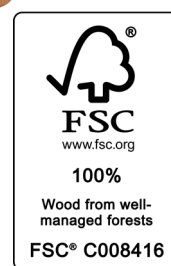




Kubb game
Kongespil
Kubbspel
Kubb-pelin

Game rules | Spilleregler | Spelregler | Ohjeet



Art. no. 805-537
EAN 5705858716602

Imported by / Importeret af
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
8740 Braedstrup
Denmark

Made in PRC



GB

Warnings!

Only for domestic use.
Only for outdoor use.
Suitable for children from 3-10 years.
Play with adult supervision.

DK

Advarsel!

Kun til privat brug.
Kun til udendørs brug.
Egnet til børn fra 3-10 år.
Spillende børn skal holdes under voksen opsyn.

SE

Varning!

Endast för hemmabruk.
Endast för användning utomhus.
Lämplig för barn från 3-10 år.
Lekande barn måste hållas under vuxenövervakning.

FI

Varoitukset!

Ainoastaan kotikäyttöön.
Vain ulkokäyttöön.
Tarkoitettu 3–10-vuotiaille lapsille.
Leikkivien lasten pitää olla koko ajan aikuisen valvonnassa.

Game rules

The package contains

- One king
- 10 kubbs
- 6 throwing batons
- 4 corner sticks
- Game rules
- Storage net

The pitch

The pitch should be rectangular and measure approximately 5 × 8 meter. The kubbs are put up equidistant from one another along the two baselines (short sides of the pitch), 5 on each side – facing each other. The king is put in the center of the pitch.



The game

The aim of the game is to first knock down all of your opposing team's kubbs and then the king by throwing the batons.

Decide which team is to throw first. The player who is to throw first, stands behind his/her own baseline with a throwing baton. All other players should stand well outside the kubb pitch. The thrower should try to knock down the opposing team's kubbs. The throwing baton must be thrown so that it rotates in a vertical plane, not horizontally like a helicopter. Players in the same team should take it in turns to throw.

When all the batons have been thrown it is the other team's turn. The team who have not just thrown should begin by picking up any kubbs which have been knocked down. They should then stand behind their own baseline and throw the field kubbs (knocked down kubbs) over to the opponent's half of the pitch. The team have two attempts to throw the field kubbs over to the opponents half of the pitch so that they stay in bounds. If they fail, the opposing team may place the kubbs anywhere on their side of the pitch (although there must be at least one baton's length between the kubb and the king). Those field kubbs which land correctly should be raised on the exact spot where they lie by the opposing team. The opposing team may choose which way to raise the field kubb as long as it remains inside the bounds of the pitch. It is now the turn of the defending team to throw the batons. They first have to knock down any field kubbs. If they knock down any baseline kubbs before they knock down the field kubbs, the baseline kubb must be raised again. When all of the field kubbs have been knocked down, they can try to knock down the opposing team's baseline kubbs. When all the batons have been thrown it is the first team's turn again. The first team must first throw any field kubbs over to the opposing team's half, then try to knock them down, and so on.

If a team should not succeed in knocking down their field kubbs, the opposing team has the right to advance to an imaginary line level with the field kubb furthest forward on their half of the pitch and parallel to the baselines. This will give them an advantage when they try to knock down their opposing team's kubbs. However, all field kubbs must still be thrown from the original baselines.

Only when all kubbs are knocked down, both field and base-line, may one try to knock the king down. When throwing at the king, you must stand behind your team's original baseline even if you have kubbs further forward. The team to knock the king over after first having knocked down all the opposing team's kubbs, wins. However, if you knock the king down at any other time during play, your team loses.

If you want to speed the game up, you can decide that any field kubbs knocked down are removed from the game instead of throwing them back and forth.

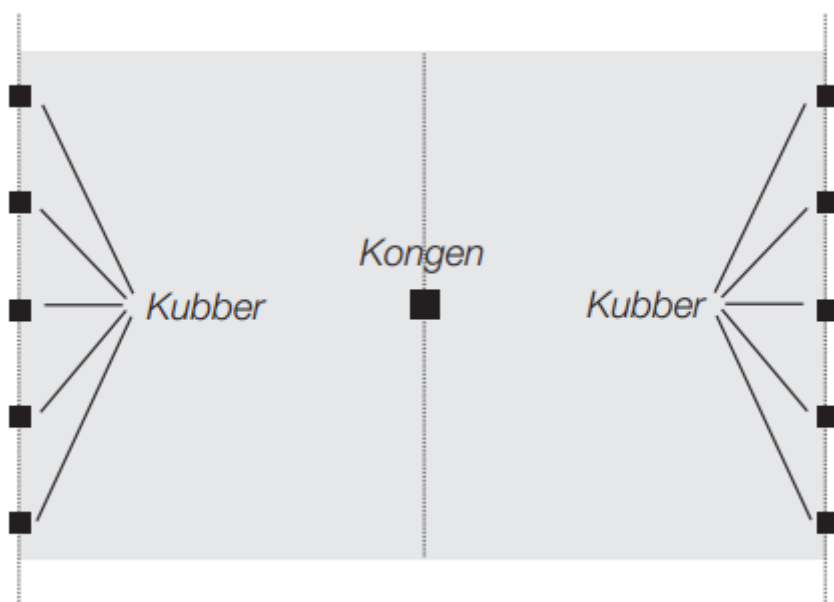
Spilleregler

Pakken indeholder

- En konge
- 10 kubbs (knægte)
- 6 kastepinde
- 4 markeringspinde
- Spilleregler
- Opbevaringsnet

Banen

Spilleområdet mærkes af. Et velegnet område måler ca. 8 m i længden og 5 m i bredden. De 5 kubber (knægte) placeres med jævne mellemrum på hver grundlinje og kongen placeres midt i området.



Spillet

Målet med spillet er at fælde alle modstanderholdets kubber (knægte) og derefter kongen ved hjælp af kastepindene. Pindene skal kastes lodret nedefra (underhåndskast).

En deltager fra hvert hold kaster en pind så tæt på kongen som muligt, men uden at ramme ham. Det hold, som kommer nærmest kongen, starter spillet.

Den spiller, der skal kaste først (kasteren), stiller sig bag sin egen grundlinje med en kastepind. Alle andre spillere skal stå uden for spillebanen. Nu gælder det om at fælde så mange af modstandernes knægte som muligt med de 6 kastepinde. Når alle 6 pinde er kastet, er det det andet holds tur. De knægte, der rammes og fældes, betragtes nu som "bevægelige" og kastes over på modstandernes halvdel. Knægterne skal lande indenfor spilleområdet, hvor de så rejses op.

Man har 2 forsøg til at flytte hver knægt ind i området. Mislykkes det, må modstandene placere knægten, hvor de vil på området, dog mindst 1 pindelængde fra kongen.

Nu skal det andet hold kaste deres pinde og vælte det første holds knægte. Før man må kaste mod knægtene på grundlinjen, skal de nyankomne "bevægelige" knægte væltes.

Når holdet har kastet sine 6 pinde, går turen tilbage til det første hold. Dernæst følger samme fremgangsmåde. Alle væltede knægte kastes over på modstandernes område, hvor de rejses op. Endnu en gang skal de "bevægelige" knægte fældes før knægtene på grundlinjen.

Hvis det ikke lykkes et hold at fælde alle bevægelige knægte, må modstanderne indtil videre flytte deres grundlinje frem til den forreste knægt. Når den fældes, rykkes grundlinjen tilbage til sin oprindelige position. Hvis en knægt på grundlinjen fældes, før alle bevægelige knægte er fældet, tæller dette ikke med, men knægten på grundlinjen rejses op igen.

Når det lykkes et hold at fælde alle knægte på modstandernes side, er det tid at fælde kongen. Kast for at ramme kongen sker altid fra grundlinjen. For at fælde kongen skal man have mindst 2 kastepinde tilbage. Dette skal forhindre, at spillet ikke afgøres i første kasterunde.

Kongen må ikke væltes, førend alle knægte er fældet. Sker det alligevel, vinder det andet hold.

Hvis du vil fremskynde spillet, kan du beslutte, at alle kubber (knægte), der bliver slået ned, fjernes fra spillet i stedet for at kaste dem frem og tilbage.

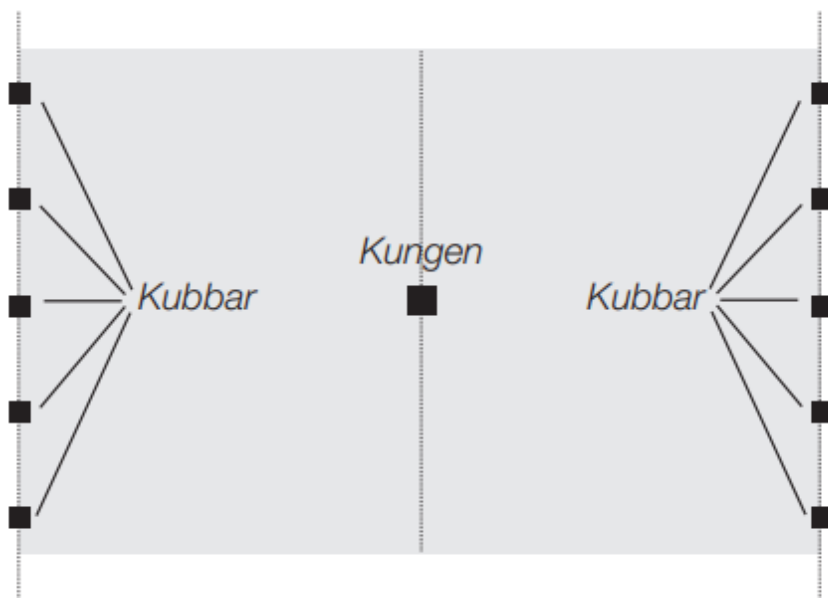
Spelregler

Kubbspelet består av

- En kung
- 10 kubbar
- 6 kastpinnar
- 4 markörpinnar
- Spelregler
- Lagringsnät

Spelplanen

Spelplanen ska vara rektangulär med måtten ungefär 5 × 8 meter. Kubbarna ställs upp längs planens kortsidor, även kallade baslinjer, med jämnt avstånd mellan varandra. Kungen ställs upp mitt på planen.



Spelet

Spelregler Kubb går ut på att först kasta ner motståndarens fem kubbar och sedan kasta ner kungen. Det lag som först lyckas med detta vinner.

Bestäm vilket lag som ska börja kasta. Den som ska börja kasta ställer sig bakom sin egen baslinje med en kastpinne i handen. Övriga deltagare ställer sig några meter utanför planen. Den som kastar ska försöka träffa motståndarlagets kubbar och få dem fällda. Man måste kasta raka underarmskast, dvs. man får inte kasta så att kastpinnen roterar i sidled. Om man är fler i samma lag turas man om att kasta.

När alla kastpinnar är kastade är det dags för det andra laget. De ska börja med att plocka upp och kasta de fällda kubbarna, om det finns några. De ska stå bakom sin baslinje och kasta kubbarna så att de stannar på motståndarnas planhalva. Man har två försök på sig per kubb men om man misslyckas båda gångerna får motståndarna ställa kubben var de vill på sin planhalva, dock minst en kastpinnes längd från kungen. De kubbar som från början hamnar rätt ska motståndarlaget resa rakt upp där de ligger. Motståndarlaget får välja åt vilket håll, men de måste alltid resas så att de hamnar inom spelplanen.

Sedan är det dags att börja kasta kastpinnarna. Först måste man fälla de kubbar som står ute på planen. Dessa kallas fältkubbar. Om man skulle råka fälla någon av de kubbar som står på motståndarnas baslinje, dvs. en baskubb, innan man har fällt alla fältkubbar, så ska man resa upp baskubben. När alla fältkubbar har fällts, ska man börja kasta mot baskubbarna. När alla kastpinnar är kastade, så är det dags för det första laget igen. De ska börja med att kasta de fällda kubbarna, sedan kasta kastpinnarna på dem, osv.

Om ett lag inte skulle lyckas fälla alla fältkubbar, får det andra laget gå fram och ställa sig på en tänkt linje bredvid den fältkubb som står längst fram på den egna planhalvan. Därmed får de kortare, enklare kast när de ska fälla motståndarlagets kubbar. Man ska dock fortfarande kasta sina fällda kubbar från sin ursprungliga baslinje.

När alla kubbar är fällda, både baskubbarna och fält-kubbarna, ska man kasta på kungen. När man kastar på kungen ska man stå på sin ursprungliga baslinje, även om man har kubbar längre fram. Om man faller kungen så har man vunnit! Detta gäller endast om man först har fällt motståndarlagets alla kubbar. Skulle man fälla kungen innan man har gjort det, så förlorar man spelet.

Om man vill att spelet ska gå snabbare kan man bestämma att alla fällda fältkubbar tas ur spel, istället för att kastas fram och tillbaka.

Peli

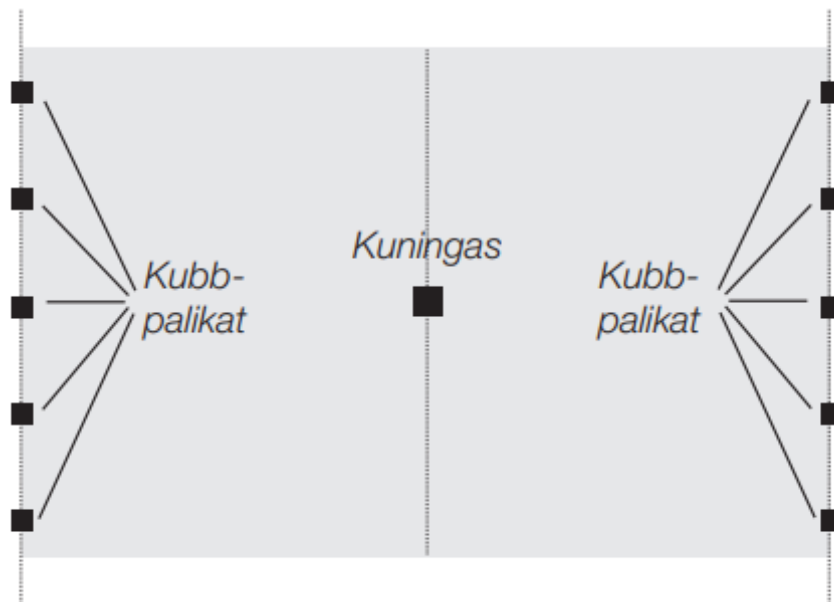
Kubb-pelin osat

- Kuningas
- 10 kubb-palikkaa
- 6 heittopalikkaa
- 4 nurkkakepit
- Pelin säännöt
- Varastointi netto

Pelialue

Pelialue on suorakulmion muotoinen ja sen mitat ovat 5 × 8 m. Järjestys.

Kubb-palikat asetellaan pystyyn pelialueen lyhyemmille reunoille, ns. peruslinjoille, säännöllisen välimatkan päähän toisistaan. Kuningas asetetaan keskelle pelialuetta.



Pelin säännöt

Pelin tarkoituksena on saada heittämällä kaadettua ensin vastustajan viisi kubb-palikkaa ja viimeiseksi kuningas. Se joukkue, joka onnistuu tässä tehtävässä ensimmäisenä, on voittaja.

Päätäkää, kumpi joukkue aloittaa heittämisen. Aloittaja asettuu oman peruslinjansa taakse yksi heittopalikka kädessään. Muut pelaajat asettuvat muutaman metrin päähän pelialueesta. Heittäjä yrittää osua vastustajajoukkueen kubb-palikoihin ja saada ne kaadettua. Heittopalikoita saa heittää ainoastaan suoraan alakautta. Palikan heittäminen niin, että se pyörii sivuttain, ei ole sallittua. Jos joukkueessa on useita jäseniä, heittävät jäsenet vuorotellen.

Kun kaikki heittopalikat on heitetty, on toisen joukkueen vuoro. He aloittavat keräämällä ja heittämällä mahdolliset kaatuneet kubb-palikat. Joukkueen jäsenten on seisottava oman peruslinjansa takana ja heitettävä kubb-palikat niin, että ne jäävät vastustajien puolelle pelialueella. Jokaista kubb-palikkaa kohden on kaksi heittoyritystä. Jos kummatkin yritykset epäonnistuvat, saavat vastustajat itse asettaa palikan omalle puolelleen haluamaansa kohtaan, tosin vähintään yhden heittopalikan pituuden päähän kuninkaasta. Ne kubb-palikat, jotka ovat osuneet pelialueella oikeaan kohtaan, nostetaan vastustajajoukkueen toimesta pystyyn siihen kohtaan, missä ne sijaitsevat. Vastustajajoukkue saa itse päättää, miten päin he palikan nostavat, mutta palikan täytyy kuitenkin pysyä pelialueen sisällä.

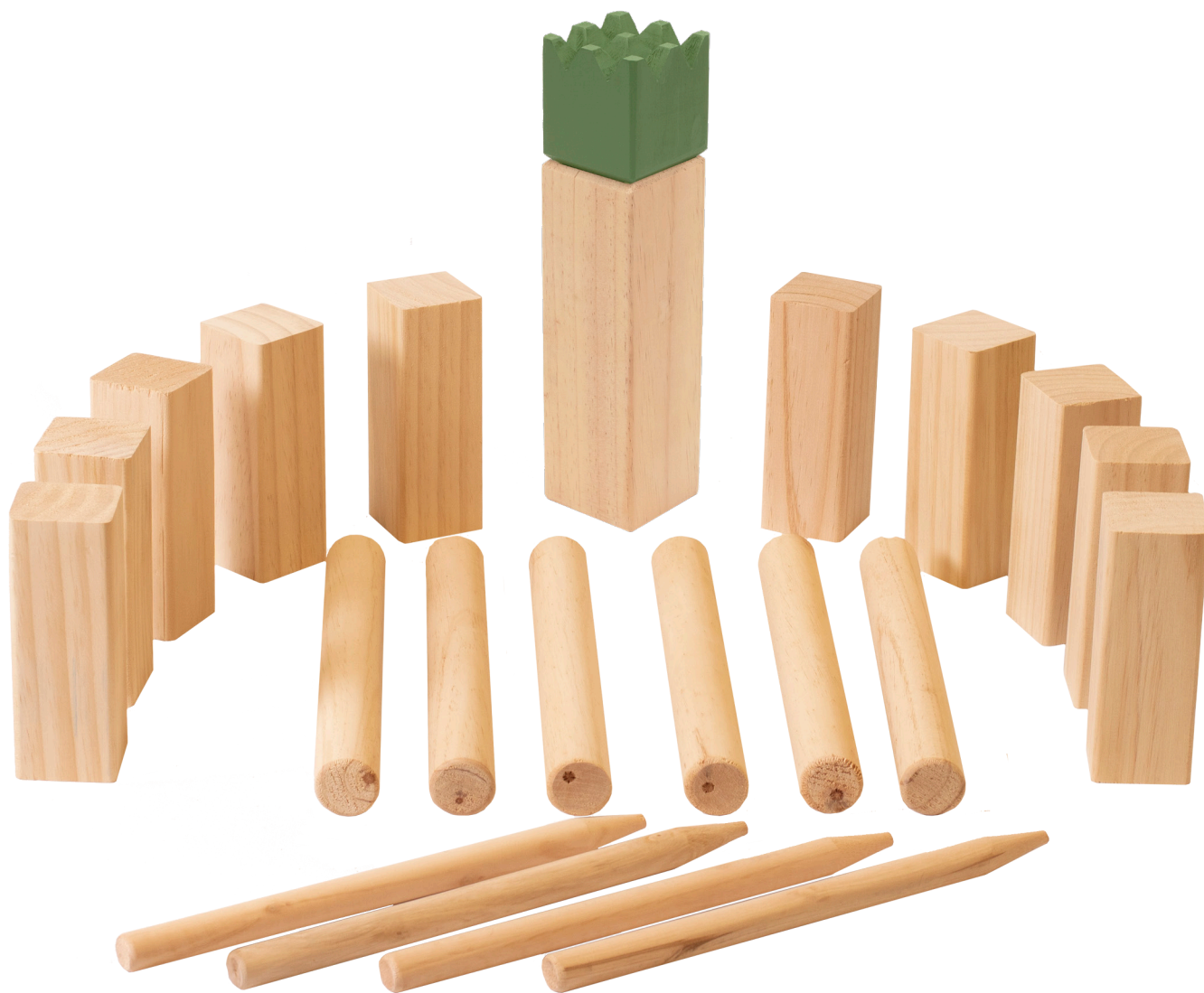
Tämän jälkeen on aika heittää heittopalikat. Ensin tavoitteena on kaataa kaikki pelialueella sijaitsevat kubb-palikat. Näitä kutsutaan kenttäpalikoiksi. Jos peruslinjalla seisova palikka, ns. peruspalikka, kaatuu ennen kuin kaikki kenttäpalikat on kaadettu, nostetaan se ylös ja se pysyy yhä peruspalikkana. Kun kaikki kenttäpalikat on kaadettu, ruvetaan kaatamaan peruspalikoita. Kun kaikki heittopalikat on heitetty, on jälleen ensimmäisen joukkueen vuoro. He aloittavat heittämällä kaadetut palikat kentälle ja heittävät sitten niitä heittopalikoilla jne.

Jos joukkue ei onnistu oman heittovuoronsa aikana kaatamaan kaikkia kenttäpalikoita, saa toinen joukkue mennä kentälle ja asettua kuvitellulle linjalle sen kenttäpalikan kohdalle, joka sijaitsee lähimpänä heidän omalla pelialueellaan. Näin he voivat kaataa vastustajajoukkueen palikoita lyhyemmillä heitoilla. Omat kaadetut palikat tulee tosin edelleen heittää alkuperäiseltä peruslinjalta.

Kun kaikki palikat, niin kenttä- kuin peruspalikatkin, on kaadettu, heitetään kuningasta kohti. Kuningasta heitetään alkuperäiseltä peruslinjalta, vaikka joukkueella olisikin kaatamattomia kenttäpalikoita lähempänä. Jos joukkue onnistuu kaatamaan kuninkaan, on se voittaja! Tämä vain, jos joukkue on ensin onnistunut kaatamaan kaikki vastustajajoukkueen palikat. Jos joukkue kaataa kuninkaan vahingossa ennen tätä, on se hävinnyt pelin.

Pelin kulkua voi niin haluttaessa nopeuttaa poistamalla kaadetut kenttäpalikat pelistä niiden edestakaisin heittämisen sijaan.





Art. no. 805-537

Imported by
NSH NORDIC A/S
Virkefeltet 4
8740 Braedstrup
Denmark

Manufactured by / Produceret af
Zion International Co.,Ltd.
Diamond Building 1208, Shangcheng Area,
Hangzhou, Zhejiang
China