

KUBB

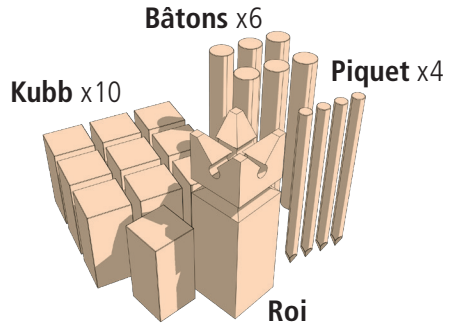
Instructions de jeu en français



Weizenkorn

Présentation du jeu

Deux équipes s'affrontent. Une équipe se compose d'une à six personnes. Les joueurs essaient de renverser les Kubbs (bloc de bois en suédois) de l'équipe adverse en lançant des bâtons. Le Roi se trouve au centre du terrain et doit être renversé en dernier. L'équipe qui renverse tous les Kubbs adverses et le Roi gagne le jeu.



Préparation du jeu

A Avant de commencer à jouer, formez deux équipes de 1 à 6 personnes.

Le terrain de jeu fait traditionnellement 8x5 mètres. Il est possible d'adapter la taille du terrain en fonction du niveau des joueurs. Le terrain peut être défini à l'aide des piquets. Il est possible de jouer à Kubb sur n'importe quel sol (gazon, sable, neige ou sol dur).

Le jeu se compose de 6 bâtons épais à lancer, de 10 blocs (Kubbs) à renverser et d'un grand Roi.

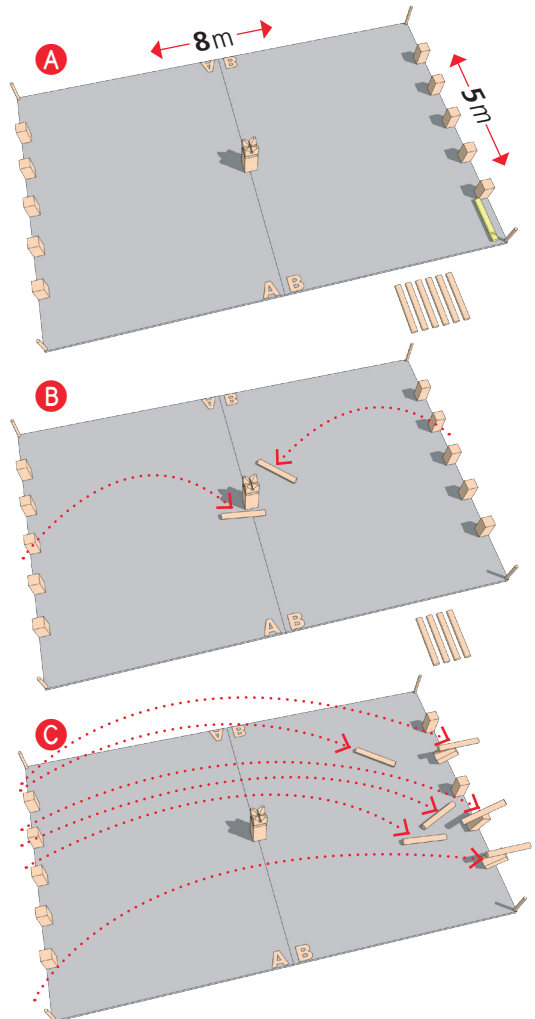
Chaque équipe place ses 5 Kubbs à 1 mètre de distance, le long de sa ligne de camp. Le Roi est placé au centre du terrain, sur la ligne de centre.

Les deux équipes se positionnent face à face, des deux côtés du terrain, derrière leur ligne de camp formée par leurs Kubbs de base. Un jeu se compose de plusieurs manches.

Déroulement du jeu (exemple de situation)

B Chaque équipe lance un bâton. L'équipe dont le bâton tombe le plus près du Roi commence. Pour les prochaines manches, le premier lancer alternera entre les équipes.

L'équipe A commence et reçoit donc en premier les 6 bâtons à lancer. Les lancers sont répartis aussi équitablement que pos-



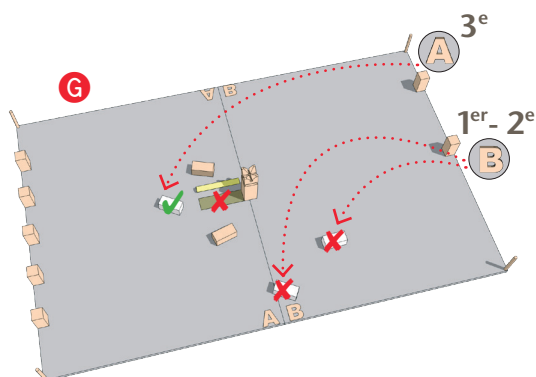
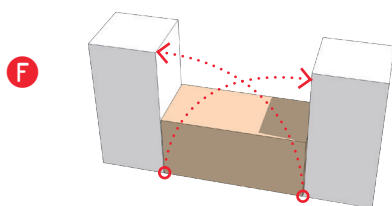
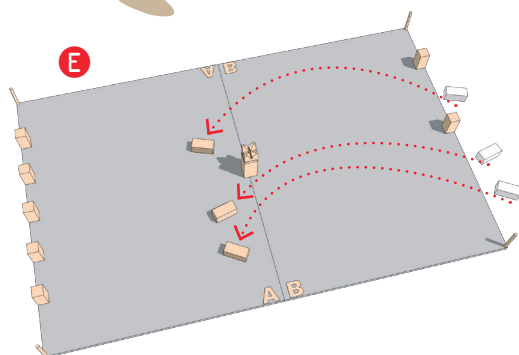
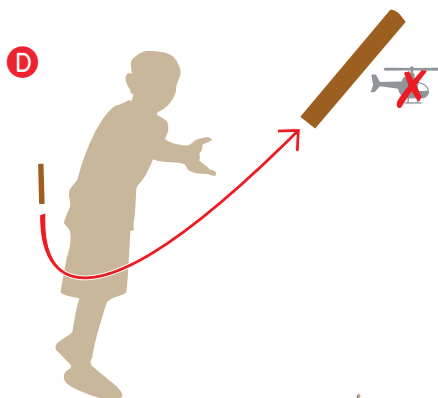
sible entre les membres de l'équipe.

C À présent, les joueurs essaient de faire tomber les Kubbs adverses en lançant leurs bâtons. **D** Le lancer se fait d'en bas. Le bâton doit être lancé dans son axe longitudinal ; les lancers horizontaux et les lancers rotatifs sont interdits. Les bâtons lancés et les Kubbs éventuellement renversés restent par terre jusqu'à ce que l'équipe termine tous ses lancers. Ensuite, l'équipe B ramasse l'ensemble des bâtons et des Kubbs renversés et se prépare à jouer.

E L'équipe doit d'abord lancer les Kubbs renversés sur le terrain de l'équipe A. Les membres de l'équipe A redressent les Kubbs là où ils sont tombés. Les membres de l'équipe sont toutefois libres de choisir la direction dans laquelle F le Kubb doit être incliné pour être posé.

Si le Kubb atterrit sur la ligne centrale ou sur l'une des limites du terrain, il doit toujours être placé de manière à dépasser le milieu de la ligne. **G** L'équipe B dispose de max. 2 essais par Kubb pour les lancer sur le terrain adverse. Si, au bout du second essai, le Kubb atterrit encore en dehors du terrain adverse, l'équipe A procède elle-même au lancer du Kubb depuis la ligne de camp B. Les Kubbs doivent être éloignés d'au moins une longueur de bâton des angles et du Roi. Les Kubbs lancés sont appelés « Kubbs de champ ».

L'équipe B doit essayer de lancer les Kubbs de champ le plus près possible de la ligne centrale. Plus ils seront près et plus il lui sera ensuite facile de les renverser. Elle essaiera aussi de placer les Kubbs de champ le plus près possible les uns des autres pour optimiser les chances de les renverser d'un seul coup.



H Une fois que tous les Kubbs de champs sont placés, l'équipe B procède à ses 6 lancers sur le terrain de l'équipe A. Il lui faut d'abord renverser tous les Kubbs de champ. Si un Kubbs de base tombe avant que tous les Kubbs de champs soient renversés, il doit être à nouveau redressé. Une fois que l'équipe B a renversé tous les Kubbs de champ, elle peut viser les Kubbs de base de l'équipe A.

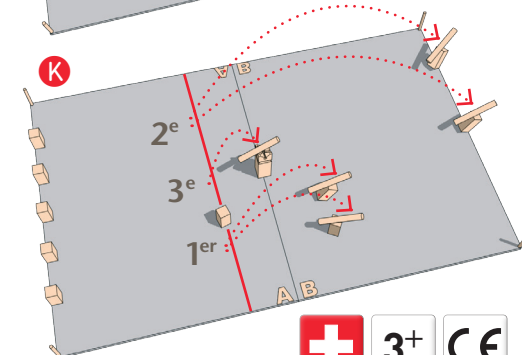
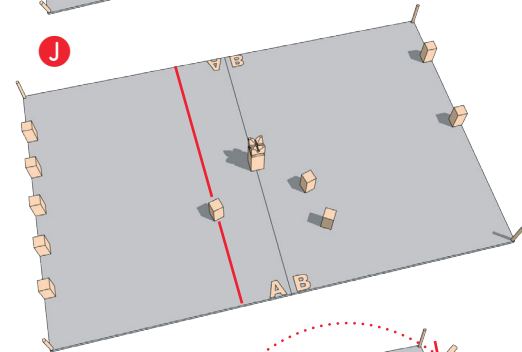
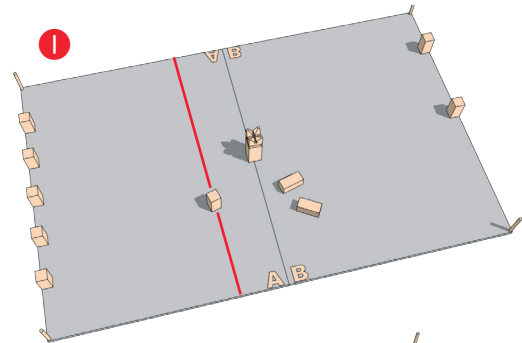
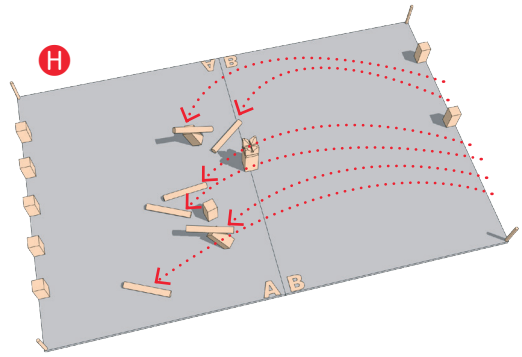
Puis c'est au tour de l'équipe A. Elle devra elle aussi lancer tous les Kubbs renversés par l'équipe B dans le terrain adverse.

I J Si l'équipe B ne réussit pas à renverser tous les Kubbs de champs, l'équipe A peut alors avancer jusqu'au Kubb de champ le plus proche de la ligne centrale (de son côté du terrain) pour réaliser ses lancers. Ce Kubb marque alors la nouvelle ligne de lancer de l'équipe A pour cette manche.

Fin du jeu

K Dès qu'une équipe a renversé tous les Kubbs de base et de champ adverses, elle peut viser le Roi depuis sa ligne de camp actuelle. Si le Roi est renversé, alors l'équipe gagne.

Si une équipe renverse le Roi avant d'avoir renversé tous les Kubbs de base et de champ adverses, alors elle perd le jeu.



Attention ! Les éléments en bois lancés peuvent blesser quelqu'un !



kindernfreudeschenken.ch



Weizenkorn

Oetlingerstrasse 81
CH-4057 Basel

t. + 41 (0)61 686 91 31
f. + 41 (0)61 686 91 39

www.weizenkorn.ch

Weizenkorn Deutschland
Nachtigallenweg 17
D-79540 Lörrach

www.kindernfreudeschenken.ch