

## Kubb Spielanleitung

### Spielregeln

#### Ziel:

Das Ziel des Kubb-Spiels besteht darin, dass ein Team mit den Wurfhölzern die 5 Spielfiguren/ Kubbs des gegnerischen Teams umwirft. Gelingt dies, darf das Team auf den König in der Mitte des Spielfeldes werfen. Fällt der König, hat das Team das Spiel gewonnen.

#### Ablauf:

Jeweils 1 Spieler pro Team wirft ein Wurfholz (zeitgleich) so nah wie möglich an den König. Das Team des Spielers, welcher sein Wurfholz näher an den König werfen konnte, fängt an.

Dasjenige Team, welches das Einwerfen für sich entschieden hat, versucht nun mit den sechs Wurfhölzern nacheinander die fünf gegnerischen Kubbs zu treffen. Der Werfer muss darauf achten, hinter der Grundlinie seines Feldes zu stehen und ausschließlich aus dem Unterarm zu werfen, sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.

Sind alle 6 Wurfhölzer geworfen, muss das andere Team die gefallen Kubbs von der eigenen Grundlinie in die Spielfeldhälfte der gegnerischen Mannschaft werfen. Hierzu haben sie 2 Versuche. Haben Sie es innerhalb von 2 Versuchen geschafft die Kubbs in die gegnerische Spielfeldhälfte zu werfen, werden diese vom gegnerischen Team senkrecht dort aufgestellt wo sie gelandet sind. Haben sie es nicht innerhalb von 2 Versuchen geschafft, so darf das gegnerische Team nun die Kubbs in der eigenen Spielfeldhälfte frei aufstellen, solange sie einen Mindestabstand von einer Wurfholzlänge zum König einhalten.

Jetzt darf das andere Team werfen. Bevor jedoch die Kubbs auf der gegnerischen Grundlinie abgeworfen werden dürfen, müssen die eigenen Kubbs in der gegnerischen Spielfeldhälfte umgeworfen werden. Hat das Team es nicht geschafft die in der gegnerischen Spielfeldhälfte aufgestellten eigenen Kubbs umzuwerfen, so darf das gegnerische Team nun seine Grundlinie zu dem Kubb, der dem König am nächsten steht, vorverlegen und von dort aus werfen. Wird dieser Kubb in der nächsten Runde umgeworfen so muss das Team zum werfen zur Grundlinie (bzw. zu dem neuen dem König am nächsten stehenden Kubb) zurück-kehren.

Hat ein Team alle Kubbs des Gegners umgeworfen und noch mindestens 2 Wurfhölzer zur Verfügung, kann es versuchen, nun den König zu Fall zu bringen. Auf den König darf aber nur von der Grundlinie aus geworfen werden. Wird der König gefällt, hat das Team gewonnen.

Wird der König zu Fall gebracht, bevor alle Kubbs gefällt wurden, hat man das Spiel verloren.