde se encuentra el rey. Ahora el equipo 2 deberá lanzar los palos y derribar los soldados del equipo adversario. Antes de lanzar los palos contra los soldados de base, se deberán derribar los "soldados de campo" que han sido agregados. Cuando se han lanzado los seis palos, es el turno nuevamente del primer equipo. Y todo se vuelve a realizar de la misma manera. Todos los soldados derribados son lanzados al área del equipo adversario. Los soldados son colocados en posición de pie y los "soldados de campo" nuevamente deben ser derribados antes que los soldados de base. Si un equipo no logra derribar todos los soldados de campo, el equipo adversario puede continuar avanzando su línea base hasta el soldado que se encuentre más adelantado. Cuando éste es derribado, la línea base vuelve a su posición normal.

Si un soldado de base es derribado antes de que todos los soldados de campo hayan sido tumbados, el lanzamiento no será considerado válido y el soldado de base será colocado en posición de pie nuevamente. Cuando un equipo logre derribar todos los soldados del lado adversario, se deberá derribar al rey. El lanzamiento al rey deberá realizarse siempre desde la línea base. Para derribar al rey se debe contar como mínimo con dos palos para lanzar. El fundamento de esta regla es que el juego no finalice en la primera ronda de lanzamientos.

El rey no puede ser derribado antes de que todos los soldados hayan sido tumbados. ¡Si el rey es derribado antes, el equipo adversario ganará el juego!



KUBB je hra pro dva protihráče nebo pro dvě družstva o více členech. Nejlepší hrací plochou je tráva nebo štrk.

HRA OBSAHUJE: 1 figurku krále, 10 spodků/kubbů a 6 kolíků na házení.

CÍL HRY: Hráči se snaží hodem kolíků srazit pokud možno všechny protihráčovy spodky a poté srazit i krále.

PŘÍPRAVA: Označte hrací plochu s optimálními rozměry o délce 10m a šíř 5m. Na obě základní čary se v pravidelných rozestupech rozestaví 5 spodků a král se umístí uprostřed hrací plochy.

POSTUP HRY:

Hráč by měl pokaždé stát u vlastní základní čary. Kolíky se hází po délce spodním hodem ("kyvadlový hod"). Jeden hráč z družstva hází kolík co nejbliže ke králi, ale nesmí ho trefit. Družstvo, kterému se podaří hodit kolík nejbliže ke králi začíná. Nyní je důležité srazit pomocí 6 kolíků na házení co nejvíce soupeřových spodků. Po hození všech 6 kolíků je řada na druhém družstvu.

Spodci, kteří byli sraženi a leží na zemi, se tímto pokládají za "mobilní", a hází se na protivníkovu stranu. Spodci musí být hozeni do prostoru hrací plochy, kde se poté postaví na výšku v místě dopadu. Hráč má na hození a trefení mobilních spodků do hrací plochy 2 pokusy. Pokud se mu to nepodaří, má protivník možnost umístit spodky kdekoli na určené ploše. Jedinou podmínkou je, aby se spodek nacházel od krále ve vzdálenosti nejméně jedné délky kolíku. Poté hází kolíky druhé družstvo a snaží se srazit spodky soupeře.

Než se začnou srazet spodci na základní čáře, musí se nejprve srazit nově přibytí "mobilní" spodci. Poté co druhé družstvo hodí všech 6 kolíků, hra se otočí a hází první družstvo. Takto hra pokračuje. Všichni sražení spodci se hází na protivníkovu stranu. Tito mobilní spodci se poté postaví na výšku a opět platí pravidlo, že se mobilní spodci musí srazit předtím, než se začnou srazet jezdcí na základní čaru. Pokud se jednomu družstvu nepodaří srazit všechny mobilní spodky, může druhé družstvo posunout svou základní čaru blíže, k nejbližšímu mobilnímu spodku. Poté co se tento nejbližší spodek srazí, posune se dočasná základní čára zpátky na svou původní pozici. Pokud srazí některé družstvo spodky na základní čáře předtím, než všechny mobilní spodky, je toto sražení neplatné a tento spodek se znovu postaví na své místo. Poté co se jednomu družstvu podaří srazit všechny spodky na soupeřové straně, může se nakonec pokusit srazit i krále. Hod na krále se musí provést pokaždé ze základní čary.

Ke sražení krále musí mít hráč nejméně 2 kolíky na házení. Je to z toho důvodu, aby nebylo možné o hře rozhodnout již prvním hodem. Král se nesmí srazit předtím, než jsou sražení všichni spodci, v opačném případě hra končí a soupeř vyhrává!



A KUBB nevű játékot két fő vagy két csapat játszza egymás ellen. A játékhoz füves vagy salakos pálya a legjobb.

A JÁTÉK TARTALMA: 1 király, 10 kubb, 6 dobófa.

A JÁTÉK CÉLJA: A dobófák segítségével ki kell űtni az ellenfél mindegyik kubbját majd végül a királyt.

ELŐKÉSZÜLET: Jelöljünk ki egy 10 m hosszú, 5 m széles játéktérlet. A királyt helyezzük a játéktér közepére, 5-5 kubbot pedig egyenlő távolságban a két alapvonalra.

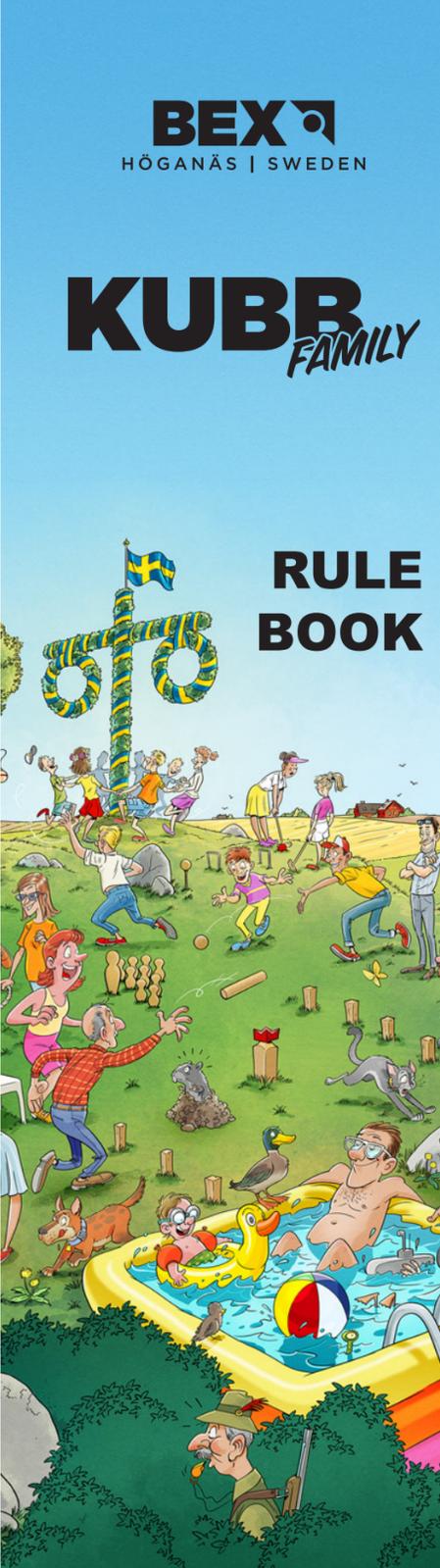
A JÁTÉK MENETE:

A dobónak mindig a saját alapvonalára kell állnia. A dobófákat függőlegesen kell eldobni alulról indítva. Mindkét csapatból egy játékos megpróbál a királyhoz minél közelebb dobni anélkül, hogy azt eltalálná. A királyhoz legközelebb dobó csapat kezdhet. A 6 dobófával ezután az ellenfél térfelén minél több kubbot ki kell dobni.

A 6 dobófa eldobása után következnek a másik csapat. Az eltalált és kiűtött kubbokat "mezőkubbnak" nevezzük, ezeket át kell dobni az ellenfél térfelére. A kubboknak a játéktéren belülre kell érkezniük, ahol felállítják őket. Az átdobást kétszer lehet megpróbálni. Ha nem sikerül, az ellenfél oda helyezheti el a kubbot saját térfelén belül, ahova akarja, azonban a királytól legalább egy dobófányi távolságra. M ost a másik csapat próbálkozhat az ellenfél kubbjainak felborításáva. Az alapvonalon álló kubbok előtt az újonnan szerzett mezőkubbokat kell felborítani. Ha a második csapat is eldobta a 6 botját, újra az első csapat következik, és így tovább. Minden felborított kubbot át kell dobni az ellenfél térfelére.

Ott ezeket a mezőkubbokat felállítják, majd megint csak az alapvonalí kubbok előtt ezeket kell megcélozni. Ha egy csapatnak nem sikerül minden mezőkubbot felborítani, az ellenfél a következő dobán előremozdít-hatja alapvonalát a legelső kubbig. Ha azt felborították, vissza kell helyezkedni az alapvonalra. Ha alapvonalí kubbot borítottak fel, mielőtt minden mezőkubbal végeztek volna, az nem számít, és újra fel kell állítani. A király akkor következik, ha az egyik csapatnak minden kubbot sikerült felborítania az ellenfél térfelén. A királyra csak az alapvonalon állva szabad dobni. A király kidobásához legalább két dobófának kézben kell lennie. Ez azért van így, hogy a játék ne záruljon le rögtön, az első dobásnál.

A királyt nem szabad felborítani mindaddig, míg bármelyi kubb áll még, mert akkor az ellenfél nyeri a játszmát.



BEX
HÖGANÄS | SWEDEN

KUBB
FAMILY

RULE
BOOK