



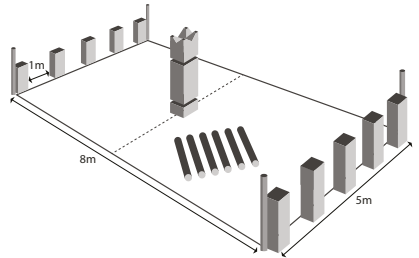
DE - Spielregeln

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

I)

Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Teams gebildet, die aus jeweils 1 bis 6 Personen bestehen. Die traditionelle Spielfeldgröße beträgt 5 mal 8 Meter und die Fläche wird mit den Grenzhölzern abgesteckt.

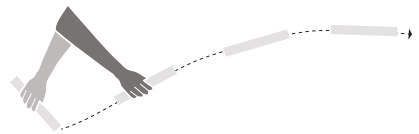
Die Kubbs werden auf der Grundlinie aufgestellt - 5 auf jeder Grundlinie, mit ca. 1m Abstand zwischen den Kubbs. Der König befindet sich in der Mitte des Spielfeldes. Die beiden Teams positionieren sich auf beiden Seiten hinter der Grundlinie, die durch die aufgestellten Kubbs gebildet wird. Die auf der Grundlinie stehenden Kubbs werden als Grundlinienkubbs oder Basiskubbs bezeichnet.



II)

Das beginnende Team A erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern. Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer zu fällen. Dabei wird grundsätzlich von unten und mit dem Handrücken nach vorne geworfen. Der Stab soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind verboten.

Die 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.



III)

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 gelandet sind. Dabei ist es jedoch den Teammitgliedern freigestellt, in welche Richtung 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.) 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 beliebig positionieren. Es muss dabei allerdings 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 Wurfhölzern zwei oder mehr Kubbs auf einmal zu fällen. 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.

IV)

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

V)

Sobald ein Team alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, darf es von der 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.

EN - Playing rules

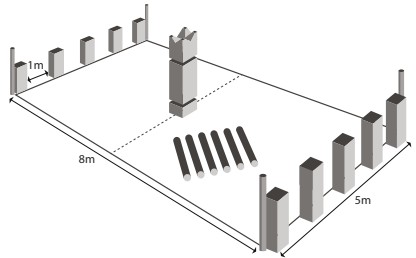


There are two opposing teams. A team is composed of at least one to a maximum of six people. The players attempt to topple or „chop down“ the logs (log=Kubb) of the opposing party, with the assistance of the throwing sticks. The king, who is set in the middle of the playing field, must be hit last. The team, who hits all the opposing party's Kubbs and king, wins the game.

I)

Before the game starts, two teams must be formed, of 1 to 6 people each. The traditional playing field is 5 times 8 meters, and the surface is marked with border sticks.

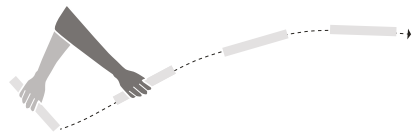
The Kubbs are placed on the baseline – 5 on each baseline, with a distance of approx. 1 m between the Kubbs. The king is in the middle of the playing field. Both teams go to the corresponding baseline, formed by the line of Kubbs. The Kubbs on the baseline are the baseline-Kubbs or the basic-Kubbs.



II)

Team A, who starts the game, must throw their throwing sticks first. All team members receive, as far as possible the same number of throwing sticks. Now, the teams will attempt to chop down the opposing Kubbs, by throwing their round timber. The throws must always be upwards, with the back of the hand towards the front. The stick must fly with its longitudinal axis in the direction of the throw; horizontal and rotating throws are forbidden.

The throwing sticks and potentially hit Kubbs remain on the field, until all team members have thrown their sticks. After team A finished all their throws, team B collects all throwing sticks and hit Kubbs, and has its turn.



III)

The hit Kubbs are thrown by team B on the half of the playing field belonging to team A. The members of team A place their Kubbs, where they landed. It is up to the team member to choose the direction of the tilt of the Kubb, when placing them onto the field. (If a Kubb lies on the middle line or one of the outside lines, it must be set, so that at least half of its basis is over the center of the line.) Team B has a maximum of two throws a Kubb, in order to place them onto the opponents half of the field. In case the Kubb does not land, even on the second attempt, onto the opposing half of the field, team A is free to place the Kubb wherever it pleases. However, it must keep a distance of at least one throwing stick from the corner points and the king. The Kubbs, which were thrown in, are called field-Kubbs.

Usually, team B will attempt to place the field-Kubbs as near behind the middle line, as possible. This carries the advantage that the shorter distance makes them easier to hit. Also, it is advantageous to place the field-Kubbs as close as possible to each other, in order to have the chance of hitting more than one with the throwing sticks. After all field-Kubbs are placed, team B will throw its six throwing sticks towards the Kubbs in team A's half of the playing field. First, all field-Kubbs must be hit. In case a basic-Kubb is hit, before all the field-Kubbs are hit, it must be set up again. As soon as team B has chopped down all the field-Kubbs, it is allowed to throw towards team A's basic-Kubbs.

IV)

Subsequently, it is team A's turn again. Team A will now throw all Kubb, which were hit by team B in the opponent's half of the playing field. In case team B did not manage to hit all the field-Kubbs, team A is allowed to step forward with its throwing sticks to the field-Kubb nearest to the king, in its own half of the playing field. This Kubb will now form the new throwing line for his round, for team A.

V)

As soon as it has hit all the opponent's field-Kubbs and basic-Kubbs, it may throw towards the king, from the baseline. In case it hits the king, it has won the game. If a team hits the king, before the entire opponent's field-Kubbs and basic-Kubbs were hit, it loses the game.

FR - Règles du jeu

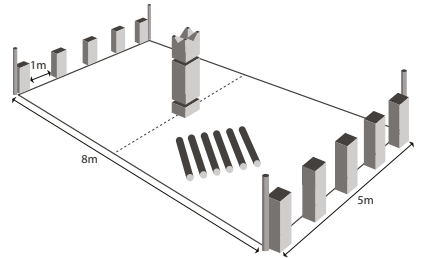


Deux équipes jouent l'une contre l'autre. Une équipe est composée au minimum d'une personne et au maximum de six personnes. Les joueurs tentent à chaque fois de faire tomber les blocs de bois de l'équipe adverse avec des bâtons de lancer en bois. Le roi au milieu du terrain de jeu est debout et doit être touché en dernier. Celui qui a renversé tous les Kubbs de l'équipe adverse ainsi que le roi gagne le jeu.

I)

Avant de débiter la partie deux équipes sont formées, composées chacune d'une à six personnes. Le terrain traditionnel de jeu a 8 mètres de long et 5 mètres de large et le terrain est limité par les blocs de bois.

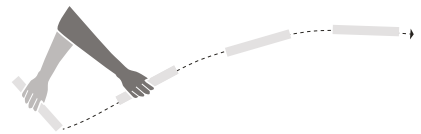
Les Kubbs sont placés sur la ligne de base – 5 sur chaque ligne de base avec une distance d'environ 1m entre les Kubbs. Le roi se trouve au centre du terrain de jeu. Les deux équipes se placent sur les deux côtés derrière la ligne de base qui est formée par les Kubbs positionnés. Les Kubbs situés sur la ligne de base sont appelés Kubbs de ligne de base ou Kubbs de base



II)

L'équipe A qui commence a en premier les 6 bâtons de bois à lancer. Si c'est possible tous les membres de l'équipe ont le même nombre de bâtons. On doit alors essayer de faire tomber les bâtons en bois ronds de l'équipe adverse par un lancer. En principe il faut lancer en partant de l'arrière de l'arrière en allant vers l'avant avec la main. Le bâton doit voler dans la direction du lancer sur son axe, les lancers à l'horizontale ou rotatifs sont interdits.

Les bâtons à lancer et éventuellement les Kubbs qui ont été lancés restent allongés jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient lancé leurs bâtons. Une fois que l'équipe A a terminé ses lancers, l'équipe B ramasse tous les bâtons à lancer et les Kubbs lancés et doit maintenant jouer.



III)

Les Kubbs tombés sont maintenant lancés par l'équipe B dans la moitié de terrain de l'équipe A. Les membres de l'équipe A positionnent les Kubbs là où ils ont atterri. Les membres de l'équipe ont cependant le libre choix de la direction dans laquelle le Kubb est incliné. Si le Kubb est sur la ligne centrale ou sur la ligne extérieure, au moins la moitié de sa surface doit dépasser la ligne du milieu.) L'équipe B a au maximum deux essais afin d'atteindre la moitié du terrain adverse. Si le Kubb atterrit au deuxième essai en dehors de la moitié du terrain adverse, alors l'équipe A peut placer le Kubb comme elle le souhaite. Il doit cependant y avoir une distance minimum de la longueur d'un bâton de lancer à partir du roi ou des coins. Les Kubbs lancés sont appelés Kubbs de terrain.

La plupart du temps l'équipe B va essayer de lancer les kubbs du terrain derrière la ligne du milieu. Ils ont l'avantage d'être plus faciles à atteindre à cause de leur peu de distance. De la même façon on essaiera la plupart du temps de placer les Kubbs de terrain les uns à côté des autres afin d'avoir la chance de pouvoir toucher deux Kubbs ou plus en une fois avec les lancers qui suivent. Une fois tous les Kubbs de terrain placés l'équipe B lance avec les six bâtons de lancer les kubbs de la moitié de terrain de l'équipe A. Tous les Kubbs de terrain doivent être tout d'abord lancés. Si un des Kubbs de base venait à tomber avant que tous les Kubbs de terrain soient tombés, celui-ci doit être remplacé. Une fois que l'équipe B a fait tomber tous les Kubbs du terrain, elle peut de nouveau lancer sur les Kubbs de base de l'équipe A.

IV)

Puis c'est de nouveau au tour de l'équipe A de jouer. L'équipe A lance tous les Kubbs qui ont été lancés par l'équipe B dans la moitié du terrain adverse. Si l'équipe B n'a pas réussi à faire tomber tous les Kubbs du terrain, alors l'équipe A peut maintenant aller dans sa moitié de terrain jusqu'au Kubb de terrain qui est proche du roi. Ce Kubb forme une nouvelle ligne de lancer pour cette manche de l'équipe A.

V)

Une fois qu'une équipe a fait tomber tous les Kubbs de terrain et les Kubbs de base, il est possible de lancer sur le roi à partir de la ligne de base. Si le roi est renversé, cette équipe a gagné le jeu. Si une équipe fait tomber le roi avant d'avoir pu faire tomber tous les Kubbs de terrain et de base alors elle a perdu le jeu.

ES - Reglas de juego

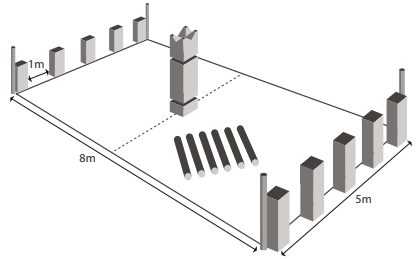


Se enfrentan dos equipos. Un equipo se compone de por lo menos un jugador hasta un máximo de seis jugadores. Los jugadores intentan derribar o „talar“ los cubos de madera del equipo contrario (kubb = cubo) con los cilindros de lanzamiento. El rey, que se encuentra en el centro de la cancha, debe ser derribado a lo último. El equipo que primero logre derribar todos los kubbars y el rey es el ganador.

I)

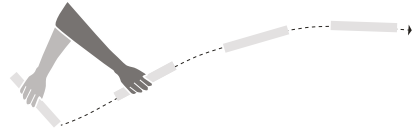
Antes que comience el juego se forman dos equipos de 1 a 6 personas cada uno. El tamaño tradicional de la cancha es de 5X8 metros y se marca con los palos de delimitación.

Los kubbars se colocan en la línea de base – cinco en cada línea de base, con una distancia aproximada de un metro entre cada uno. El rey se coloca en el centro de la cancha. Los dos equipos se paran detrás de las líneas de base respectivas, las cuales se forman por los kubbars. Éstos se denominan kubbars de línea de base o kubbars de base.



II)

El equipo A que comienza el juego recibe los seis cilindros de lanzamiento. A ser posible, cada miembro del equipo recibe la misma cantidad de cilindros de lanzamiento. Ahora se intenta derribar los kubbars contrarios mediante el lanzamiento de los cilindros. Siempre se debe lanzar desde abajo y con el dorso de la mano hacia adelante. El cilindro debe volar con su eje longitudinal en la dirección del lanzamiento; no se permiten lanzamientos horizontales o rotantes.



Los cilindros de lanzamiento y los kubbars derribados permanecen tendidos, hasta que todos los miembros del equipo hayan lanzado sus cilindros. Después de que el equipo A haya finalizado sus lanzamientos, el equipo B junta todos los cilindros de lanzamiento y kubbars derribados, y comienza su turno de lanzamiento.

III)

El equipo B lanza los kubbars derribados a la mitad de la cancha del equipo A. Los miembros del equipo A paran los kubbars en el lugar, en el que cayeron. El equipo A puede elegir la dirección, en la que levantará el kubb para pararlo (si el kubb se encuentra en la línea media o una de las líneas del costado, se debe parar de tal forma que por lo menos la mitad de su base pase por el medio de la línea.) Por cada kubb el equipo B tiene un máximo de dos intentos para lanzarlo a la mitad de la cancha del equipo A. Si en el segundo intento el kubb cae fuera de la mitad de la cancha del equipo contrario, el equipo A puede parar el kubb donde le parezca más conveniente. Pero se debe mantener una distancia de un cilindro de lanzamiento del rey o de los palos de delimitación. Los kubbars lanzados a la cancha contraria se denominan kubbars de cancha.

Casi siempre el equipo B intentará lanzar los kubbars lo más cerca posible detrás de la línea media. Esto tiene la ventaja de que debido a la menor distancia serán más fáciles de derribar. También casi siempre se intenta colocar los kubbars de cancha lo más cerca posible unos de otros, para tener la oportunidad de derribar dos o más kubbars a la vez con los siguientes lanzamientos de los cilindros. Después de que estén posicionados todos los kubbars de cancha, el equipo B lanza los seis cilindros para derribar los kubbars en la mitad de la cancha del equipo A. Primero se deben derribar todos los kubbars de cancha. Si se cae un kubb de base, debe ser parado de nuevo. Después de derribar todos los kubbars de cancha, el equipo B puede lanzar los cilindros a los kubbars de base del equipo A.

IV)

Posteriormente le toca el turno al equipo A. Primero lanza todos los kubbars, que hayan sido derribados por el equipo B, a la mitad de la cancha del equipo contrario. Si el equipo B no pudo derribar todos los kubbars de cancha, el equipo A ahora puede avanzar hasta el kubb de cancha en su mitad de cancha que esté más cerca del rey. Este kubb constituye entonces la nueva línea de lanzamiento del equipo A.

V)

Tan pronto como un equipo haya logrado derribar todos los kubbars de base y de campo del equipo contrario, puede empezar a tratar de derribar el rey desde la línea de base. Si derriba el rey antes de derribar todos los kubbars contrarios, pierde el juego.

IT - Regole del gioco

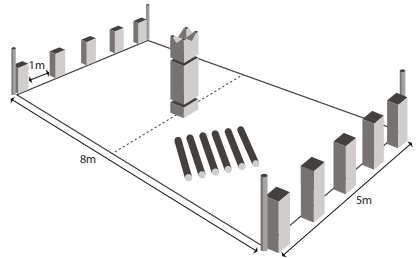


Giocano due squadre una contro l'altra. Una squadra è composta da una o al massimo sei persone. I giocatori devono cercare a far cadere oppure „abbattere“ i blocchetti di legno con i blocchetti di legno da lancio della squadra avversaria. Il re che si trova al centro del campo da gioco dev'essere colpito per ultimo. Chi per primo ha colpito tutti i blocchetti di legno e il re, vince il gioco.

I)

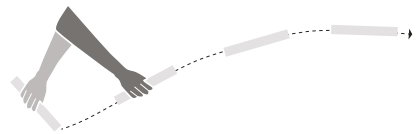
Prima di iniziare il gioco si formano due squadre composte da 1 a 6 persone cadauna. La grandezza del campo da gioco misura tradizionalmente 5 per 8 metri e la superficie è delimitata da legnetti limitatori.

I Kubbs si allineano sulla linea principale - 5 su ogni linea con una distanza tra i Kubbs di 1 metro. Il re si trova al centro del campo da gioco. Le due squadre si dispongono su entrambi i lati dietro la linea principale delimitata dagli Kubbs allineati. I Kubbs allineati sulla linea principale sono denominati Kubbs della linea principale oppure Kubbs di base.



II)

La squadra A inizia per prima e riceve i sei blocchetti di legno da lancio. Tutti i membri della squadra avranno la possibilità di avere la stessa quantità di blocchetti di legno da lancio. Ora si cerca di abbattere i blocchetti dei Kubbs dell'avversario lanciando i blocchetti di legno tondi. In linea generale si lanciano dal basso e con il dorso della mano in avanti. L'astina dovrebbe volare in direzione del lancio mantenendo un asse longitudinale e sono vietati i lanci orizzontali e rotativi.



I blocchetti di legno da lancio e i Kubbs eventualmente abbattuti, restano sul posto finché tutti i membri della squadra abbiano lanciato i loro blocchetti. Dopo che la squadra A ha terminato i propri lanci, la squadra B raccoglie tutti i blocchetti da lancio e i Kubbs abbattuti ed è il suo turno.

III)

I Kubbs abbattuti andranno lanciati dalla squadra B nella parte del campo della squadra A. I membri della squadra A rimettono i Kubbs in piedi al punto, dove sono stati abbattuti. Sta però ai membri della squadra decidere, in quale direzione si rovescia il Kubb per riposizionarlo. (Se il Kubb si trova sulla linea al centro oppure sulla linea esterna, deve essere posizionato in modo che almeno la metà della superficie principale sia al di là del centro della linea). La squadra B ha a disposizione massimo due tentativi per ogni Kubb per colpire la parte del campo dell'avversario. Se il Kubb si pone al di fuori della parte del campo dell'avversario al secondo tentativo, la squadra A può disporre il Kubb liberamente dove desidera. Per far ciò si deve mantenere una distanza minima quanto la lunghezza del legnetto da lancio dal re oppure dagli angoli. I Kubbs lanciati all'interno del campo dell'avversario si chiamano Kubbs da campo.

La squadra B cercherà spesso a lanciare i Kubbs da campo possibilmente vicino alla linea centrale. Questo ha il vantaggio che questi siano, abbattibili più facilmente con una distanza minore. Altrettanto si cercherà di posizionare i Kubbs possibilmente uno vicino l'altro per avere la possibilità di abbattere due o più Kubbs in una volta sola con i seguenti blocchetti da lancio. Dopodiché tutti i Kubbs da campo sono piazzati, la squadra B lancia sei blocchetti da lancio sui Kubbs nella parte del campo della squadra A. Prima, però si devono abbattere tutti i Kubbs da campo. Quando cade uno dei blocchetti di base prima che si abbattano tutti i blocchetti da campo, si deve riposizionare il blocchetto di base. Appena il team B ha abbattuto tutti i Kubbs da campo, può lanciare nuovamente sui Kubbs di base della squadra A.

IV)

Di seguito tocca alla squadra A. Anche la squadra A lancia tutti i Kubbs abbattuti dalla squadra B nella parte del campo del avversario. Se la squadra B non è riuscita ad abbattere tutti i Kubbs da campo, la squadra A assieme ai blocchetti da lancio può avanzare fino al campo dei Kubbs nella sua parte che precede il re. Questo Kubb crea quindi una nuova linea di lancio per questo giro di gioco per la squadra A.

V)

Appena una squadra abbia abbattuto tutti i Kubbs da campo e quelli di base della squadra avversaria, può lanciare sul re partendo dalla linea principale. Se il re sarà abbattuto, la squadra ha vinto il gioco. Se una squadra abbatte il re prima di aver potuto abbattere tutti i Kubbs da campo e quelli di base della squadra avversaria, ha perso il gioco.

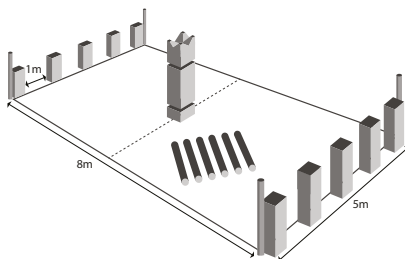
PT - Regras do jogo:



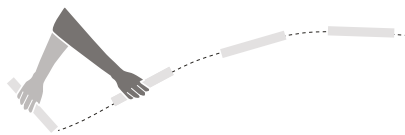
Enfrentam-se duas equipas. Uma equipa é constituída por no mínimo uma até no máximo seis pessoas. Os jogadores tentam derrubar ou fazer cair os toros de madeira (toro = Kubb) da equipa adversária com madeiras de arremesso. O rei que se encontra no centro do campo de jogo deve ser o último a ser atingido. Quem conseguir derrubar primeiro todos os Kubbs e o rei da equipa adversária, ganha o jogo.

I)
Antes do jogo começar formam-se duas equipas que são constituídas por 1 a 6 pessoas cada. A medida do campo de jogo tradicional é de 5 por 8 metros e o recinto é delimitado pelos paus limítrofes.

Os Kubbs são colocados na linha de base - 5 em cada linha de base com cerca de 1 m de distância entre os Kubbs. O rei fica no centro do campo de jogo. Cada uma das equipas posiciona-se de ambos os lados atrás da linha de base, que é formada pelos Kubbs que foram colocados. Os Kubbs que estão posicionados na linha de base são denominados por Kubbs de linha base ou por Kubbs base.



II)
A equipa A que começa recebe em primeiro lugar as madeiras de arremesso. Todos os membros de equipa recebem tanto quanto possível a mesma quantidade de madeiras de arremesso. Agora tenta-se derrubar os Kubbs adversários atirando as madeiras redondas. Deve-se atirar de baixo para cima e com a parte superior da mão para a frente. O taco deve ser atirado com o seu eixo longitudinal na direção do arremesso, enquanto que arremessos horizontais ou em rotação estão proibidos.



As madeiras de arremesso e eventuais Kubbs derrubados ficam caídos até que todos os membros da equipa tenham atirado as suas madeiras. Depois da equipa A ter terminado de atirar, a equipa B junta novamente todas as madeiras de arremesso e Kubbs derrubados e começa agora a jogar.

III)
Os Kubbs derrubados são agora atirados pela equipa B para o lado do campo da equipa A. O equipa A posiciona os Kubbs no sítio onde eles caíram. Fica ao critério dos membros da equipa em qual direção deve ficar virado o Kubb para ser derrubado. (Se o Kubb se encontrar na linha central ou numa das linhas exteriores, então deve ser colocado de forma que pelo menos metade da sua base passe a linha central.) A equipa B tem por cada Kubb no máximo duas tentativas para acertar na metade adversária do jogo. Se o Kubb calhar também na segunda tentativa fora da metade adversária do jogo, a equipa A pode colocar o Kubb onde quiser. O mesmo deve no entanto ficar a uma distância de um comprimento de madeira de arremesso do rei ou dos pontos de canto. Os Kubbs arremessados para dentro são denominados Kubbs de campo.

A equipa B tentará na maior parte das vezes atirar os Kubbs de campo para o mais perto possível atrás da linha central. A vantagem é que devido à curta distância serão mais fáceis de acertar. Também se tentará colocar os Kubbs de campo o mais próximo uns dos outros para ter a possibilidade de derrubar com as madeiras de arremesso seguintes dois ou mais Kubbs ao mesmo tempo. Depois de todos os Kubbs de campo estarem colocados, a equipa B atira com as seis madeiras de arremesso para dentro da metade de jogo da equipa A. Então todos os Kubbs de campo devem primeiro ser derrubados. Caso um dos Kubbs de base caia, antes de todos os Kubbs de jogo terem sido derrubados, esse terá que ser recolocado no sítio. Assim que a equipa B tiver derrubado todos os Kubbs de campo, poderá atirar novamente para os Kubbs base da equipa A.

IV)
Depois será novamente a vez da equipa A. Também a equipa A derruba primeiro todos os Kubbs que foram derrubados pela equipa B, para dentro da metade adversária do jogo. Se a equipa B não conseguiu derrubar todos os Kubbs de campo, então a equipa A poderá continuar com as madeiras de arremesso até ao Kubb de campo na sua metade, que está mais próximo do rei. Esse Kubb constituirá então a nova linha de arremesso para esta ronda da equipa A.

V)
Assim que uma equipa tiver derrubado todos os Kubbs de campo e de base adversários, poderá, a partir da linha central, acertar no rei. Caso derrube o rei, esta equipa ganha o jogo. Caso uma equipa derrube o rei antes de ter derrubado todos os Kubbs de campo e de base adversários, essa equipa perde o jogo.

NL - Spelregels

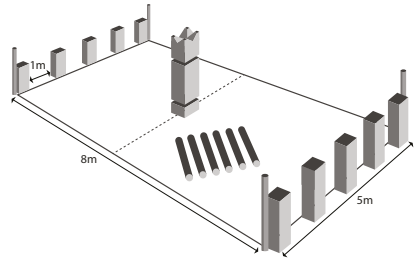


Er verschijnen twee teams die het tegen elkaar opnemen. Een team bestaat uit minstens een of maximaal zes personen. De spelers proberen aan elk van de houten blokken (blok = Kubb) de andere partij met werpstokken te „vellen“ of om te werpen. De koning, die in het midden van het veld staat, moet als laatste worden genomen. Wie heeft al eerste de Kubbs van de tegenpartij alsook diens koning treft, wint het spel.

I)

Voordat het spel begint, worden twee teams gevormd, elk bestaande uit 1-6 personen. De traditionele veldgrootte is 5 bij 8 meter en het gebied is gemarkeerd met een houten begrenzing.

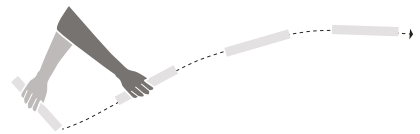
De Kubbs worden geplaatst op de basislijn - 5 op elke basislijn, met ongeveer 1 m afstand tussen de Kubbs. De koning staat in het midden van het speelveld. De ploegen staan aan weerszijden achter de basislijn, die gevormd wordt door de vastgezette Kubbs. De Kubbs die staan op de basislijn worden aangeduid als grondlijn-Kubbs of basislijn-Kubbs.



II)

Het beginnende team A krijgt als eerste de zes werpstokken. Alle teamleden krijgen indien mogelijk hetzelfde aantal werpstokken. Nu wordt geprobeerd om met de werpstokken de Kubbs van de tegenstander te maken omver te gooien. Daarbij wordt in principe vanaf de grond gegooid en met de rug van de hand naar voren. De stok dient met de lange as in de richting van de worp vliegen. Draaiende en horizontale worpen zijn verboden.

De stokken en eventueel omgeworpen Kubbs blijven liggen totdat alle teamleden hun houten stokken hebben gegooid. Nadat team A klaar is met werpen, verzamelt team B alle gegooide stokken en omgeworpen Kubbs en is vervolgens aan de beurt.



III)

De omgevallen Kubbs worden nu door team B op de veldhelft van team A gegooid. De leden van team A stellen de Kubbs op waar ze landen. Het is echter optioneel voor de teamleden, naar welke richting de Kubb wordt gekanteld. (Als de Kubb op de middellijn of de buitenste lijn ligt, dan moet deze altijd zo worden opgesteld dat ten minste de helft zijn grondoppervlak over het lijnmidden gaat.) Team B krijgt per Kubb maximum twee pogingen om de veldhelft van de tegenstander te raken. Valt de Kubb na de tweede poging ook buiten de veldhelft van de tegenstander, mag team A de Kubb willekeurig plaatsen. Er moet echter wel tenminste een werpstok-lengte afstand worden gehouden van de koning of van de hoekpunten. De ingeworpen Kubbs worden ook veld-Kubbs genoemd.

Team B zal gaan proberen om de veld-Kubbs zo dicht mogelijk achter de middellijn te gooien. Dit heeft het voordeel dat ze gemakkelijker te treffen zijn vanwege de kleinere afstand. Meestal wordt geprobeerd de Kubbs zo dicht mogelijk bij elkaar te plaatsen, zodat de mogelijkheid bestaat om bij de volgende worp twee of meer Kubbs tegelijk te raken. Nadat alle veld-Kubbs werden geplaatst, gooit team B met de zes stokken op de Kubbs op de veldhelft van team A. Eerst moeten alle veld-Kubbs worden omgeworpen. Valt een basis-Kubb om voordat alle veld-Kubbs allemaal werden geveld, moet deze opnieuw worden rechtgezet. Eens team B alle veld-Kubbs heeft geveld, mag het weer naar de basis-Kubbs van team A werpen.

IV)

Dan is team A weer aan de beurt. Ook team A werpt alle Kubbs die werden omgeworpen door team B in de veldhelft van de tegenstander. Als team B niet in staat was om alle veld-Kubbs om te werpen, mag team A nu verder werpen en tot aan de veld-kubb in zijn helft gaan, die het dichtst bij de koning staat. Deze Kubb vormt nu de nieuwe werplijn voor deze ronde van team A.

V)

Zodra een team alle vijandelijke veld en basislijn-Kubbs heeft omgeworpen, mag het vanop de de basislijn tot de koning proberen werpen. Als het de koning heeft geraakt, heeft dit team het spel gewonnen. Gooit een team de koning om voordat het alle vijandelijke veld -en basislijn Kubbs heeft omgeworpen, verliest het team het spel.

SV - Spelregler

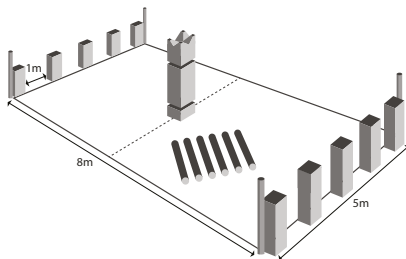


Två lag tävlar mot varandra. Ett lag består av minst en och högst sex personer. Varje spelare försöker att kasta omkull eller „fälla“ det andra lagets träklossar (kloss=kub) med kastpinnar. Kungen som står i mitten av spelplanen ska träffas allra sist. De som först har träffat alla motståndarnas kubbar och kungen har vunnit spelet.

I)

Innan spelet börjar bildar man två lag som består av 1 till 6 personer vardera. Storleken på en traditionell spelplan är 5 gånger 8 meter och ytan stakas ut med hörnpinnar.

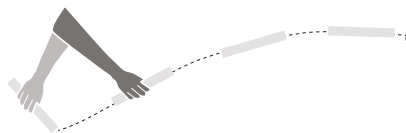
Kubbarna ställs på baslinjen – 5 på varje sida om baslinjen, med ca. 1 m avstånd mellan kubbar. Kungen befinner sig i mitten av spelplanen. De båda lagen ställer sig på båda sidorna bakom baslinjen som bildas genom de utplacerade kubbar. De kubbar som står på baslinjen kallas baslinjekubbar eller baskubbar.



II)

Lag A börjar och får de sex kastpinnarna först. Om det går får alla lagmedlemmar lika många kastpinnar. Nu försöker man att fälla motståndarnas kubbar genom att kasta kastpinnarna. Principiellt används endast underhandskast, dvs man kastar underifrån och med handryggen framåt. Pinnen ska kastas i kroppens längsriktning och flyga på så sett i kastriktningen, horisontella och roterande kast är förbjudna.

Kastpinnarna och de kubbar som eventuellt har kastats omkull blir liggande tills alla lagmedlemmar har kastat sina pinnar. När Lag A har kastat färdigt samlar lag B in alla pinnar och omkullkastade kubbar och sedan är det deras tur



III)

De omkullfallna kubbar kastas nu av lag B till lag A:s planhalva. Medlemmarna i lag A ställer upp kubbar på det ställe där de landade. Lagmedlemmarna får dock själva välja i vilken riktning de lutar kubben när de ställer upp den. (Ligger kubben på mittlinjen eller en av utsideslinjerna så ska den alltid ställas så att minst hälften av dess basyta sträcker sig över mitten av linjen.) Lag B har högst två försök per kub på sig att träffa motståndarnas planhalva. Landar kubben inte heller vid det andra försöket utanför motståndarnas planhalva får lag A placera kubben var de vill. Men de måste dock beakta avståndet till kungen eller till hörnpinnarna som ska vara minst en pinnlängd.

Oftast kommer lag B att försöka att kasta fältkubbar så nära som möjligt bakom mittlinjen. Detta har fördelen att de är lättare att träffa eftersom avståndet är kortare. För det mesta försöker man även att placera plankubbar nära varandra, så att det finns en chans att två eller fler kubbar träffas samtidigt av kastpinnarna när det är deras tur igen. När alla plankubbar har placerats kastar lag B med de sex kastpinnarna på kubbar i lag A:s planhalva. Alla plankubbar ska då fällas först. Om en av baskubbar faller omkull innan alla plankubbar har fällts, måste dessa ställas upp igen. Så snart lag B har fällt alla plankubbar får det kasta på lag A:s baskubbar igen.

IV)

Därefter är det lag A:s tur. Även lag A kastar först alla kubbar som lag B har kastat omkull till motståndarnas planhalva. Om lag B inte lyckades fälla alla plankubbar, så får lag A nu gå fram med kastpinnarna till den plankubb i sin halva som står närmast kungen. Denna kub bildar alltså den nya kastlinjen för lag A i denna omgången.

V)

Så snart ett lag har kastat omkull alla motståndarnas plan- och baskubbar får det kasta på kungen utifrån baslinjen. Om det kastar omkull kungen har detta lag vunnit spelet. Om ett lag kastar omkull kungen innan de kunde fälla alla motståndarnas plan- och baskubbar, så har det förlorat spelet.

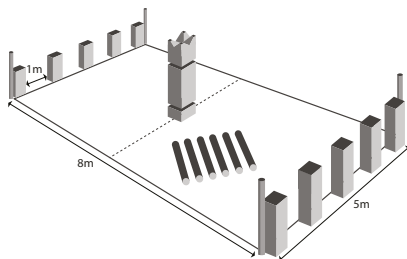
HR - Pravila igre:

Dvije ekipe igraju jedna protiv druge. Jedna se ekipa sastoji od najmanje jedne do najviše šest osoba. Igrači pokušavaju palicama za bacanje oboriti ili „pokositi“ drvene kockice (kockica=kubb) protivnika. Kralja koji stoji na sredini igrališta potrebno je pogoditi na kraju. Tko prvi pogodi kockice protivnika i kralja, pobjeđuje.

I)

Prije nego igra počne, stvaraju se dvije ekipe koje se sastoje od po 1 do 6 osoba. Tradicionalna veličina igrališta iznosi 5x8 metara i površina se ograđuje graničnim stupićima.

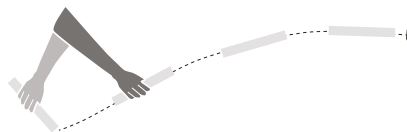
Kockice se postavljaju na osnovnu crtu – po 5 na svakoj osnovnoj crti s razmakom od cca 1m između kockica. Kralj se nalazi na sredini igrališta. Objе ekipe se postavljaju na obje strane iza osnovne crte koja se radi pomoću postavljenih kockica. Kockice postavljene na osnovnoj crti nazivaju se kockice osnovne crte ili kockice baze.



II)

Ekipa A koja počinje dobiva kao prva šest palica. Svi članovi ekipe dobivaju po mogućnosti isti broj palica. Sada se pokušava oboriti protivničku kockicu bacanjem palica. Pri tome se načelno baca odozdo i nadlanicom prema gore. Štap pri tome treba letjeti uzdužnom osi u smjeru bacanja. Zabranjeno je vodoravno i rotirajuće bacanje.

Palice i eventualno oborene kockice ostaju ležati sve dok svi članovi ekipe ne bace svoje palice. Nakon što je ekipa A završila svoje bacanje, ekipa B skuplja sve palice i oborene kockice te je sad na redu.



III)

Ekipa B sad baca oborene kockice u polovicu igrališta ekipe A. Članovi ekipe A postavljaju kockice na mjestima na kojima su pale. Pri tome se članovima ekipe prepušta da odluče u kojem će se pravcu kockica postaviti za prevrtanje. (Ako je kockica postavljena na srednju crtu ili na nekoj od vanjskih, tad se uvijek tako podstavlja da barem jedna polovina njezine osnovne površine strši iznad sredine crte). Ekipa B ima po kockici najviše dva pokušaja za pogađanje protivničke polovice polja. Završi li kockica i kod drugog pokušaja izvan protivničke polovice polja, ekipa A smije kockicu postaviti kako hoće. No, pri tome mora držati razmak od kralja ili uglova minimalno jednu dužinu palice. Ubačene kockice se nazivaju poljske kockice.

Uglavnom, ekipa B pokušava poljske kockice ubaciti što bliže iza srednje crte. Imaju prednost jer ih se zbog manje udaljenosti može jednostavnije pogoditi. Također se često pokušava što je bliže moguće postaviti poljske kockice jednu pored druge kako bi postojala mogućnost sa sljedećim bacanjem palica pokositi dvije ili više kockica. Nakon što su smještene poljske kockice, ekipa B baca šest palica na kockice u polovici polja ekipe A. Pri tome je najprije potrebno oboriti sve poljske kockice. Ako se obori neka od osnovnih kockica prije nego što se obore sve poljske kockice, potrebno ju je ponovno postaviti. Čim ekipa B pokosi sve poljske kockice, može opet gađati osnovne kockice ekipe A.

IV)

Nakon toga ponovno je ekipa A na redu. I ekipa A najprije baca sve kockice koje je ekipa B oborila u protivničku polovicu polja. Ako ekipi B nije uspjelo pokositi sve poljske kockice, tada ekipa A može palicama ići naprijed sve do poljskih kockica u njezinoj polovici koje su najbliže kralju. Znači, ta kockica je nova crta bacanja za ovaj red ekipe A.

V)

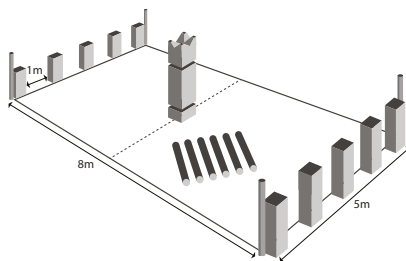
Čim neka ekipa obori sve protivničke poljske i osnovne kockice, smije s osnovne crte gađati kralja. Ako obori kralja, tad je ta ekipa pobjedila. Ako neka ekipa obori kralja prije nego je uspjela oboriti sve protivničke poljske i osnovne kockice, tada je izgubila.

Pomerita se dve ekipi. Ena ekipa ima od 1 do 6 igralcev. Igralci poskušajo z metanjem palic podreti nasprotnikove kubb-e (kubb = lesen blok). Kralja, ki stoji na sredini igrišča, lahko podre ekipa šele, ko podre vse nasprotnikove kubb-e. Zmaga ekipa, ki prva podre vse nasprotnikove kubb-e in kralja.

I)

Pred začetkom igre se igralci razdelijo na dve ekipi od 1 od 6 igralcev. Tradicionalna velikost igrišča je 5x8 metrov in se označi z ustreznimi palicami.

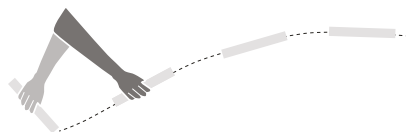
Kubbi se postavijo na osnovno črto; po 5 na vsaki strani, razdalja med posameznimi kubb-i je 1 m. Kralj stoji na sredini igrišča. Ekipi se postavita na obeh straneh za osnovno črto, ki jo tvorijo postavljeni kubb-i. Kubb-i, postavljeni na osnovno črto, se imenujejo bazni kubb-i.



II)

Ekipa A, ki začne prva, dobi šest palic za met. Po možnosti dobijo vsi člani ekipe enako število palic za met. Sedaj se poskuša z metanjem palic podreti nasprotnikove kubb-e. Met palice je veljaven, če igralec vrže palico vzdolžno s spodnjim zamahom. Prečni zamahi kakor tudi spodnji zamahi s »helikopterskim vrtenjem« palice niso dovoljeni.

Palice za met in podrti kubb-i ostanejo na tleh, dokler vsi člani ekipe ne opravijo svojih metov. Ko ekipa A konča s svojimi meti, ekipa B pobere palice za met in podrte kubbe ter prične s svojimi meti.



III)

Sedaj ekipa B vrže kubb-e na polovico igrišča ekipe A. Ekipa A postavi kubb-e na isto mesto, kjer so pristali, pri tem odloča tudi, na katero osnovno ploskev ga postavi (če vržen kubb pristane na sredinski črti ali eni izmed zunanjih črt, se mora postaviti vedno tako, da vsaj polovica njegove površine sega čez sredino črte). Ekipa B ima največ dva poskusa na kubb, da zadene nasprotnikovo polovico. Če tudi v drugem poskusu kubb pristane zunaj nasprotnikove polovice, lahko ekipa A postavi kubb na poljubno mesto, vendar mora biti oddaljen vsaj eno dolžino palice za met od kralja ali kotov igrišča.

Večinoma ekipa B poskuša vreči kubb-e tik za središčno črto, tako da jih je zaradi krajše razdalje lažje podreti. Prav tako se poskuša kubb-e postaviti čim bližje skupaj, tako da obstaja možnost z eno palico podreti več kubb-ov hkrati. Ko so vsi kubb-i postavljeni, ekipa B poskuša z metanjem palic podreti vse kubb-e v polovici ekipe A. Najprej se morajo podreti vsi kubb-i v polju. Če je bazni kubb podrt pred vsemi kubb-i v polju, ga je treba ponovno postaviti. Ko ekipa B podre vse kubb-e v polju, lahko poskuša podreti bazne kubb-e ekipe A.

IV)

Nato je ponovno na vrsti ekipa A. Ekipa A prav tako najprej vrže vse kubb-e, ki jih je podrla ekipa B, na nasprotnikovo polovico. Če ekipi B ni uspelo podreti vseh kubb-ov v polju, se lahko ekipa A premakne do tistega nepodrtga kubb-a v svoji polovici, ki je najbližje kralju. Tale kubb torej označuje novo napadalno črto ekipe A za tale krog.

V)

Ko ena izmed ekip podre vse nasprotnikove kubb-e v polju in bazne kubb-e, lahko z osnovne črte poskuša podreti kralja. Če ekipi uspe podreti kralja, je zmagala. Če ena izmed ekip podre kralja preden je podrla vse kubb-e v polju in bazne kubb-e, je igro izgubila.

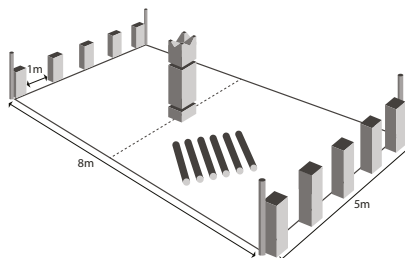
PL - Zasady gry



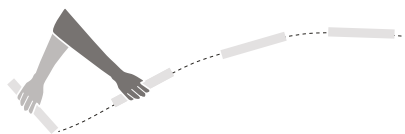
Zawodnicy dzielą się na dwie konkurujące ze sobą drużyny. Jedna drużyna może składać się z przynajmniej jednej i maksymalnie sześciu osób. Zawodnicy próbują zbić kółkami drewnianych obrońców (obrońca=kubb) drużyny przeciwnej. Stojący na środku pola gry król musi być trafiony na końcu. Wygrywa drużyna, która pierwsza zbije wszystkich obrońców drużyny przeciwnej oraz króla.

I) Przed rozpoczęciem gry należy utworzyć dwie drużyny, składające się z jednej do sześciu osób. Tradycyjne wymiary terenu do gry, oznakowywanego kółkami granicznymi, to 5x8 metrów.

Obrońców stawia się na linii podstawowej – po 5 na każdej z nich i w odstępach co ok. 1 metr. Król znajduje się na środku pola. Drużyny ustawiają się po obydwu stronach za linią podstawową, wyznaczoną obrońcami. Obrońcy stojący na linii podstawowej nazywani są obrońcami podstawowymi lub obrońcami z linii podstawowej.



II) Rozpoczynająca drużyna A jako pierwsza otrzymuje sześć kółek drewnianych. W miarę możliwości każdy z zawodników danej drużyny powinien otrzymać tę samą ilość kółek. Następnie należy dokonać próby zbitcia obrońców przeciwnika za pomocą rzutów drewnianymi kółkami. Zasadą jest rzucanie z dołu i grzbietem dłoni do przodu. Kółek powinien przy tym lecieć swoją dłuższą osią wzdłuż kierunku rzutu; rzuty poziome i obrotowe są niedozwolone. Rzucone kółki i ewentualnych przewróconych obrońców pozostawia się do momentu, aż wszyscy członkowie drużyny wyrzucą swoje kółki. Po wyrzuceniu przez drużynę A wszystkich kółek, drużyna B zbiera drewniane kółki i powalonych obrońców i przechodzi do ataku.



III) Drużyna B rzuca teraz zbitych obrońców na pole drużyny A. Członkowie drużyny A ustawiają obrońców w miejscach, gdzie ci obrońcy wylądowali. To członkowie tej drużyny decydują, w którą stronę zostanie przechylony dany obrońca. W przypadku, gdy obrońca leży na linii środkowej lub na jednej z linii zewnętrznych, trzeba go tak ustawić, by przynajmniej połowa jego powierzchni wystawała poza środek linii. Drużyna B ma po maksymalnie dwie próby na obrońcę, by trafić w pole przeciwnika. Jeśli także po drugiej próbie obrońca wylądował poza polem przeciwnika, drużyna A może ustawić obrońcę wg własnego uznania. W stosunku do króla i miejsc narożnych musi on jednak być oddalony o przynajmniej jedną długość kółka drewnianego. Rzuceni obrońcy są nazywani obrońcami połowymi. Zwykle drużyna B próbuje wyrzucać obrońców połowych możliwie najbliżej linii środkowej. Strategia ta ma tę zaletę, że łatwiej w nich trafić wskutek ich stosunkowo małego oddalenia. Również często zawodnicy umiejscawiają obrońców połowych blisko siebie, by podnieść szansę trafienia – kolejnymi rzutami kółkami drewnianymi – dwóch lub więcej obrońców na raz. Po usytuowaniu wszystkich obrońców połowych, drużyna B rzuca sześć drewnianych kółków w kierunku obrońców, znajdujących się na polu drużyny A. W pierwszej kolejności jednak trzeba trafić wszystkich obrońców połowych. Jeśli któryś z obrońców podstawowych upadnie, zanim zbito wszystkich obrońców połowych, obrońcę podstawowego należy podnieść. Gdy drużyna B zbije wszystkich obrońców połowych, może znowu celować w obrońców podstawowych drużyny A.

IV) Następnie przychodzi kolej na drużynę A. Także drużyna A wpieryw przerzuca wszystkich obrońców, którzy zostali trafieni przez drużynę B, na pole przeciwnika. Jeśli drużynie B nie udało się zbitcie wszystkich obrońców połowych, drużyna A może wówczas podejść z drewnianymi kółkami do tego obrońcy połowego na swojej połowie, który znajduje się najbliżej króla. Ten obrońca stanowi zatem dla drużyny A nową linię rzutu w tej rundzie.

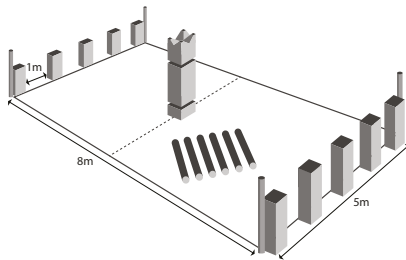
V) Gdy któraś z drużyn obali wszystkich obrońców połowych i podstawowych przeciwnika, może ona rzucać z linii podstawowej w króla. Zbitcie przez nią króla oznacza wygraną. Jeśli jednak któraś z drużyn zbije króla przed zbitciem przez siebie wszystkich obrońców połowych i podstawowych przeciwnika, drużyna ta przegrywa.

Két csapat játszik egymás ellen. Egy csapat legalább egy, de maximum 6 főből áll. A játékosok megpróbálják az ellenfél fadarabjait (darab=kubb) a dobófákkal eldönteni vagy „kivágni”. A játémező közepén álló királyt utoljára kell eltalálni. Aki az ellenfél összes kubbját és a királyt eltalálta, megnyerte a játékot.

I)

Mielőtt elkezdik a játékot két csapatot kell alkotni, amelyek egyenként 1 - 6 főből állnak. A hagyományos játémező nagysága 5 x 8 méter és a területet a sarokjelzőkkel kell kijelölni.

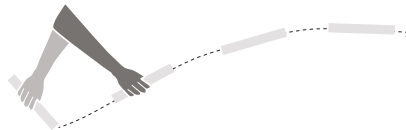
A kubbokat az alapvonalra kell felállítani - minden alapvonalra 5-öt, kb. 1 m távolságot hagyva a kubbok között. A király a játémező közepén található. A két csapat a két oldalra áll az alapvonalak mögé, amelyeket a felállított kubbok képeznek. Az alapvonalon álló kubbokat alapvonal kubboknak vagy bázis kubboknak nevezzük.



II)

A kezdő A csapat elsőként kapja meg a hat dobófát. Minden csapattag lehetőség szerint ugyanannyi számú dobófát kap. Most meg kell próbálni az ellenfél kubbjait a kerek fákat eldobva ledönteni. Eközben alapvetően alulról és a kézháttal előrefelé dobunk. A pálcá hossztengetyének a dobás irányába kell repülnie, vízszintes és forgó dobások nem megengedettek.

A dobófák és az esetlegesen eldöntött kubbok fekvé maradnak, amíg minden csapattag eldobta a fáját. Miután az A csapat befejezte a dobásait a B csapat begyűjti az összes dobófát és eldöntött kubbot, és most ő van soron.



III)

Az eldöntött kubbokat most a B csapat az A csapat térfelére dobja. Az A csapat tagjai a kubbott ott állítják fel, ahol földet értek. Eközben azonban a csapattagokra van bízva, hogy a felállításnál a kubbott melyik irányba döntenek. (Ha a kubb a középvonalon fekszik vagy az egyik szélső vonalon, akkor mindig úgy kell felállítani, hogy az alapterületének legalább fele a vonal közepén túl lógjon.) A B csapatnak kubbként maximálisan két próbálkozása van, hogy az ellenfél térfelét eltalálja. Ha a kubb a második próbálkozás esetén is az ellenfél térfelén kívül ér földet, akkor az A csapat a kubbott tetszés szerint helyezheti el. Azonban a királytól vagy a sarokpontoktól a legalább egy dobófa távolságot be kell tartani. A bedobott kubbokat mezőkubboknak nevezzük.

A B csapat általában megpróbálja a mezőkubbokat lehetőleg a középvonal mögé dobni. Ennek az az előnye, hogy a kisebb távolság miatt ezeket egyszerűbb eltalálni. Ugyanúgy megpróbálják a mezőkubbokat lehetőleg egymáshoz közel elhelyezni, hogy fennálljon a lehetősége annak, hogy a következő dobófákkal két vagy több kubbott döntsenek el egyszerre. Miután minden mezőkubbott elhelyeztek a B csapat a hat dobófával dob az A csapat térfelén lévő kubbokra. Amennyiben eldől az egyik báziskubb, mielőtt az összes mezőkubbott ledöntötték, akkor ezt ismét fel kell állítani. Amint a B csapat az összes mezőkubbott eldöntötte, akkor ismét dobhat az A csapat báziskubbjaira.

IV)

Ezután ismét az A csapat közetkezik. Az A csapat először minden kubbott, amelyet a B csapat eldöntött az ellenfél térfelére dob. Ha a B csapatnak nem sikerült minden mezőkubbott eldöntenie, akkor az A csapat a dobófaival egészen addig a saját térfelén lévő mezőkubbottig mehet előre, amelyik a királyhoz a legközelebb van. Ez a kubb alkotja tehát az A csapat új dobóvonalát ebben a körben.

V)

Amint valamelyik csapat az ellenfél összes mező- és báziskubbott eldöntötte, akkor az alapvonalról szabad a királyra dobnia. Ha eldönti a királyt, akkor ez a csapat nyert. Ha az egyik csapat eldönti a királyt, mielőtt az ellenfél összes mező- és báziskubbott eldöntötte volna, akkor elvesztette ezt a játékot.

CZ - Pravidla hry

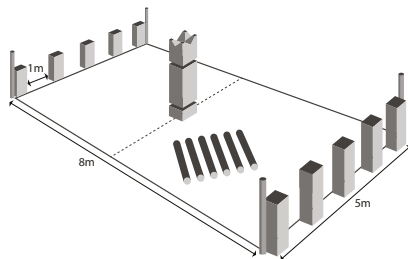


Ve hře proti sobě stojí dva týmy. Jeden tým tvoří jeden až šest hráčů. Hráči se snaží házet kolíky na soupeřovy kubby ve snaze je shodit. Král, který stojí ve středu hracího pole, musí být zasažen až jako poslední. Tým, který jako první srazí všechny kubby a krále protivníka, vyhrává.

I)

Před začátkem hry se sestaví dva týmy, které vždy tvoří 1 až 6 hráčů. Hrací pole obvykle zabírá 5 krát 8 metrů a plocha se ohraničí rohovými kolíky.

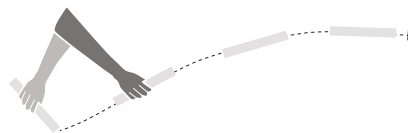
Kuby se postaví na základní čáru – 5 na každou, v rozestupu cca. 1 m. Král se nachází uprostřed hracího pole. Oba týmy stojí za svou základní čarou, kterou tvoří rozestavené kubby. Kubby stojící na základní čáře se označují jako „základáky“.



II)

Tým A, který zahajuje hrací kolo, má všech šest hracích kolíků. Všichni členové týmu mají podle možnosti stejný počet kolíků. Hráči se snaží házet kolíky na soupeřovy kubby tak, aby je shodili. Hod kolíkem musí být proveden podpažním spodně kyvadlovým způsobem. Kolík přitom musí letět podél své podélné osy, vodorovné hody a hody, při kterých kolík rotuje, jsou zakázány.

Kolíky a příp. svržené kubby zůstanou ležet až do té doby, dokud hod neprovedli všichni členové týmu. Poté, co tým A odháže, sbírá tým B všechny hrací kolíky a svržené kubby a je nyní na řadě.



III)

Shozené kubby nahází tým B na hrací polovinu týmu A. Členové týmu A kubby postaví tam, kam dopadly. Přitom je na každém členovi týmu, v jakém směru bude kubb znovu postaven. (Pokud kubb leží na středové čáře nebo v autu, musí být vždy postaven tak, aby alespoň polovina jeho plochy sahala přes středovou čáru.) Tým B má na každý kubb maximálně dva pokusy na to, aby se trefil do soupeřovy hrací poloviny. Pokud i po druhém pokusu kubb dopadne mimo hrací polovinu soupeře, smí tým A kubb libovolně posunout. Přitom však musí být od krále a od rohových kolíků dodržen rozestup alespoň v délce jednoho hracího kolíku. Svržené kubby se nazývají „polaře“.

Zpravidla se tým B snaží házet polaře co nejmíň za středovou čáru. Má to tu výhodu, že díky menší vzdálenosti je bude možné snáze trefit. Kromě toho se tým B obvykle snaží házet polaře co nejbliže k sobě, aby vznikla šance, při které se jedním hodem hracím kolíkem shodí dva nebo více kubbů. Poté, co jsou všechny polaře správně rozmístěny, hází tým B svých šest hracích kolíků na kubby v hracím poli protivníka. Přitom musí být jako první svrženy všechny polaře. Pokud se převrhne základák dřív, než jsou svrženy všechny polaře, musí být tento znovu postaven. Pokud tým B shodil všechny polaře, smí se trefovat do základáků týmu A.

IV)

Nyní je na řadě tým A. Také tým A nejdříve hodí všechny kubby, které tým B shodil, do protivníkovy hrací poloviny. Pokud se týmu B nepodařilo shodit všechny polaře, smí si tým A posunout svou základní linii na úroveň polaře stojícího ve své polovině, který je nejbliže k půlící linii. Tento kubb tak tvoří novou základní linii týmu A pro toto kolo.

V)

Pokud tým shodí všechny protivníkovy polaře a základáky, smí ze základní linie házet na krále. Pokud svrhne i krále, tým vyhrává. Pokud tým svrhne krále dřív, než jsou převrženy všechny soupeřovy základáky a polaře, prohrává.

SK - Pravidlá hry

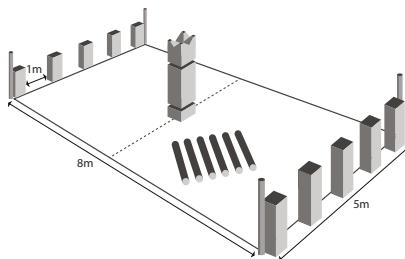


V hre proti sebe stoja dva tímy. Jeden tím tvorí jeden až šesť hráčov. Hráči sa snažia hádzať kolíky na súperove kubby v snahe ich zhodiť. Kráľ, ktorý stojí v strede hracieho poľa, musí byť zasiahnutý až ako posledný. Tím, ktorý ako prvý zrazi všetky kubby a kráľa protivníka, vyhráva.

I)

Pred začiatkom hry sa zostavia dva tímy, ktoré vždy tvorí 1 až 6 hráčov. Hracie pole zvyčajne zaberá 5 krát 8 metrov a plocha sa ohraničí rohovými kolíkmi.

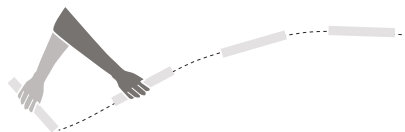
Kubby sa postaví na základnú čiaru - 5 na každú, v rozostupe cca. 1m. Kráľ sa nachádza uprostred hracieho poľa. Oba tímy stoja za svojou základnou čiarou, ktorú tvoria rozostavané kubby. Kubby stojace na základnej čiare sa označujú ako „základáky“.



II)

Tím A, ktorý začína hracie kolo, má všetkých šesť hracích kolíkov. Všetci členovia tímu majú podľa možnosti rovnaký počet kolíkov. Hráči sa snažia hádzať kolíky na súperove kubby tak, aby ich zhodili. Hod kolíkom musí byť vykonaný podpažným, spodne kyvadlovým spôsobom. Kolík pritom musí letieť pozdĺž svojej pozdĺžnej osi. Vodorovné hody a hody, pri ktorých kolík rotuje, sú zakázané.

Kolíky a príp. zvrhnuté kubby zostanú ležať až dovtedy, kým hod nevykonali všetci členovia tímu. Potom, čo tím A odhádza, pozberia tím B všetky hracie kolíky a zvrhnuté kubby a je teraz na rade.



III)

Zhodené kubby nahádza tím B na hraciu polovicu tímu A. Členovia tímu A kubby postaví tam, kam dopadli. Pritom je na každom členovi tímu, v akom smere bude kubb znova postavený. (Ak kubb leží na stredovej čiare alebo v oute, musí byť vždy postavený tak, aby aspoň polovica jeho plochy siahala cez stredovú čiaru.) Tým B má na každý kubb maximálne dva pokusy na to, aby sa trafil do súperovej hracej polovice. Ak aj po druhom pokuse kubb dopadne mimo hracej polovice súpera, smie tím A kubb ľubovoľne posunúť. Pritom však musí byť od kráľa a od rohových kolíkov dodržaný rozostup aspoň v dĺžke jedného hracieho kolíka. Zvrhnuté kubby sa nazývajú „poliary“.

Spravidla sa tím B snaží hádzať poliarov čo najmenej za stredovú čiaru. Má to tú výhodu, že vďaka menšej vzdialenosti ich bude možné ľahšie trafiť. Okrem toho sa tím B obvykle snaží hádzať poliarov čo najbližšie k sebe, aby vznikla šanca, pri ktorej sa jedným hodom kolíkom zhodí dva alebo viac kubbov. Potom, čo sú všetky poliary správne rozmiestnené, hádže tím B svojich šesť hracích kolíkov na kubby v hracom poli protivníka. Pritom musia byť ako prvé zvrhnuté všetky poliary. Pokiaľ sa prevrhne základák skôr, než sú zvrhnuté všetky poliary, musí byť znova postavený. Ak tím B zhodil všetky poliary, smie sa triafať do základákov tímu A.

IV)

Teraz je na rade tím A. Tím A najskôr nahádza všetky kubby, ktoré tím B zhodil, do protivníckovej hracej polovice. Ak sa tímu B nepodarilo zhodiť všetky poliary, smie si tím A posunúť svoju základnú líniu na úroveň poliara stojaceho vo svojej polovici, ktorý je najbližšie k deliaci línii. Tento kubb tak tvorí novú základnú líniu tímu A pre toto kolo.

V)

Ak tím zhodí všetky protivníckove poliary a základáky, smie zo základnej línie hádzať na kráľa. Ak zvrhne i kráľa, tím vyhráva. Ak tím zvrhne kráľa skôr, než sú prevrhnuté všetky súperove základáky a poliary, prehráva.

RO - Regulile de joc

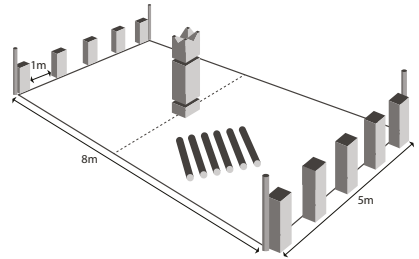


Se înfruntă două echipe. Una dintre echipe este compusă din cel puțin una, până la șase persoane. Jucătorii trebuie să încerce să dărâme sau să „taie” bucățile de lemn (bucată=Kubb) ale echipei opuse, cu ajutorul lemnelor de aruncat. Regele, care stă în centrul câmpului de joc, trebuie să fie lovit la final. Echipa, care a lovit mai întâi toate Kubbs ale echipei adverse, și regele, a câștigat jocul.

I)

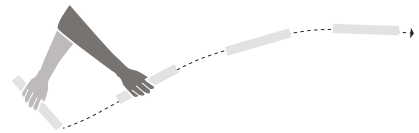
Înainte ca jocul să înceapă, sunt formate două echipe, care sunt compuse din 1 până la 6 persoane. Dimensiunea tradițională a câmpului de joc este de 5 ori 8 metrii, iar suprafața este delimitată cu ajutorul lemnurilor de delimitare.

Kubbs sunt aliniate pe o linie de bază – 5 pe fiecare linie de bază, cu o distanță de aprox. 1 m între ele. Regele se găsește în centrul terenului de joc. Cele două echipe se poziționează pe cele două laturi ale liniei de bază, care este formată de către Kubbs aliniate. Kubbs, care se găsesc pe linia de bază se numesc Kubbs de linie de bază sau Kubbs de bază.



II)

Echipa A, care începe, primește mai întâi șase lemne de aruncat. Toți membrii echipei primesc, în funcție de posibilitate, același număr de lemne de aruncat. Acum încearcă să doboare Kubbs aparținând echipei adverse, prin aruncarea de lemne rotunde. În acest context se aruncă întotdeauna de jos, cu podul palmei înainte. Bățul trebuie să zboare în acest context pe axa sa longitudinală, aruncările orizontale sau rotative sunt interzise.



Lemnele de aruncat și Kubbs, care au fost răsturnate rămân așa, până ce toți membrii echipei și-au aruncat lemnele. După ce echipa A și-a încheiat aruncările, echipa B își adună toate lemnele de aruncat și Kubbs răsturnate și are dreptul de a arunca.

III)

Kubbs răsturnate sunt aruncate acum în jumătatea de teren a echipei A, de către echipa B. Componentii echipei A își așează Kubbs acolo, unde au aterizat. În acest context, membrii echipei au dreptul de a stabili în ce direcție este înclinat Kubb-ul pentru așezare. (În cazul în care Kubb-ul este pe linia de mijloc, sau pe una din liniile exterioare, trebuie așezat întotdeauna în așa fel încât cel puțin jumătate din baza sa să fie dincolo de jumătatea liniei.) Echipa B are cel mult două încercări pentru fiecare Kubb de a nimeri jumătatea de joc a adversarilor. În cazul în care și la a doua încercare Kubb-ul cade în afara jumătății adverse, echipa A poate poziționa Kubb-ul după cum dorește. Trebuie însă să mențină o distanță de cel puțin un lemn de aruncare de la punctele de colț sau de la rege. Kubb-urile aruncate în teren se numesc Kubb-uri de teren.

De cele mai multe ori, echipa B va încerca să arunce Kubb-urile de câmp cât mai aproape de linia mediană a terenului. Aceasta face nimerirea lor, datorită distanței mai reduse, mai ușoară. De asemenea se încearcă de cele mai multe ori aruncarea Kubb-urilor la grămadă, pentru a crește șansa de a nimeri mai multe dintre ele cu doar un lemn de aruncare. După ce au fost așezate toate Kubb-urile de câmp, echipa B aruncă cele 6 lemne de aruncat în direcția Kubb-urilor în jumătatea terenului de joc al echipei A. În acest context trebuie răsturnate mai întâi toate Kubb-urile de câmp. În cazul în care un Kubb de bază se răstoarnă, înainte de a fi fost răsturnate toate Kubb-urile de câmp, acesta trebuie ridicat și pus la loc. De îndată ce echipa B a răsturnat toate Kubb-urile de câmp, aceasta poate arunca spre Kubb-urile de bază ale echipei A.

IV)

În încheiere este din nou rândul echipei A. Și echipa A își aruncă mai întâi toate Kubb-urile, care au fost răsturnate de echipa B, în jumătatea de joc a adversarilor. În cazul în care echipa B nu a reușit să răstoarne toate Kubb-urile de câmp, echipa A poate avansa în jumătatea sa de joc, până la Kubb-ul de câmp, care este cel mai apropiat de rege.. Acest Kubb reprezintă deci noua linie de aruncare, pentru această rundă, pentru echipa A.

V)

De îndată ce o echipă a reușit să răstoarne Kubb-urile de câmp și de bază ale echipei adverse, poate arunca de pe linia de bază asupra regelui. În cazul în care răstoarnă regele, echipa respectivă a câștigat. În cazul în care o echipă răstoarnă regele, înainte de a răsturna toate Kubb-urile de câmp sau de bază, echipa respectivă pierde.