



## KUBB/SPEL

Kubb is te spelen 1 tegen 1, of in teamverband.

### ATTRIBUTEN

Inhoud: 1 Koning, 10 Torens, 6 Werpsticks.

### 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 op de breedte basislijn. Zie ook de tekening op de achterzijde.

De partij die een werpstick het dichtst bij de Koning gooit, begint. De Koning mag niet geraakt worden!

### HOE TE SPELEN

Beurt 1, Team 1 werpt

De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De werpsticks dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn werpsticks op de Torens van de tegenstander.

Elke Toren die omgegooid wordt, veranderd in een Ridder.

Wanneer de 6 sticks 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 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 werpsticks 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 sticks omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van Team 2 gegooid etc. etc. 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.

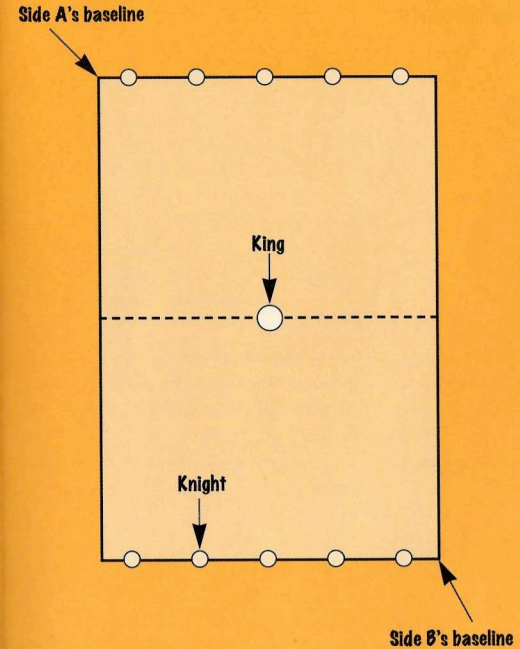
Zodra die Ridder omgegooid wordt, verplaatst de basislijn naar de originele positie.

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.

## THE BATTLE FIELD



For the original viking game experience...

**BEX**  
www.bexsport.com



**KUBB** se joue un contre un ou entre deux équipes. La meilleure surface de jeu est le gazon ou la terre battue.

**CONTENU:** 1 roi, 10 valets, 6 bâtons.

**LE BUT DU JEU** est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi à l'aide des bâtons.

**PREPARATION:** Demarquer 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 interval regulier.

**LE JEU** conciste à faire tomber les valets de l'équipe adverse à l'aide de 6 bâtons.

Le joueur chargé de jeter les batons 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'intérieure du terrain opposé. Au cas d'echec c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins le valet doit 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 réussi pas à renverser tous les valets mobiles, l'adversaire peut avancer sa ligne de base jusqu'au niveau du valet le plus avancé. Si ce valet est renversé, la ligne de base revient au niveau ultérieure.

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 réussi 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 soit renversés elle perd 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.