

Das Kubb-Spiel:

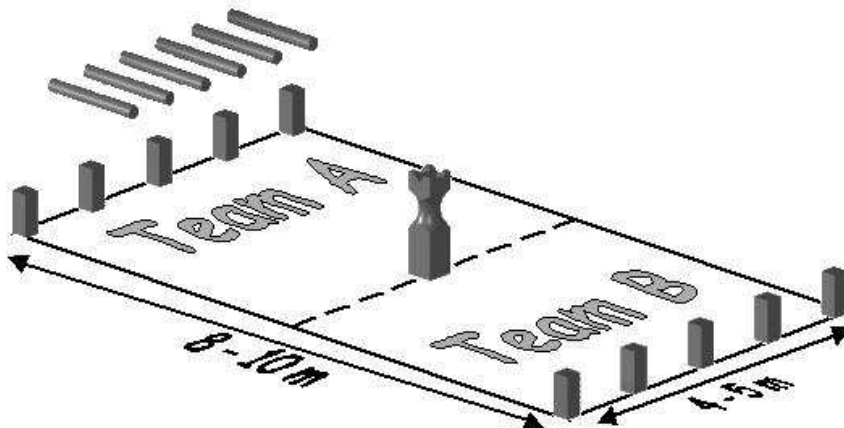
Kubb wird in 2 Teams von 1 bis 6 Personen gespielt.

Das Spielfeld hat eine Grösse von maximal 5x10 Meter (normalerweise 5x8 m)

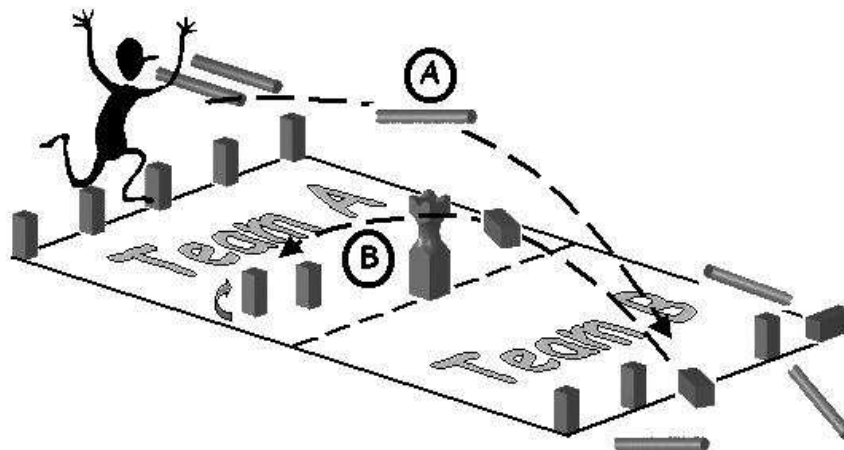
Als Spielunterlage sehr geeignet ist Rasen, Sand, Kiesel oder auch Schnee! Das Spiel besteht aus drei verschiedenen Figuren: 1 König, 10 Kubbs und 6 Wurfstäbe.

Das Spielprinzip ist eigentlich sehr einfach, sofern man das Spiel direkt spielen kann. Es in Worten zu erklären ist schon einiges schwieriger, daher wird hier folgend das Spiel anhand von 6 Spieletappen in Wort und Bild erklärt

Spielvorbereitung:



1.Etappe:



1A: Team A wirft alle seine 6 Wurfstäbe von der Basislinie aus und versucht die 5 Kubbs von Team B zu treffen. Im Beispiel sind 2 Kubbs getroffen worden. Wer den König (auch ungewollt) trifft, bevor alle gegnerischen Kubbs umgeworfen sind, hat sofort verloren!

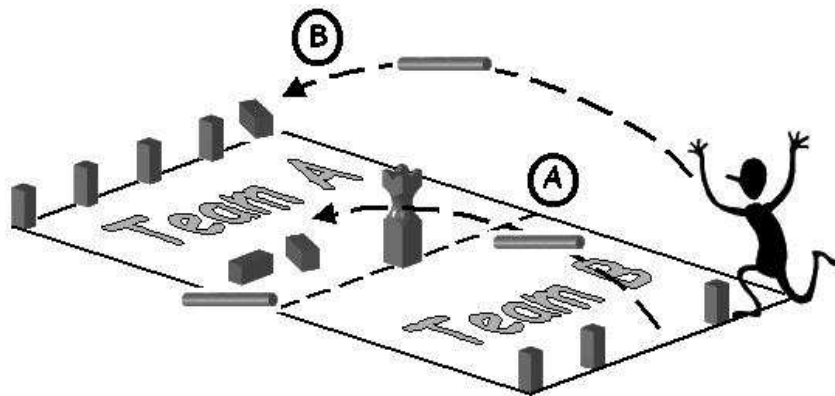
1B: Team B wirft die umgefallenen Kubbs von der Basislinie aus in die gegnerische Spielhälfte.

Tipp: Die Kubbs möglichst nahe hinter die Mittellinie werfen. Team A stellt die Kubbs an Ort und Stelle auf. Man hat 2 Versuche pro Kubb diesen von der Basislinie aus in die gegnerische Platzhälfte zu werfen. Gelingt dies nicht, kann der Gegner den Kubb frei platzieren.

Tipp: Eine ganz fiese Strategie ist es den Kubb gleich eine Wurfstablänge hinter dem König zu platzieren.

Wie werden die Wurfstäbe geworfen? Der Wurfstab wird am Ende gehalten von unten geworfen. Seitliche Rotationen sind nicht erlaubt. Würfe, die dieser Regel nicht entsprechen, sind ungültig und müssen wiederholt werden!

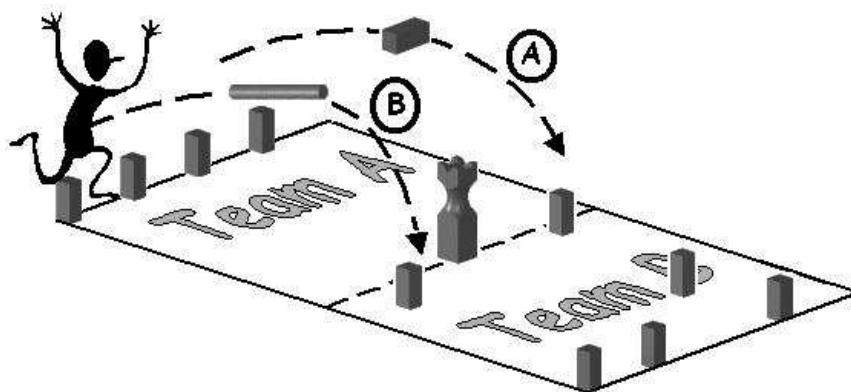
2. Etappe:



2A: Team B wirft nun seinerseits die 6 Wurfstäbe von der Basislinie aus und versucht die vorher platzierten Kubbs (1B) umzuwerfen. Falls ein Kubb der Basislinie umgeworfen wird, obwohl noch Kubbs im Feld stehen, muss dieser wieder aufgestellt werden.

2B: Sobald die vorderen Kubbs umgeworfen sind, kann man wieder die Kubbs auf der gegnerischen Basislinie angreifen.

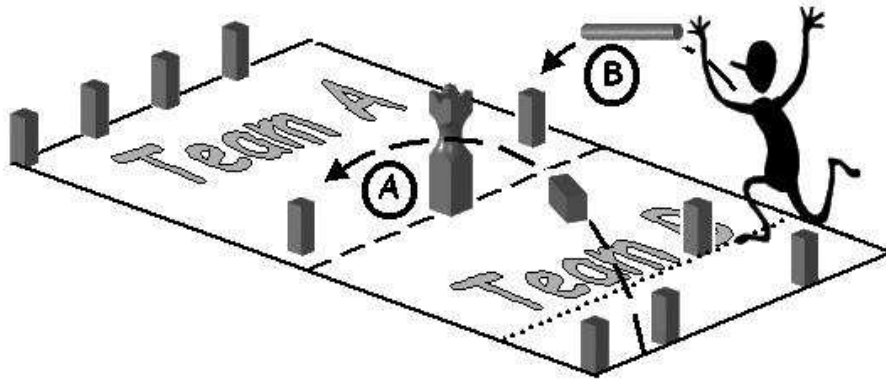
3. Etappe:



3A: Dem vorher erklärten Prinzip folgend, wirft Team A die 3 umgeworfenen Kubbs (Bild 2) von der Basislinie aus in die gegnerische Platzhälfte.

3B: Team A versucht die 3 platzierten Kubbs zu treffen. Im Beispiel bleibt der hintere der 3 Kubbs stehen.

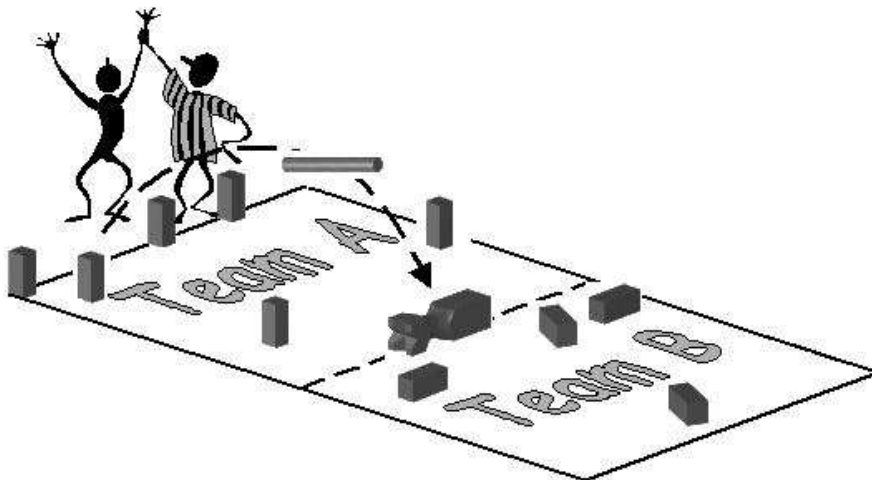
4. Etappe:



4A: Team B wirft die 2 umgeworfenen Kubbs in die gegnerische Platzhälfte. Die Kubbs werden immer von der Basislinie aus geworfen.

4B: Team A hat nicht alle Kubbs vor der Basislinie umwerfen können, Team B kann deshalb bis auf die Höhe des vordersten Kubbs vorrücken und von dort aus die Wurfstäbe werfen ... und so weiter...

5. Etappe:



Schluss... Team A konnte alle Kubbs in der Spielhälfte von B umwerfen und hat immer noch Wurfstäbe zur Verfügung. Nun darf der König von der Basislinie aus angegriffen werden.

König getroffen = Sieg !