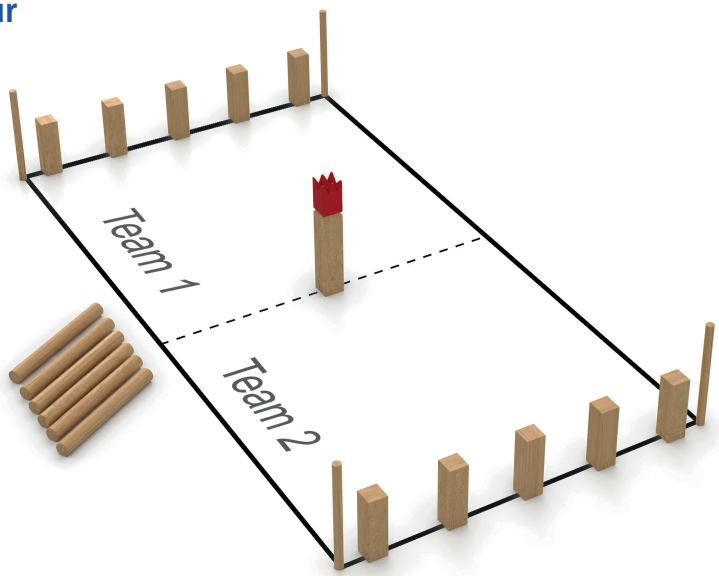
SPEL INSTRUCTIES

Spelstructuur



Spel voorbereiding

• 2-12 spelers vormen twee teams A en B, die het in het spel tegen elkaar opnemen. elkaar in het spel.

• Op een vlakke ondergrond wordt een speelveld van 5x8 of 8x10 meter gemarkeerd met de vier knijpers.

• Op beide basislijnen plaatst elk team zijn 5 kubussen op gelijke afstanden. De koning wordt in het midden van het veld geplaatst.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om alle kubbs op de helft van de tegenstander neer te halen met de werpstokken. Als dit in één ronde lukt, mag het team naar de koning gooien. Als de koning omvalt, is het spel gewonnen.

Wie begint?

Tegelijkertijd gooit één speler per team zijn werpstok vanaf zijn basislijn zo dicht mogelijk bij de koning. Het team wiens stokje het dichtst bij de koning komt, mag beginnen. Maar wees voorzichtig. De koning mag worden aangeraakt, maar als hij valt, dan begint de tegenpartij sowieso.

Download instructions: phiber-sports.de/kubb

Regels van het spel

• Bij het begin van het spel verdeelt team A de 6 werpstokjes onder elkaar. De werpstokken mogen alleen aan het uiteinde worden vastgepakt en recht van onder naar voren worden geworpen. De werpstokken moeten aan één kant worden vastgehouden, niet in het midden. Zogenaamde helikopter- of katapultworpen zijn niet toegestaan.

• Team A probeert nu de kubbs van de tegenpartij B te raken vanaf de basislijn.

• Als alle bats gegooid zijn, gooit team B de bats over de middenlijn naar de speelhelft van de tegenstander en legt ze daar neer waar ze neerkomen (zogenaamde veldbats). De veldblokjes mogen in elke richting worden geplaatst. Als een kubus bij het werpen buiten het speelveld van de tegenstander terechtkomt, moet hij opnieuw worden geworpen. Als het deze keer de helft van het veld van de tegenstander mist, wordt het een strafblokje, dat de tegenstander mag plaatsen waar hij maar wil, maar niet dichter dan één werpstoklengte bij de koning. (Alternatieve spelvariant: Als twee veldwelpen elkaar raken als ze worden ingegooid, mogen ze op elkaar worden geplaatst om een toren te vormen).

• Team B moet eerst de veldblokjes neerhalen voordat het naar de blokjes op de basislijn van team A mag gooien (deze blokjes worden basisblokjes genoemd). Als een kubbe op de basislijn wordt neergehaald voordat de andere kubbs zijn neergehaald, wordt deze kubbe opnieuw opgezet.

• Indien team B er niet in slaagt alle veldkubbs te raken, mag de tegenpartij A oprukken naar een denkbeeldige lijn, bepaald door de voorste veldkubbs en vanaf daar naar de basiskubbs gooien. Als team B in de volgende ronde alle veldwelpen omver gooit, moet team A terug naar de basislijn en vanaf daar opnieuw gooien.

• Team A moet nu alle geslagen veldblokjes, alsmede alle nieuwe honkblokjes die geslagen zijn, naar de helft van de tegenstander gooien. Dan gaat het spel verder zoals voorheen. Het spel wordt herhaald totdat één van de teams alle Kubbs van de tegenpartij heeft neergehaald. De overgebleven knuppels mogen nu gebruikt worden om te proberen de koning te raken. De koning mag niet op voorhand geslagen worden, anders verliest het team dat hem geslagen heeft.

Leveringsomvang:
1x Koning
10x Kubbs
6x werpstokjes
4x veldmarkering
Draagtas
Spel instructies

PHIBER SPORTS
www.phiber-sports.de

Artikel nummer: 8719327103074
Fabrikant:
PBCOMMERCE, Inh. Philipp Berger
Achenweg 2b, 83454 Anger
Germany