

(NL) KUBB Schaken zoals de Vikingen

Kubb is een oud spel, dat vermoedelijk uit Gotland afkomstig is. „Vedkubbar“ is Zweeds voor een houtblok.

Kubb is een spel voor twee teams, die het tegen elkaar opnemen. Het wordt buiten gespeeld en is zowel voor kleine feestjes als op het strand bijzonder geschikt.

Het kubbspel bestaat uit

een koning (4,5 x 4,5 x 25 cm)

tien kubbs (4 x 4 x 12 cm)

zes ronde werpstokken (2,5 x 24 cm)

vier palen voor de afbakening van het speelveld (1,3 x 14,5 cm)

Verder is een vlak terrein benodigd, bij voorkeur met een ondergrond van gras, zand, kiezel of steen. Ook op sneeuw kan men kubb spelen.

Doel van het spel

Net zoals bij schaken is ook bij kubb de koning de centrale figuur. Alleen gaat het er hier veel steviger aan toe. Wanneer alle kubbs van de tegenstander werden omgegooid, is het team dat als eerste de koning kan omgooien de winnaar.

Spelvoorbereiding

Twee tot twaalf deelnemers vormen twee teams, die het in het spel tegen elkaar opnemen. Op het vlakke terrein wordt met behulp van de vier palen een speelveld van 5 x 8 meter afgebakend. Elk team plaatst zijn vijf kubbs op gelijke afstand op de achterlijn, de koning wordt in het midden van het speelveld geplaatst.

Elk team stelt zich nu achter de eigen achterlijn op.

Het spel wordt begonnen door het team dat zijn werpstok het dichtste bij de koning heeft gegooid.

De regels

De werpstokken mogen uitsluitend bij het uiteinde worden vastgenomen en mogen alleen onderhands worden gegooid. „Helikopterwerpen“ of slingerwerpen zijn niet toegestaan.

Team A begint met zijn zes werpstokken de kubbs van de tegenstander om te gooien.

Team B gooit vervolgens alle omgevallen kubbs op de speelhelft van team A, dat deze kubbs dan overeind zet op de plaats waar ze zijn neergekomen. Raken een gegooide en een reeds geplaatste kubb elkaar aan, dan mogen beide kubbs als een

toren op elkaar worden geplaatst. Het is gunstig om de kubbs zo dicht mogelijk tegen de middellijn te gooien. De spelers krijgen twee pogingen om een kubb met succes in de helft van de tegenstander te gooien. Indien dit niet lukt, mag de tegenstander de kubb op een plek naar keuze binnen zijn speelhelft opstellen, bijvoorbeeld ook direct achter de koning, waar het andere team hem later bijzonder moeilijk kan raken, zonder daarbij ook de koning in gevaar te brengen. De afstand tot de koning moet evenwel ten minste de lengte van een werpstok bedragen.

Nu begint team B met zijn zes werpstokken de kubbs van de tegenstander om te gooien. Daarbij moeten eerst de zopas opgestelde „veldkubbs“ worden geraakt. Pas als alle veldkubbs werden omgegooid, mogen de kubbs op de achterlijn worden omgegooid. Wordt een van deze laatste vroeger omgegooid, dan moet deze weer op de achterlijn worden opgesteld.

Het spel gaat op deze manier door, tot een team alle kubbs van de tegenstander heeft omgegooid.

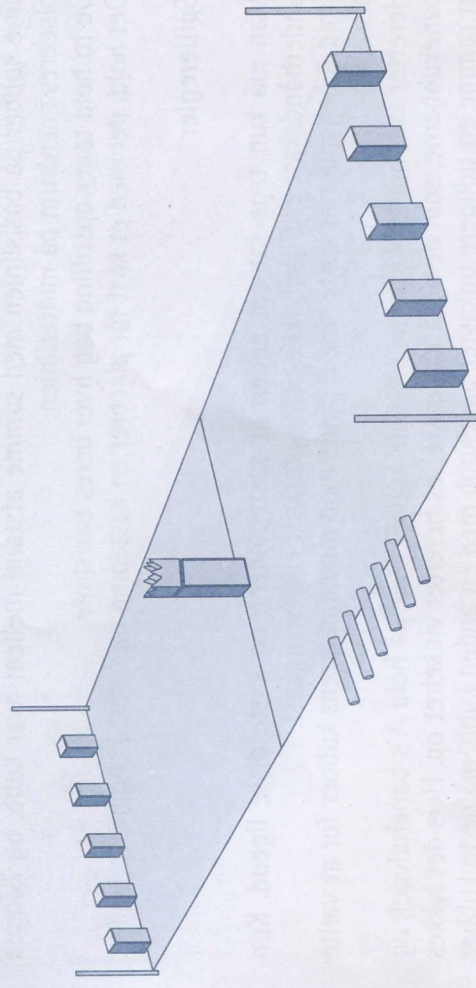
Pas nu mag het team dat alle kubbs van de tegenstander heeft omgegooid, proberen met de nog resterende werpstokken de koning te treffen.

Eerder mag de koning opzettelijk noch toevallig door een werpstok of kubb ten val worden gebracht. Wie de koning te vroeg omgooit, heeft het spel direct verloren.

Spelvariant

Terwijl de kubbs altijd vanaf de achterlijn worden gegooid, kan worden afgesproken dat de werpstokken mogen worden gegooid vanaf de voorste, het dichtste tegen de middellijn staande eigen kubb.

Wij wensen u veel spannende spellen en veel plezier met kubb – schaken zoals de Vikingen!



F KUBB Jouez aux échecs comme les vikings!

Kubb est un très ancien jeu de stratégie. Il est très populaire en Suède notamment sur l'île de Gotland. Kubb est un jeu où deux équipes s'affrontent. Il se pratique en extérieur et convient particulièrement à des fêtes en plein air ou des jeux de plage.

Le jeu se compose de plusieurs éléments.

Un roi (4,5 x 4,5 x 25 cm)

Dix Kubbs (4 x 4 x 12 cm)

Six bâtons en bois (2,5 x 24 cm)

Quatre piquets servant à délimiter l'aire de jeu (1,3 x 14,5 cm)

Il est préférable de jouer sur une surface plate (herbe, sable, gravier, roche). On peut aussi jouer au Kubb dans la neige!

L'objectif du jeu

Comme dans les échecs, le roi est dans ce jeu le personnage principal, représenté ici de manière très simple. L'équipe qui, une fois tous les Kubbs adverses renversés, réussit à renverser le roi, gagne la partie.

Préparation du jeu

Pour commencer le jeu on constitue deux équipes de deux à douze personnes qui vont par la suite s'affronter. On utilise les 4 piquets pour délimiter une aire de jeu de 5m sur 8m. Chaque équipe place sur sa ligne de départ ses 5 Kubbs à égale distance. On place le roi au milieu de l'aire de jeu.

Chaque équipe se place derrière sa ligne de départ respective.

Celui qui réussit à lancer son bâton le plus proche du roi a le droit de commencer la partie.

Les règles

Il est interdit de toucher aux bâtons avant la fin. Les bâtons ne peuvent être lancés que par en dessous. Les lancers vers le haut ou tournoyants (comme un frisbee) sont interdits.

L'équipe A commence par lancer de sa ligne de départ les bâtons afin de renverser les Kubbs adverses situés de l'autre côté de l'aire de jeu.

Ensuite, l'équipe B jette tous ses Kubbs renversés de l'autre côté de l'aire de jeu. Puis l'équipe A les redressent. Si un Kubb lancé vient à toucher un Kubb sur la

ligne adverse, on les superpose pour en faire une « tour ». Cette « tour » doit être renversée en priorité, avant de pouvoir renverser les autres Kubbs sur la ligne. Il est préférable de lancer les Kubbs le plus près possible de la ligne du milieu. Si un Kubb lancé sort de l'aire de jeu, le joueur a droit à une deuxième chance. S'il échoue à nouveau, l'équipe adverse a le droit de poser le Kubb où elle le souhaite sur sa partie de l'aire de jeu. Il est intéressant de placer ce Kubb tout près du roi. Ainsi il sera très difficile à l'équipe adverse de toucher le Kubb sans renverser le roi. La distance entre le roi et le Kubb ne doit cependant pas être plus petite qu'une longueur de bâton.

C'est alors au tour de l'équipe B de tenter de renverser les Kubbs adverses avec les bâtons. Dans un premier temps elle doit renverser tous les « Kubbs relevés » sur l'aire de jeu, puis seulement après tenter de renverser les Kubbs situés sur la ligne adverse. Si un des Kubbs de la ligne de départ est renversé avant, on le remet debout aussitôt.

Le jeu se répète, jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à renverser tous les Kubbs adverses. Ce n'est qu'à ce moment là que l'équipe ayant renversé tous les Kubbs adverses, peut tenter d'attaquer le roi avec les bâtons restant à sa disposition.

Le roi ne doit jamais être touché auparavant, même par hasard, par un bâton ou par un Kubb. L'équipe qui bouscule le roi en cours de partie perd automatiquement le jeu.

Variante du jeu

On peut décider de lancer les Kubbs non pas à partir de la ligne de départ mais à partir du Kubb relevé le plus proche du centre de l'aire de jeu.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et d'amusement avec Kubb, « les échecs comme au temps des vikings ».

