

KOOR

KUBB

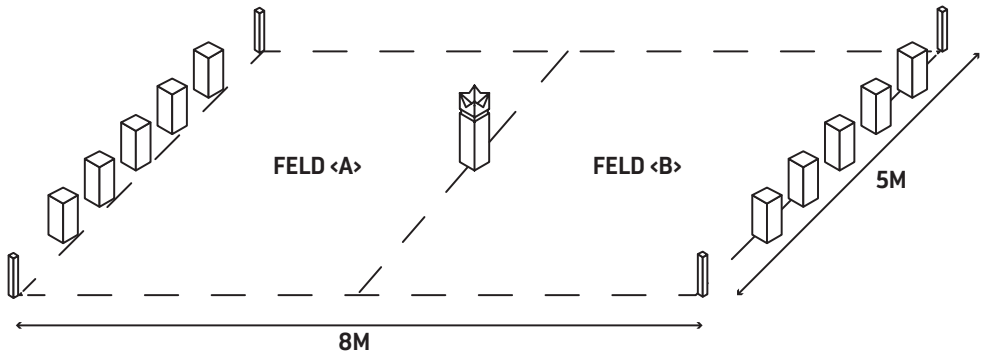
Geschicklichkeitsspiel
Jeu d'adresse
Gioco di abilità

Spielanleitung | Manuel du jeu | Istruzioni di gioco



Einführung und Spielfeld

Kubb ist ein rundenbasiertes Wurfspiel, wobei sich zwei Mannschaften an den Stirnseiten eines 5m x 8m grossen Kubb-Feldes gegenüber stehen. Ein Team besteht beim Kubb aus 1 bis 6 Spielern. Das Kubb-Spiel besteht aus 6 Wurfstäben, 10 Basis-Kubbs, 4 Begrenzungsstäben und einem König. Auf den beiden kurzen Seiten des Spielfeldes werden jeweils 5 Kubbs aufgestellt, wobei die beiden äusseren Kubbs mindestens eine Wurfstocklänge von den Begrenzungsstäben des Spielfeldes platziert werden müssen. Der König wird zentral auf der gedachten Mittellinie positioniert.



Ziel des Spieles und Wurfregeln

Ziel des Spieles ist es, mit den Wurfstöcken alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen. Gelingt dies in einem Durchgang darf das Team auf den König werfen. Fällt dieser um, ist das Spiel gewonnen.

Der Wurfstock muss immer vertikal von unten geworfen werden. Würfe von oben herab oder seitlich geschleuderte Stäbe sind nicht geltend.

Wer fängt an?

Zeitgleich wirft je ein Spieler pro Team seinen Wurfstock von seiner Grundlinie aus so nah wie möglich an den König. Diejenige Mannschaft, dessen Wurfstock näher beim König zum Liegen kommt, darf beginnen. Aber Vorsicht. Zwar darf der König berührt werden, kommt dieser jedoch zu Fall, darf das gegnerische Team beginnen.

Erste Runde

Dasjenige Team, welches das Einwerfen für sich entscheiden konnte (in diesem Beispiel Team-A), versucht nacheinander mit den sechs Wurfstäben möglichst viele gegnerische Basis-Kubbs zu treffen. Dabei ist darauf zu achten, dass der Werfer hinter der eigenen Grundlinie steht.

Das Zurückwerfen der gefallen Kubbs

Nachdem alle Wurfstäbe geworfen wurden, ist Team-B an der Reihe. Es sammelt die Wurfstäbe und gefallen Kubbs ein. Aus einem Basis-Kubb wird nach dem Umfallen ein Feld-Kubb. Nun muss Team-B versuchen die eingesammelten Feld-Kubbs zurück in die Spielhälfte von Team-A zu werfen. Dabei ist es von Vorteil, wenn die Kubbs nach dem Einwerfen möglichst dicht zusammen liegen, damit man mit einem Wurf vielleicht mehr als einen Kubb zu Fall bringen kann. Jeder Kubb darf nochmal eingeworfen werden, falls er nicht im gegnerischen Spielfeld zum Liegen kommt. Liegt der Feld-Kubb auch beim zweiten Wurf ausserhalb des Spielfeldes, wird dieser zum Straf-Kubb. Das Team-A kann jetzt in der eigenen Spielhälfte den Straf-Kubb frei platzieren, allerdings nicht dichter als eine Wurfstocklänge vom König oder der Spielfeldbegrenzung. Generell gilt für das komplette Kubb-Match: „Alle Feldkubbs bleiben bei jeder weiteren Runde im Spiel und werden nicht herausgenommen“.

Das Aufstellen der eingeworfenen Kubbs

Sind alle Feld-Kubbs im Spielfeld müssen diese von Team-A aufgestellt werden. Hierbei dürfen die Kubbs in wahlfreier Richtung positioniert werden. Die Kubbs müssen dabei innerhalb des Spielfeldes sein.

Zweite Runde

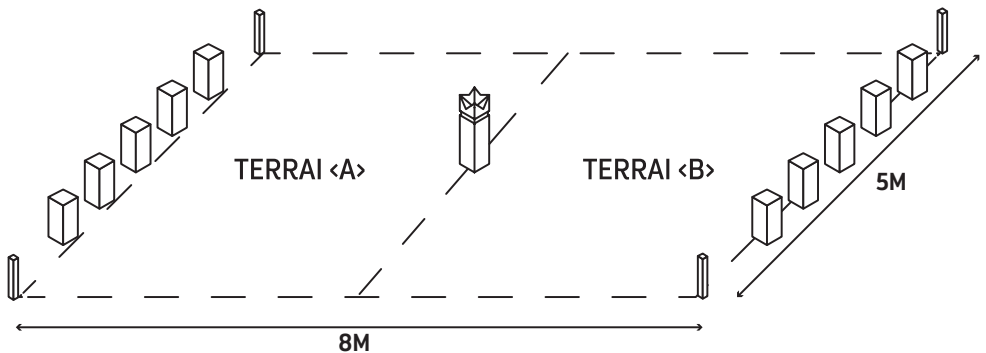
Die Aufgabe von Team-B ist es jetzt, mit den 6 Wurfstäben die aufgestellten Feld-Kubbs umzuwerfen. Gelingt dies in weniger als den 6 zur Verfügung stehenden Wurfstäben, so darf versucht werden auf die gegnerischen Basis-Kubbs auf der Grundlinie zu werfen. So gelangen weitere Kubbs ins Spiel. Dabei ist zu beachten, dass auf Basis-Kubbs nur geworfen werden darf, wenn alle Feld-Kubbs in diesem Durchgang geräumt wurden. Ist das nicht der Fall, muss der getroffene Basis-Kubb wieder aufgestellt werden. Spannend wird das Kubb-Spiel, wenn von Team-B nicht alle Feld-Kubbs geräumt wurden. Nun kann Team-A, nach dem erneuten Einwerfen der Kubbs von der Grundlinie, bis zu dem „nicht gefallen“ Feld-Kubb vorgehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht.

Spielende

Wenn alle Kubbs die sich im gegnerischen Feld befinden umgeworfen worden sind, geht es an den Königswurf. Der Königswurf erfolgt immer von der Basislinie aus. Dabei muss der werfende Spieler sich mit dem Rücken zum König positionieren und durch seine Beine werfen. Diejenige Mannschaft, der es mit ihren sechs Wurfstäben zuerst gelingt, alle Kubbs die sich im gegnerischen Feld befinden plus König umzuwerfen, gewinnt das Kubb-Spiel. Vorsicht ist dabei geboten, denn sollte der König vorher durch einen Wurfstab oder Kubb zu Fall gebracht werden, gilt das Spiel als verloren. Falls beim Königswurf ein gegnerischer Kubb getroffen werden sollte, so wird er an die gleiche Stelle zurückgestellt.

Introduction et plan du jeu

Kubb est un jeu de lancer qui se joue sur plusieurs manches. Deux équipes, qui se positionnent face à face aux deux extrémités du terrain de 5m x 8m, s'y affrontent. Une équipe peut être constituée de 1 à 6 joueurs. Le jeu de Kubb est constitué de 6 bâtons de lancer, 10 kubbs, 4 pieux et un roi. 5 kubbs sont placés sur chacun des deux côtés courts du terrain, ce sont les kubbs de base. Les kubbs aux extrémités doivent se trouver à une distance d'au moins une longueur de bâton de lancer de la limite du terrain. Le roi est positionné au centre de la ligne du milieu.



But du jeu et règles de lancer

Le but du jeu est de faire tomber tous les kubbs de l'équipe adverse à l'aide du bâton de lancer. Si cela est accompli en un tour, l'équipe peut viser le roi. Si le roi tombe, la partie est gagnée.

Le bâton de lancer doit toujours être lancé à la verticale et du bas vers le haut. Les lancers du haut vers le bas ou du côté (comme un frisbee) ne sont pas pris en compte.

Qui commence ?

En même temps, un joueur de chaque équipe lance un bâton de lancer depuis sa ligne de terrain (derrière les kubbs de base). L'équipe dont le bâton est le plus proche du roi a le droit de commencer. Mais attention : le roi peut être touché par le bâton, mais si le roi tombe, c'est l'équipe adverse qui a le droit de commencer.

Première manche

L'équipe qui commence (dans cet exemple l'équipe A) essaie de faire tomber le plus de kubbs de base de l'équipe B en lançant ses 6 bâtons de lancer. Attention, le lanceur doit rester derrière la ligne de son côté du terrain.

Le renvoi des Kubbs tombés

Une fois tous les bâtons de lancer lancés, c'est au tour de l'équipe B. Celle-ci ramasse tous les bâtons de lancer et les Kubbs tombés. Les Kubbs de base tombés deviennent alors des „kubbs de champ“. L'équipe B doit maintenant essayer de lancer les kubbs de champs dans la partie du terrain de l'équipe A. C'est un avantage si les kubbs se trouvent proches les uns des autres. Cela permet de faire tomber plus d'un kubb en un lancer. Chaque kubb peut être relancé une fois, s'il n'a pas atterri dans la partie du terrain adverse lors du premier essai. Si le kubb de champ se trouve toujours hors de la partie du terrain de l'équipe adverse, celui-ci devient un kubb de sanction. C'est l'équipe A qui récupère alors le kubb de sanction qu'elle peut placer librement dans sa partie du terrain, tant que celui-ci conserve une distance d'au moins un bâton de lancer avec le roi et avec les limites du terrain. En général, pour toute la durée d'une partie de Kubb, on dit que « Tous les kubbs de champs restent en place à chaque manche du jeu et ne sont jamais retirés du terrain ».

Remettre debout les kubbs renvoyés

Quand tous les kubbs de champ sont sur le terrain, l'équipe A doit les mettre debout. Ils peuvent être mis debout à l'une ou l'autre de leur extrémité, mais les kubbs doivent rester à l'intérieur du terrain.

Deuxième manche

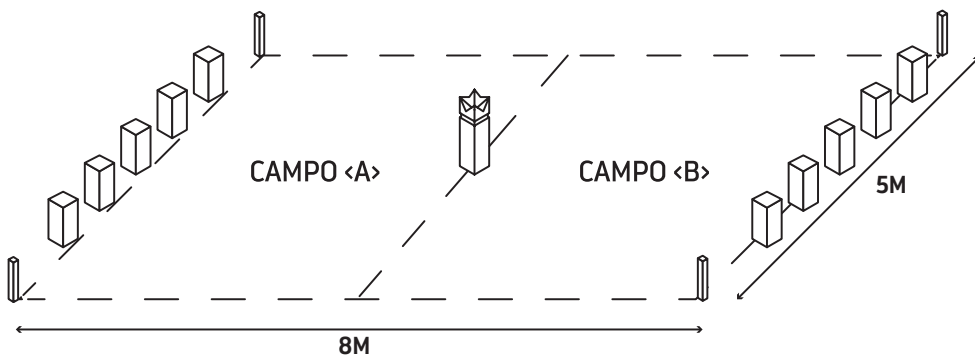
L'équipe 6 doit d'abord faire tomber tous les kubbs de champs à l'aide des 6 bâtons de lancer. Si cela est accompli en moins de 6 lancers, elle peut essayer de faire tomber les kubbs de base de l'équipe A. Il ne faut pas oublier qu'on ne peut pas faire tomber un kubb de base avant que tous les kubbs de terrain soient tombés pendant le tour en cours. Si cela n'est pas le cas, le kubb de base touché devra être remis à sa place. La partie devient intéressante si l'équipe B ne parvient pas à faire tomber tous les kubbs de terrain. L'équipe A a alors le droit de s'avancer jusqu'au kubb de champ encore debout qui est le plus proche de la ligne du milieu.

Fin du jeu

Quand tous les kubbs présents dans la partie du terrain adverse, on peut viser le roi. Il faut alors toujours lancer depuis la ligne de base. Le joueur qui lance doit se positionner dos au roi et lancer à travers ses jambes. L'équipe qui réussit en première à faire tomber tous les kubbs sur la partie adverse du terrain et le roi avec les 6 bâtons de lancer gagne la partie de Kubb. Mais attention, si le roi tombe en avance dû à un lancer de bâton ou de kubb, la partie est perdue. Si lors du lancer du roi, un kubb adverse est touché, alors celui-ci est remis à sa place.

Introduzione e campo di gioco

Kubb è un gioco di lancio a turni in cui due squadre si affrontano alle estremità di un campo Kubb di 5 x 8 m. A Kubb, una squadra è composta da 1 a 6 giocatori. Il gioco Kubb consiste in 6 bastoncini da lancio, 10 kubb di base, 4 bastoncini limitanti e un re. Sui due lati corti del campo di gioco vengono posizionati 5 kubb ciascuno, per cui i due kubb esterni vengono posizionati ad almeno una lunghezza di un bastone da lancio dalle barre perimetrali del campo di gioco. Il re è posizionato centralmente sulla linea centrale immaginaria.



Scopo del gioco e regole di lancio

Lo scopo del gioco è far cadere tutti i kubb della metà avversaria con i bastoni da lancio. Se succede in un round, la squadra può lanciare al re. Se cade, la partita è vinta.

Il bastone da lancio deve essere sempre lanciato verticalmente dal basso. Non si applicano i tiri dall'alto o i bastoni lanciati di lato.

Chi inizia?

Allo stesso tempo, un giocatore per squadra lancia il suo bastone da lancio dalla sua linea di base il più vicino possibile al re. La squadra il cui bastone da lancio si avvicina al re può iniziare. Ma attenzione. Il re può essere toccato, ma se cade, la squadra avversaria può iniziare.

Primo giro

La squadra che ha vinto il lancio per iniziare il gioco (in questo esempio la Squadra A) cerca di colpire il maggior numero possibile di basi kubb avversarie uno dopo l'altro con i sei bastoni da lancio. È importante assicurarsi che il lanciatore stia dietro la propria linea di base.

Rilanciare i kubb caduti

Dopo che tutti i bastoni da lancio sono stati lanciati, è il turno della Squadra B. Raccoglie i bastoncini da lancio e i kubb caduti. Un kubb di base diventa un kubb di campo dopo essere caduto. La squadra B ora deve provare a rilanciare i kubb di campo collezionati nella metà campo della Squadra A. È un vantaggio se i kubb sono il più vicini possibile dopo essere stati lanciati, in modo da poter abbattere più di un kubb alla volta. Ogni kubb può essere rilanciato se non si ferma nel campo di gioco avversario. Se anche il kubb di campo è fuori dal campo di gioco al secondo tiro, diventa un kubb di rigore. La squadra A può ora piazzare il kubb di rigore liberamente nella propria metà di gioco, ma non più vicino di una lunghezza del bastone da lancio dal re o dal bordo del campo. In generale, quanto segue si applica all'intera partita Kubb: „Tutti i kubb di campo rimangono in gioco per ogni round successivo e non vengono rimossi“.

Preparare i kubb lanciati

Quando tutti i kubb di campo sono nel campo da gioco, devono essere preparati dalla Squadra A. I kubb possono essere posizionati in qualsiasi direzione. I kubb devono restare all'interno del campo di gioco.

Secondo giro

Ora è compito della Squadra B usare i 6 bastoni da lancio per abbattere i kubb di campo. Se succede prima dell'uso di tutti e 6 i bastoni da lancio disponibili, si può fare un tentativo sui kubb di base sulla linea di fondo avversaria. È così che entrano in gioco più kubb. Va notato che i kubb di base possono essere lanciati solo se tutti i kubb di campo sono stati eliminati in questo round. Se questo non è il caso, il kubb di base che è stato colpito deve essere nuovamente rialzato. Il gioco Kubb diventa emozionante quando la squadra B non ha eliminato tutti i kubb di campo. Ora, dopo aver lanciato nuovamente i kubb dalla linea di fondo, la Squadra A può procedere al kubb del campo „fallito“, che è il più vicino alla linea centrale.

Fine del gioco

Quando tutti i kubb nel campo avversario sono stati abbattuti, è un tiro da re. Il tiro del re viene sempre effettuato dalla linea di fondo. Il giocatore che lancia deve posizionarsi con le spalle al re e lanciare attraverso le sue gambe. La squadra che riesce per prima con i suoi sei bastoni da lancio a far cadere tutti i Kubb nel campo avversario più il re vince il gioco Kubb. Si consiglia cautela, perché se il re viene abbattuto in anticipo da un bastone da lancio o da un kubb, la partita è considerata persa. Se un kubb avversario viene colpito durante il tiro del re, viene riportato nello stesso punto.

Import und Vertrieb durch:

Import e distribution par :

Importazione e distributzione

KOOR

FURBER AG
Hintermättlistrasse 3
CH-5506 Mägenwil
info@furber.ch

Made in PRC