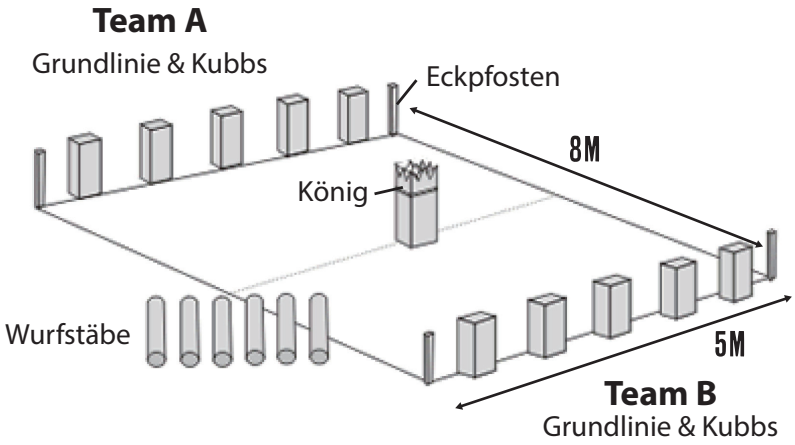
KUBBS

Spielanleitung
Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 12 Spieler

Inhalt
1 König, 10 Kubbs, 6 Wurfstäbe, 4 Eckpfosten

Ziel des Spiels
Im Team versucht ihr abwechselnd mit euren Wurfstäben alle generischen Klötzchen (=Kubbs) umzuwerfen. Wer das als Erster schafft, darf den König ins Visier nehmen und das Spiel für sich entscheiden.

So macht ihr das Spiel startklar
Markiert wie oben abgebildet das Spielfeld mit den vier Eckpfosten. Das traditionelle Spielfeld ist 5 m x 8 m groß. Ihr könnt die Größe aber je nach Platzangebot und Geschick der Spieler anpassen.



Stellt jeweils 5 Kubbs in gleichmäßigen Abständen zueinander und in einer geraden Linie zwischen je zwei Eckpfosten auf. Die aus den Kubbs gebildete Reihe heißt Grundlinie, die darauf platzierten Kubbs heißen Grundlinien-Kubbs.

Stellt den König in die Mitte des Spielfelds. Er markiert die Mittellinie und unterteilt das Spielfeld in zwei Hälften.

So wird's gespielt
Teilt euch in zwei Teams auf und stellt euch je hinter eine der beiden Grundlinien. Einigt euch, welches Team beginnt. Dieses Team heißt Team A.

Team A
Ist dein Team an der Reihe? Dann teilt die 6 Wurfstäbe möglichst gleichmäßig unter euch auf. Versucht nun, die gegnerischen Grundlinien-Kubbs mit den Wurfstäben umzuwerfen.

Achtet auf die richtige Wurftechnik: Ihr müsst den Wurfstab an einem Ende halten, eure Hand muss sich beim Schwungholen unterhalb eurer Hüfte befinden. Außerdem müsst ihr den Wurfstab mit einer Spitze voraus werfen. Haltet ihr ihn in der Mitte oder werft ihr ihn horizontal zum Spielfeld, gilt der Wurf nicht. Achtet außerdem darauf, dass ihr beim Werfen hinter eurer eigenen Grundlinie steht und diese nicht übertretet.

Habt ihr alle 6 Wurfstäbe geworfen? Dann ist Team B an der Reihe.

Team B
Beginnt damit, alle „gefallenen" Grundlinien-Kubbs in die gegnerische Spielfeldhälfte zu werfen. Dabei spielt die Wurftechnik keine Rolle. Allerdings müssen die Kubbs in der generischen Spielfeldhälfte zum Liegen kommen. Bleiben sie außerhalb liegen, habt ihr noch einen zweiten Wurfversuch. Verfehlt ihr die gegnerische Spielfeldhälfte erneut, darf das gegnerische Team die entsprechenden Kubbs an einer beliebigen Stelle innerhalb der Spielfeldhälfte platzieren.

Tipp: Versucht die Kubbs so nah wie möglich hinter die Mittellinie zu werfen. So könnt ihr sie anschließend leichter umwerfen.

Habt ihr alle „gefallenen" Kubbs platziert? Dann richtet sie auf. Diese Kubbs heißen nun Feld-Kubbs. Nehmt euch die 6 Wurfstäbe. Nun müsst ihr zuerst alle Feld-Kubbs in der generischen Spielfeldhälfte umwerfen. Erst dann dürft ihr auf die gegnerischen Grundlinien-Kubbs zielen. Werft ihr Grundlinien-Kubbs um bevor alle Feld-Kubbs liegen, stellt ihr die Grundlinien-Kubbs wieder auf.

Hat Team B alle Wurfstäbe geworfen? Dann ist wieder Team A an der Reihe.

Team A
Beginnt wie oben beschrieben damit, alle „gefallenen" Kubbs (das können nun Grundlinien-Kubbs und Feld-Kubbs sein) in die gegnerische Spielfeldhälfte zu werfen. Sind diese platziert und aufgerichtet, dürft ihr euch die Wurfstäbe nehmen. Besonderheit: Hat euer gegnerisches Team nicht alle Feld-Kubbs umgeworfen? Dann dürft ihr euch auf einer gedachten Linie aufstellen, die parallel zur Mittellinie durch den noch stehenden Feld-Kubb geht, der dem König am nächsten ist. Von dort aus dürft ihr jetzt werfen.
Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Team in einem Spielzug alle Feld- und Grundlinien-Kubbs umgeworfen hat. Hat das Team noch Wurfstäbe übrig, darf es den König ins Visier nehmen. Auf den König müsst ihr allerdings immer von der Grundlinie aus werfen.

Ende des Spiels
Das Spiel endet, sobald ein Team zuerst alle Feld- und Grundlinien-Kubbs umwirft und danach den König. Dieses Team gewinnt.
Achtung: Wirft ein Team den König um bevor alle Kubbs liegen, gewinnt sofort das generische Team.

Art.-Nr.: 92095

© 2016 Professor Puzzle Ltd.
© 2018 der deutschsprachigen Ausgabe
moses. Verlag GmbH
Arnoldstr. 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich

CE

moses.