

Kubb



1/ Spelinfo:

a/ Aantal spelers: 2 teams met maximum 6 spelers per team

b/ Speelduur: 10-40 min

c/ Geschikt voor leeftijd: vanaf 5 jaar

2/ Spelmateriaal

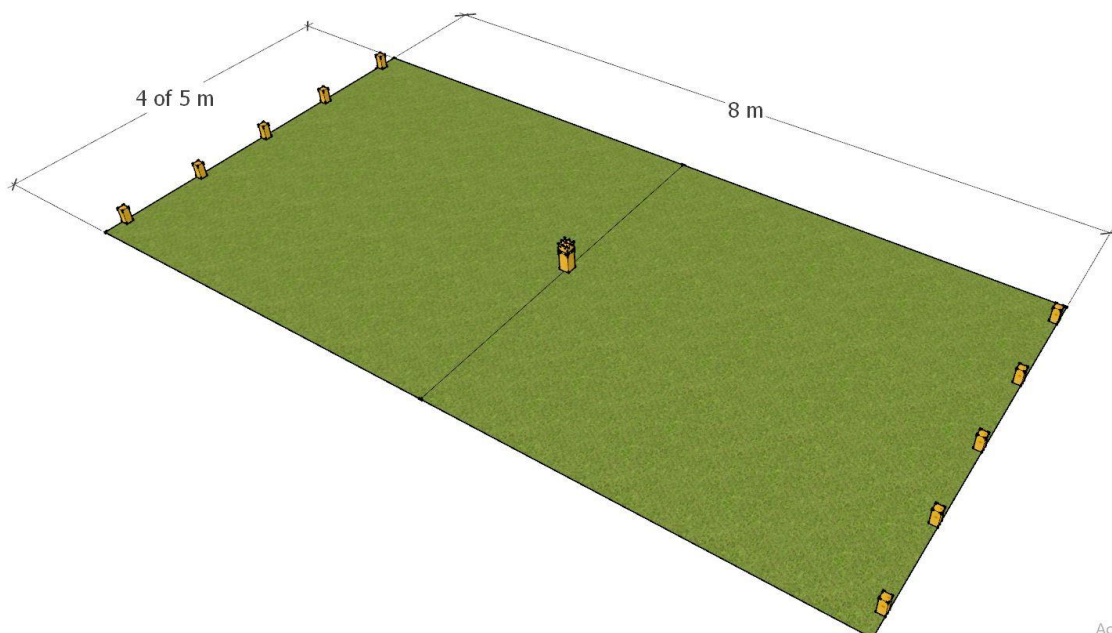
10 ridders (5 per ploeg)

6 werpstokken

1 koning

3/ Spelopstelling

Kubb wordt gespeeld op een rechthoekig veld van 5 meter breed en 8 meter lang. Vijf ridders worden geplaatst op elk van de korte zijden (basislijnen) van het rechthoekige veld, op gelijke afstand van elkaar. De koning wordt rechtop in het midden van het speelveld geplaatst.



5/ Speluitleg

Bij de start van het spel werp elk team **één stok vanaf de basislijn**. Het team dat het dichtst tot bij de koning gooit, zonder hem omver te werpen, mag beginnen aan de wedstrijd.

De werpstokken mogen alleen onderhands geworpen worden met het uiteinde van de stok wijzend in de richting van de worp. Het horizontaal laten draaien van de werpstok (zoals de rotor van een helikopter) is niet toegestaan.

Vanaf je achterlijn probeert team 1 met zijn **6**

werpstokken de **ridders** achteraan het terrein van team 2 om te gooien.

Team 2 gooit nadien alle ridders die omgegooid werden terug naar het kamp van team 1 vanaf de basislijn. Die moeten landen tussen de middellijn en de achterlijn. Daar worden ze weer rechtgezet.

Opgelet: Als je hierbij de koning omver gooit, verlies je het spel.

Wanneer de ridders op je eigen veld belanden of buiten de lijnen, moeten deze opnieuw gegooid worden. Indien de 2^{de} poging ook in je eigen veld, of buiten de lijnen terecht komt, dan mag het ander team kiezen waar ze deze ridder zetten.

Hierbij houden ze met het volgende rekening:

De ridder moet een stoklengte van de buitenlijnen en de koning verwijderd zijn.

Team 2 moet nu eerst hun eigen ridders, die in het veld van team 1 staan omgooien. Pas nadien mogen ze weer mikken op de ridders op de achterlijn van team 1. Als je er niet in slaagt om alle ridders om te gooien die in het veld van de andere ploeg staan, mag die andere ploeg net zo ver het veld in komen, als de ridder zich bevindt in het terrein. Vanaf dan mag dat team telkens van daaruit proberen gooien, net zo lang tot de ridder wel wordt omgegooid.

Kubb



6/ Einde van het spel

Het spel gaat zo - meestal voor een tijdje - verder. Tot er een team alle ridders van het andere team kan omgooien. Indien dat het geval is, mag dat team zich nu richten op de koning. Je moet wel telkens minimum 2 werpstokken over hebben. Heb je maar 1 werpstok meer over na het omgooien van al de ridders van het ander team, dan gaat de beurt terug naar het ander team, en zal je de volgende beurt nog eens moeten proberen. Kan je de koning omver gooien, dan win je het spel! Valt de koning al voor je alle andere ridders hebt omgegoid, dan verlies je.