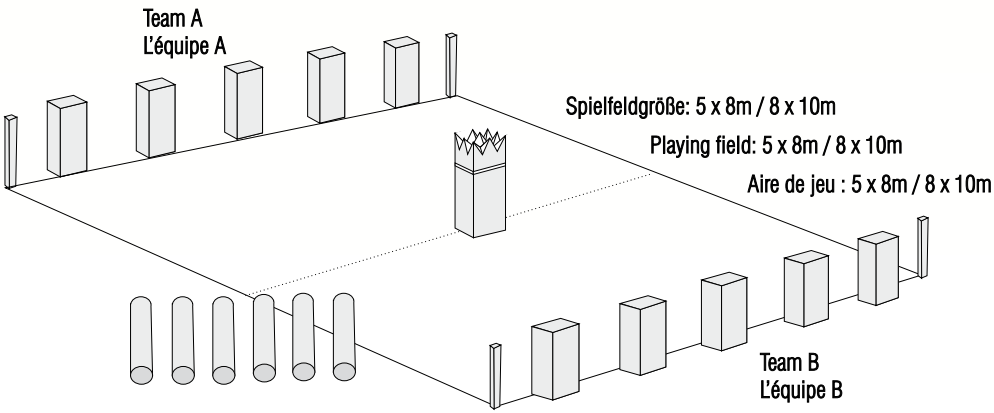
KUBB-SPIEL.DE

Spielregeln
Rules of the game
Les règles



www.kubb-spiel.de · www.outdoor-spiel.de

Jäger Marketing & Design GmbH · Vordere Wacht 14 · D-72813 St. Johann
Tel. +49 (0)71 22/8 22 02 · Fax +49 (0)71 22/8 22 09 · info@kubb-spiel.de

Kubb – Das Wikingerspiel

Kubb ist ein altes traditionelles Spiel, das seit Anfang der 90er Jahren vor allem in Schweden und Norwegen wieder sehr populär geworden ist. Seinen Ursprung hat das Spiel aber wahrscheinlich in Frankreich. In Schweden soll das Kubb Spiel aber bereits von den Wikingern gespielt worden sein. Auf der Insel Gotland spielte man zur damaligen Zeit mit „Vedkubbar" (schwedisch für Holzklötze) woraus sich der heutige Name herleitet. Das Spielfeld kann mit einem Schlachtfeld verglichen werden.

Das Kubb Spiel besteht aus:

- 1 x König
- 10 x Kubbs
- 6 x runden Wurfhölzern
- 4 x Pflöcken zur Feldbegrenzung

Spielvorbereitung:

- 2-12 Spieler/Innen bilden zwei Mannschaften A und B, welche in dem Spiel gegeneinander antreten.
- Auf einer ebenen Fläche wird ein Spielfeld von 5x8 oder 8x10 Metern mit den vier Pflöcken gekennzeichnet.
- Auf beiden Grundlinien platziert jede Mannschaft ihre 5 Kubb in gleichem Abstand. Der König wird in die Mitte des Spielfeldes gestellt.

Ziel des Spieles:

Nachdem alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, gewinnt die Mannschaft das Spiel, die als Erste den König trifft.

Spielregeln:

- Zu Beginn des Spiels teilt Mannschaft A die 6 Wurfhölzer untereinander auf. Die Wurfstöcke dürfen ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten nach vorne geworfen werden. Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten werden, nicht in der Mitte. Sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.
- Mannschaft A versucht nun von der Grundlinie aus, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft B zu treffen.
- Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Mannschaft B über die Mittelinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen und dort aufgestellt wo Sie landen (sog. Feldkubbs). Die Feldkubbs dürfen dabei in wahlfreier Richtung aufgestellt werden. Wenn ein Kubb beim Hineinwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man diesmal die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb, welchen der Gegner dort aufstellen darf wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König. (Spielvariante: Berühren sich zwei Feldkubbs beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinander gestellt werden).
- Mannschaft B muss jetzt zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen bevor sie auf die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A werfen darf (diese Kubbs nennt man die Basiskubbs). Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs umgeworfen sind, wird dieser Kubb wieder aufgestellt.
- Gelingt es der Mannschaft B nicht alle Feldkubbs zu treffen, darf die gegnerische Mannschaft A zu einer imaginären Linie durch den vordersten Feldkubb vorgehen und von dort auf die Basiskubbs werfen. Wenn Mannschaft B in der nächsten Runde alle Feldkubbs umwirft, muss Mannschaft A zu der Grundlinie zurückgehen und wieder von dort werfen.
- Mannschaft A muss nun alle getroffenen Feldkubbs + die evtl. neu getroffenen Basiskubbs in die gegnerische Hälfte werfen und es geht weiter wie zuvor (Spielvariante bei weniger Zeit oder bei weniger geübten Kubb-Spieler/Innen: Alle einmalig getroffenen Feldkubbs werden aus dem Spiel genommen).

Das Spiel wiederholt sich bis eine der Mannschaften alle gegnerischen Kubb umgeworfen hat. Mit den verbliebenen Wurfhölzern darf jetzt versucht werden den König zu treffen. Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden, sonst hat die Mannschaft verloren, welche ihn getroffen hat. Der den König fällende Wurf muss immer von der Grundlinie aus erfolgen.

Kubb the Viking game

Kubb is a lawn game where the object is to knock over wooden blocks by throwing wooden sticks at them. Kubb (the vowel is pronounced similar to the "oo" in "boob") means "wooden block" in Gutnish, a Swedish dialect. Kubb can be quickly described as a combination of bowling, horseshoes, and chess. Today's version originated on Gotland island in the kingdom of Sweden.

A Kubb game consists of

- 1 x King
- 10 x Kubbs
- 6 x round wooden sticks
- 4 x pegs to mark out the foeld

Setup

Kubb is typically played on a rectangular pitch approximately 5 m by 8 m. Although there are no official rules as to the size of the field, the dimensions can be altered for younger players or to accommodate faster games. Typically the pitch is grass, but kubb could also be played on sand, snow, or dirt. The pitch should always be level, with no more than a 3 inch drop from one end -- or one side -- to the other.
Stakes are driven into the ground at the corners of the pitch. No other markers are used to demarcate the field's boundaries, although an amateur league in Somerset uses twine (in Swedish known as "Klumpa ihop sig av tvinnar" -- literally "The cord that cannot lie".) to assist in discussions when fallen kubbs are returned. The narrow ends are called "baselines."

It is worth noting that in serious play, or in games where the players are skilled, or where money is bet, the use of twine or strings should not be encouraged, as the ability to reach common agreement over whether a kubb is "in" or "out" promotes sportsmanship and a sense of fair play, which is a trademark of this unique game.
The king is placed in the centre of the pitch, halfway between baselines. An imaginary line drawn through the king and parallel to the two baselines divides the field into two halves.The kubbs are set up across each baseline, five to a side.

There are two phases for each team's turn:

- Team A throws the six sticks, from their baseline, at their opponent's lined-up kubbs (called Baseline kubbs). Throws must be under-handed, and the sticks must spin end over end. Throwing sticks sideways or spinning them side-to-side is not allowed.
- Kubbs that are successfully knocked down are then thrown by Team B onto Team A's half of the pitch, and stood on end. These newly thrown kubbs are called field kubbs.

Play then changes hands, and Team B throws the sticks at Team A's kubbs, but must first knock down any standing field kubbs. (Field kubbs that right themselves due to the momentum of the impact are considered knocked down.) Again, kubbs that are knocked down are thrown back over onto the opposite half of the field and then stood. In New Zealand, knocking down a Baseline kubb before all field kubbs would result in the throwing team forfeiting the rest of their turn.
If either team leaves field kubbs standing, the kubb closest to the king now represents that side's baseline, and throwers may step up to that line to throw at their opponent's kubbs. This rule applies to field and baseline kubbs only; fallen kubbs are thrown from the original baseline, as are attempts to knock over the king.

Play continues in this fashion until a team is able to knock down all kubbs on one side, from both the field and the baseline. If that team still has sticks left to throw, they may make one attempt at knocking over the king (In Somerset, as a sporting gesture, right-handers will attempt this using the left hand, and vice versa). If a thrower successfully topples the king, they have won the game.

However, if at any time during the game the king is knocked down by accident -- even by a newly thrown kubb -- the offending team immediately loses the game.
For informal play between players of widely differing abilities, such as an adult and a child it is permissible to shorten the width of the arena on the child's opponent's side, making it easier for the child to hit the kubbs, and it is also permissible to move the king closer to, but not behind, the child's line.

This article is licensed under the GNU Free Documentation License. It uses material from the Wikipedia article "Kubb".

Kubb - Jeu de plein air d'origine viking

Le Kubb est une combinaison du jeu de quilles, du lancer de fer-à-cheval et des échecs. Le mot «Kubb» signifie «bloc de bois» en dialecte du Gotland (île suédoise de la Baltique). Le but est de renverser les blocs en bois de l'adversaire à l'aide de bâtons. Le vainqueur est celui qui parvient le premier, et au final seulement, à faucher le roi. Le jeu, qui n'est pas dépourvu de stratégie. Les règles peuvent varier d'un pays à l'autre et de région en région. Le jeu peut être joué sur différentes surfaces : sable, béton ou herbe.

Histoire

On prétend souvent que le jeu remonte à l'âge des Vikings et qu'il a perduré sur l'île de Gotland. Le «Föreningen Gutnisk Idrott» (l'Association des Sports de Gotland), fondée en 1912, ne répertorie toutefois pas le Kubb comme un des jeux traditionnels de l'île. Le jeu partage certaines similitudes avec d'autres types de jeux de quilles, il s'en distincte cependant par une disposition face à face des adversaires. Il semble que le Kubb se pratiquait à différents endroits en Suède au début du XX^{e} siècle, sans que l'on sache aujourd'hui quelles en étaient exactement les règles. Remis au goût du jour dans les années 1990, Kubb a vite connu un regain de popularité et depuis 1995 se tient le championnat du monde annuel sur l'île de Gotland.

Les pièces de jeu

Hormis celle du roi, le dessin des autres pièces peut varier d'un jeu à l'autre : les unes à section circulaire, d'autres à section carrée. Le musicien frison Wud Thrwyr a constitué une vaste collection de pièces antiques de Kubb, certaines extraordinairement découpées et datées du XIXe siècle. Hors des pays nordiques, où il est très répandu, le jeu de Kubb se trouve en général en boutique spécialisée ou sur internet.

Le jeu de Kubb est constitué de 21 pièces:

- 10 x Kubbs, parallélépipèdes de bois.
- 1 x roi, identique aux Kubbs mais plus grand, dont une extrémité en biseaux figure une couronne
- 6 x bâtons, cylindres de bois
- 4 x pieux, ou marqueurs, indiquant les coins du terrain

Installation

Kubb se joue sur un terrain rectangulaire (approximativement 5 m par 8 m), si possible de l'herbe (pour ne pas abîmer le jeu). Le roi est placé au centre du jeu. à mi-chemin entre les lignes de base. Une ligne imaginaire tracée par le roi et parallèle aux deux lignes de base divise le champ en deux moitiés. Les kubbs sont installés à travers chaque ligne de base, cinq de chaque côté.

Règles

Constituer deux équipes, qui seront face à face. Le nombre de joueurs dans chaque équipe n'a pas d'importance. Il y a deux phases dans le tour de chaque équipe:

1. L'équipe A jette les six bâtons, derrière leur ligne de base, sur les kubbs de leurs adversaires dans le but de les renverser. Dans l'idéal, les jets doivent faire tourner les extrémités du bâton (la première extrémité au-dessus de la seconde, et ainsi de suite). Règle optionnelle : on ne permet pas le lancement des bâtons en longueur.
2. Les Kubbs qui sont tombés sont récupérés et jetés par l'équipe B derrière la ligne centrale (sur la moitié opposée à eux, soit dans la moitié du terrain de l'équipe A). Ces kubbs nouvellement jetés s'appellent les kubbs de champ. S'ils tombent à plat, ils doivent être remis debout. Le jeu change alors des mains, et l'équipe B jette les bâtons sur les kubbs de l'équipe A. Si, à l'étape précédente, des kubbs avaient renversés et se trouvent maintenant être des kubbs de champ, l'équipe B doit d'abord les faire tomber avant de frapper ceux de l'équipe A. Si l'équipe parvient à faucher ses kubbs de champ, elle peut recommencer à faire tomber ceux de l'équipe adversaire. Les kubbs de champ dégommés sont retirés du jeu.

Remarque : en Nouvelle Zélande, si un kubb de base tombe alors qu'il reste des kubb de champ, l'équipe passe son tour. A la fin de son tour, si l'une ou l'autre équipe possède encore des kubbs de champ debout, le kubb le plus proche du roi représente maintenant la ligne de base pour l'équipe adversaire et les lanceurs peuvent s'approcher près de cette ligne pour tirer.
Victoire : Le jeu continue de cette façon jusqu'à ce qu'une équipe ait fait tombé tous les kubbs de base de l'autre équipe (et qu'elle n'ait aucun kubb de champ). Si cette équipe a toujours des bâtons à jeter, ils peuvent tenter de faire tomber le Roi. Si un lanceur renverse avec succès le roi, ils ont gagné le jeu. Cependant, si à tout moment pendant le jeu le roi est renversé par accident, l'équipe qu'il l'a fait tombé perd immédiatement le jeu.
Règle optionnelle : On peut facilement donner des bonus à une équipe qui en a besoin (par exemple,si vous jouez contre vos enfants de 4 ans) en lui permettant de jeter plus de bâtons.

Cet article est couvert par la Licence de documentation libre GNU. Il utilise de l'information de l'article «Kubb» du site internet www.wikipedia.org