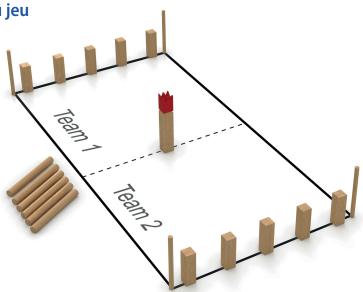
INSTRUCTIONS DE JEU



Structure du jeu



## Préparation du jeu

- 2-12 joueurs forment deux équipes A et B, qui s'affrontent dans le jeu. l'un l'autre dans le jeu.
- Sur une surface plane, un terrain de jeu de 5x8 ou 8x10 mètres est marqué des quatre symboles suivants des chevilles.
- Sur les deux lignes de base, chaque équipe place ses 5 cubes à distance égale. Le roi est placé au milieu du terrain.

#### Cible du jeu

Le but du jeu est de faire tomber tous les kubbs dans la moitié de l'adversaire avec les bâtons de lancer. Si cela réussit en un tour, l'équipe peut lancer sur le roi. Si le roi tombe, la partie est gagnée.

### **Qui commence?**

En même temps, un joueur par équipe lance son bâton de lancer depuis sa ligne de fond aussi près que possible du roi. L'équipe dont le bâton s'approche le plus du roi peut commencer. Mais faites attention. Le roi peut être touché, mais s'il tombe, l'équipe adverse commence dans tous les cas.

# Règles du jeu

- Au début du jeu, l'équipe A se répartit les 6 bâtons de lancer. Les bâtons de lancer ne peuvent être saisis qu'à leur extrémité et lancés directement du bas vers l'avant. Les bâtons de lancer doivent être tenus à une extrémité, pas au milieu. Les lancers dits d'hélicoptère ou de fronde ne sont pas autorisés.
- L'équipe A essaie maintenant de frapper les kubbs de l'équipe adverse B depuis la ligne de fond.
- Lorsque toutes les battes ont été lancées, l'équipe B lance les battes par-dessus la ligne centrale dans la moitié de jeu de l'adversaire et les place là où elles atterrissent (ce qu'on appelle les battes de champ). Les cubes de terrain peuvent être placés dans n'importe quelle direction. Si un cube atterrit en dehors de la zone de jeu de l'adversaire lorsqu'il est lancé, il doit être relancé. S'il manque cette fois la moitié du terrain de l'adversaire, il devient un cube de pénalité, que l'adversaire peut placer où il veut, mais pas à moins d'une longueur de bâton de lancer du roi. (Variante de jeu alternative : si deux oursons de terrain se touchent lorsqu'ils sont lancés, ils peuvent être placés l'un sur l'autre pour former une tour).
- L'équipe B doit d'abord faire tomber les cubes du terrain avant de pouvoir lancer sur les cubes de la ligne de base de l'équipe A (ces cubes sont appelés cubes de base). Si un kubb situé sur la ligne de base est renversé avant que les autres kubbs ne soient renversés, ce kubb est remis en place.
- •Si l'équipe B ne parvient pas à frapper tous les kubbs de terrain, l'équipe adverse A peut avancer jusqu'à une ligne imaginaire définie par le kubb de terrain le plus avancé et lancer sur les kubbs de base à partir de là. Si l'équipe B fait tomber tous les oursons du terrain au tour suivant, l'équipe A doit retourner à la ligne de base et relancer à partir de là.
- L'équipe A doit maintenant lancer tous les cubes de terrain qui ont été touchés, ainsi que tous les nouveaux cubes de base qui ont été touchés, dans la moitié de terrain de l'adversaire. Ensuite, le jeu continue comme avant. Le jeu est répété jusqu'à ce qu'une des équipes ait fait tomber tous les Kubbs adverses. Les battes restantes peuvent maintenant être utilisées pour essayer de frapper le roi. Le roi ne peut être touché à aucun moment au préalable, sinon l'équipe qui l'a touché perd.

#### Étendue de la livraison:

1x Roi 10x Kubbs 6x bâtons de lancer 4x marqueurs de terrain Sac de transport Instructions de jeu

