

KUBB

Spielanleitung deutsch



Weizenkorn

Spielidee

Es treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Eine Mannschaft besteht aus mindestens einer bis maximal sechs Personen. Die Spieler versuchen, jeweils die Kubbs (Kubb Schwedisch für Klotz) der Gegenpartei mit Wurfhölzern umzuwerfen. Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, muss zuletzt getroffen werden. Wer zuerst alle Kubbs in der Spielhälfte des Gegners und den König getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

A Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Teams gebildet, die aus jeweils 1 bis 6 Personen bestehen.

Die traditionelle Spielfeldgröße beträgt 8 mal 5 Meter. Diese Größe kann aber je nach Fähigkeiten der Spieler frei gewählt werden. Die Fläche kann mit Grenzhölzern abgesteckt werden.

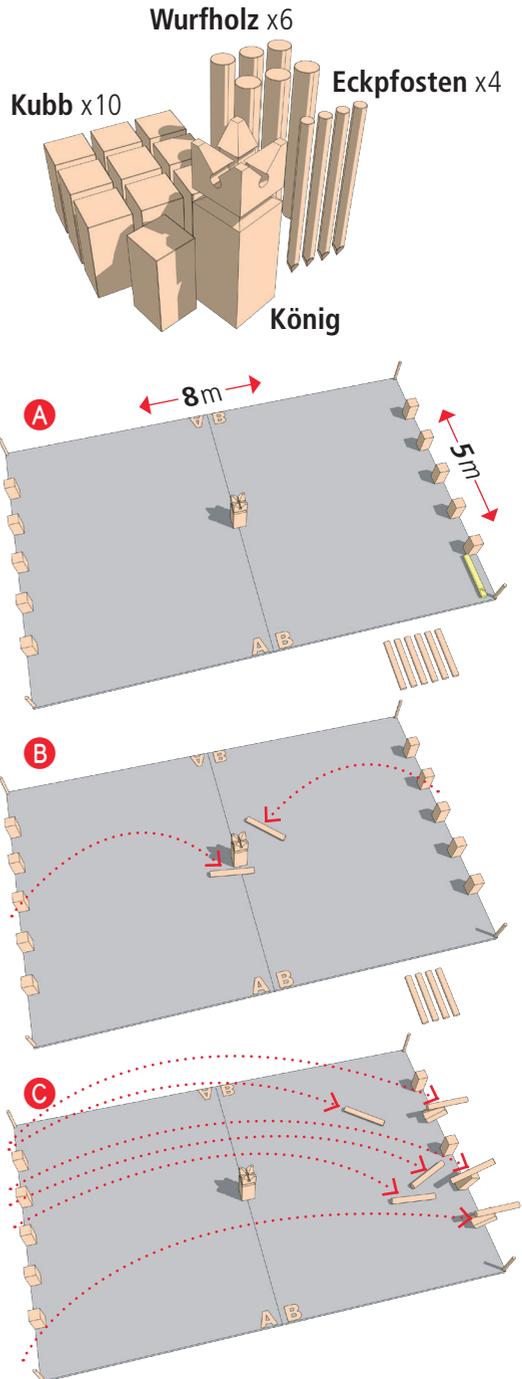
Das Spiel besteht aus sechs massiven Wurf-Rundhölzern, zehn umzuwerfenden Klötzchen (Kubbs) und einem größeren König.

Je fünf Kubbs mit etwa einem Meter Abstand zueinander bilden auf jeder Seite die Grundlinie. Der König steht in der Mitte des Spielfeldes.

Die beiden Teams positionieren sich einander gegenüber zu beiden Seiten hinter ihrer jeweiligen Grundlinie, die durch die aufgestellten Kubbs (Grundlinien- oder Basiskubbs) gebildet wird. Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden.

Spielverlauf (Beispielhafte Spielsituation)

B Jedes Team wirft ein Wurffholz. Das Team, dessen Wurffholz näher beim König zu liegen kommt, darf beginnen. Danach wechselt das Erstwurfsrecht pro Spielrunde.



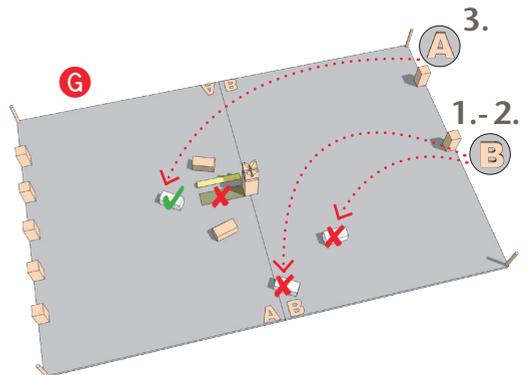
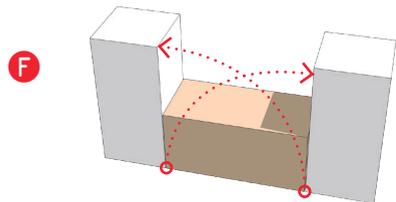
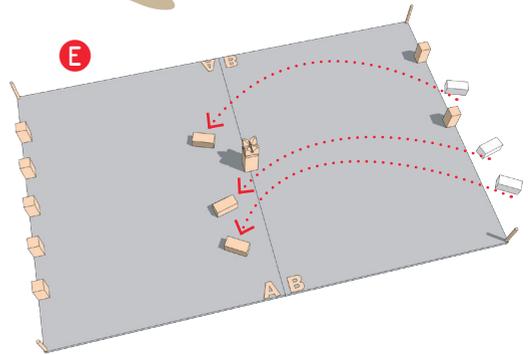
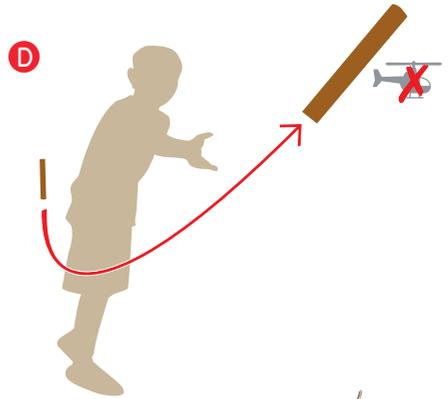
Das beginnende Team A erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern.

C Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer zu fallen. **D** Dabei wird grundsätzlich von unten geworfen. Der Stab soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten. Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem Team A seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt Team B alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe.

E Die umgefallenen Kubbs werden nun von Team B in die Feldhälfte von Team A geworfen. Die Mitglieder von Team A stellen die Kubbs dort auf, wo sie liegen geblieben sind. Dabei ist es jedoch den Teammitgliedern freigestellt, in welche Richtung **F** der Kubb zum Hinstellen gekippt wird.

Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt. **G** Team B hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte, darf Team A den Kubb selbst von der gegnerischen Grundlinie in die eigene Feldhälfte einwerfen. Der Kubb muss dabei vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfhölzlinge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt.

Meist wird Team B versuchen, die Feldkubbs möglichst nahe hinter die Mittellinie zu werfen. Dies hat den Vorteil, dass sie aufgrund der geringeren Distanz



einfacher zu treffen sind. Ebenso wird meist versucht, die Feldkubbs möglichst nahe beieinander zu positionieren, damit die Chance besteht, mit den folgenden Wurfholzwürfen zwei oder mehr Kubbs auf einmal zu fällen.

H Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, wirft Team B mit den sechs Wurfhölzern auf die Kubbs in der Feldhälfte von Team A. Dabei müssen zuerst alle Feldkubbs umgeworfen werden. Falls einer der Basiskubbs umfällt, bevor alle Feldkubbs gefällt wurden, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sobald Team B alle Feldkubbs gefällt hat, darf es wieder auf die Basiskubbs von Team A werfen.

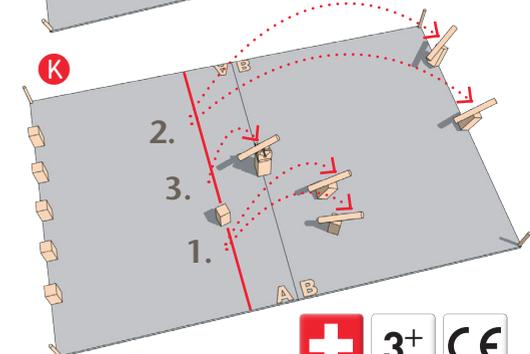
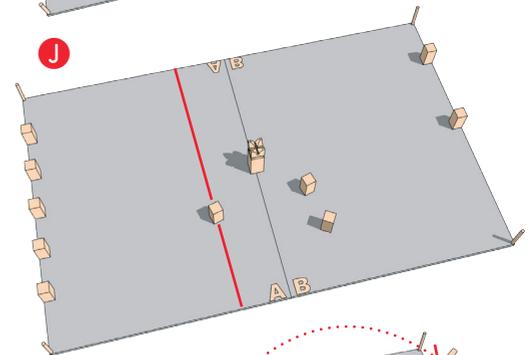
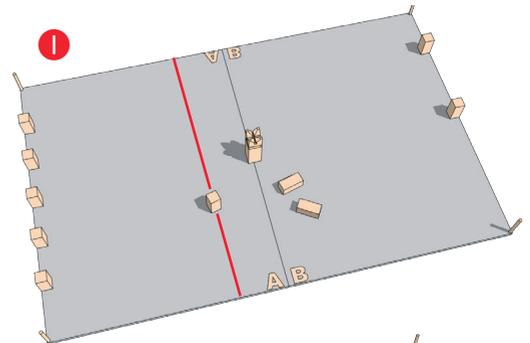
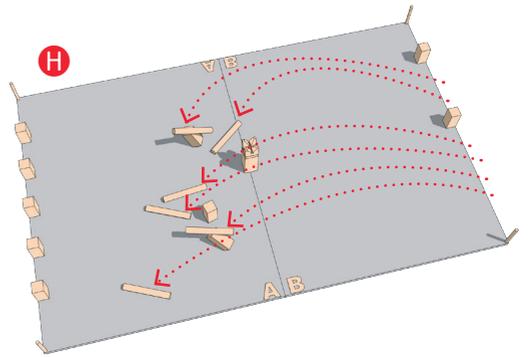
Anschließend ist Team A wieder an der Reihe. Auch Team A wirft zunächst alle Kubbs, die von Team B umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte.

I J Falls es Team B nicht gelungen war, alle Feldkubbs zu fällen, darf Team A nun mit den Wurfhölzern bis zu dem Feldkubb in seiner Hälfte vorgehen, welcher der Mittellinie am nächsten steht. Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde von Team A.

Spielende

K Sobald ein Team alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, darf es von der aktuellen Grundlinie auf den König werfen. Falls es den König umwirft, hat dieses Team das Spiel gewonnen.

Wirft ein Team den König um, bevor es alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.



Achtung! Fliegende Holzteile können Personen verletzen!



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