

KAYOBA

961001



SV KUBB

BRUKSANVISNING

Viktigt! Läs bruksanvisningen före användning.
Spara den för framtida bruk.
(Original bruksanvisning).

NO KUBB

BRUKSANVISNING

Viktig! Les bruksanvisningen nøye før bruk.
Ta vare på den for fremtidig bruk.
(Oversettelse av original bruksanvisning).

PL KUBB

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Ważne! Przed użyciem uważnie przeczytaj instrukcję obsługi! Zachowaj ją na przyszłość.
(Tłumaczenie oryginalnej instrukcji).

EN KUBB

OPERATING INSTRUCTIONS

Important! Read the user instructions carefully before use.
Save them for future reference.
(Translation of the original instructions).

DE KUBB

BEDIENUNGSANLEITUNG

Wichtig! Die Bedienungsanleitung vor der Verwendung bitte sorgfältig durchlesen! Für die zukünftige Verwendung aufbewahren. (Bedienungsanleitung im Original).

FI KUBB

KÄYTTÖOHJE

Tärkeää! Lue käyttöohje huolella ennen käyttöä!
Säilytä se myöhempää käyttöä varten.
(Käännös alkuperäisestä käyttöohjeesta).

FR CUBE

MODE D'EMPLOI

Important! Lisez attentivement le mode d'emploi avant la mise en service. Conservez-le.
(Traduction des instructions originales).

NL KUBB

GEBRUIKSAANWIJZING

Belangrijk! Lees de gebruiksaanwijzing aandachtig door voordat u het apparaat gebruikt. Bewaar de gebruiksaanwijzing voor toekomstig gebruik.
(Vertaling van de originele instructies).

Rätten till ändringar förbehålles.
För senaste version av bruksanvisningen se www.jula.com

Med forbehold om endringer.
Nyeste versjon av bruksanvisningen finner du på www.jula.com

Z zastrzeżeniem prawa do zmian.
Najnowsza wersja instrukcji obsługi znajduje się na www.jula.com

Jula reserves the right to make changes.
For latest version of operating instructions, see www.jula.com

Änderungen vorbehalten.
Die aktuellste Version der Bedienungsanleitung finden Sie auf www.jula.com

Pidätämme oikeuden muutoksiin.
Katso käyttöohjeiden uusin versio täältä: www.jula.com

Nous nous réservons le droit d'apporter des modifications.
Pour la dernière version du manuel utilisateur, voir www.jula.com

Wijzigingen voorbehouden.
Voor de nieuwste versie van de gebruiksaanwijzing, zie www.jula.com

BESKRIVNING

Kubb är ett spel med mycket gamla anor och man tror att det har sitt ursprung i Frankrike. I Sverige spelades Kubb redan på vikingatiden och då främst på Gotland där det från början spelades med vedkubbar, därav namnet. Spelet kan liknas vid dåtidens slagfält då de stridande partema stod uppställda framför varandra.

Nedanstående beskrivna regler är endast en variant, det finns fler olika regeluppsättningar för Kubb och man kan göra sina egna regler.

Innehåll:

10 kubbar
6 kastpinnar
1 kung
4 hörnpinnar
Tygpåse
Spelregler
För 2-12 spelare, uppdelade i lag A och lag B.
Från 5 år

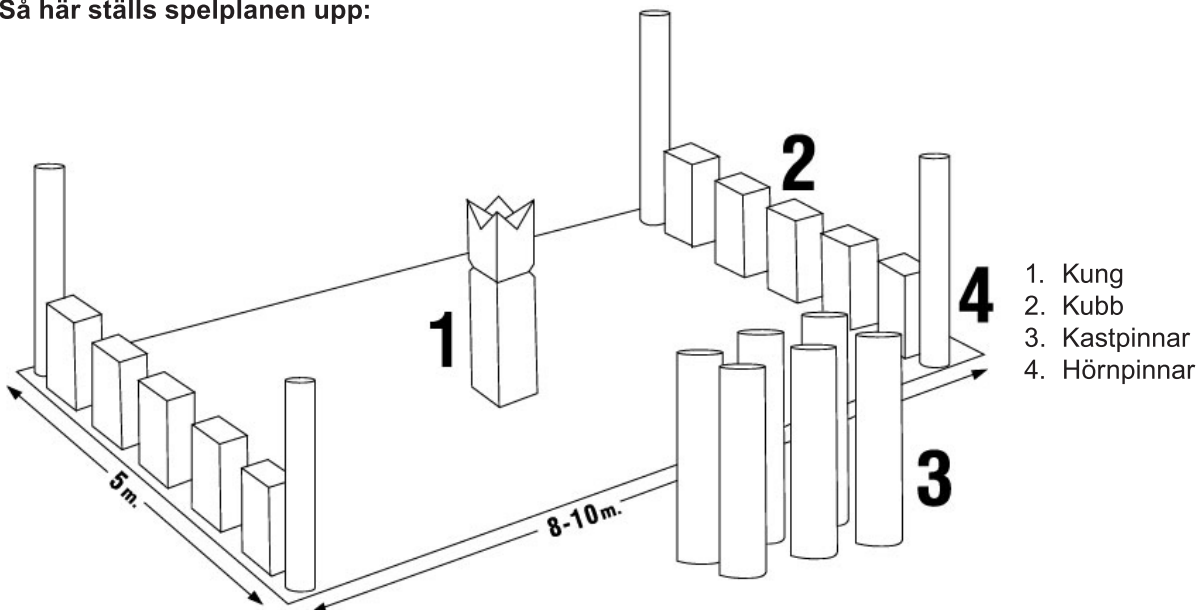
HANDHAVANDE

Läs bruksanvisningen noggrant innan användning!

Spelplan: grus eller gräs, ca 5 x 8-10 m.

Spelplanen kan göras mindre om små barn deltagar.

Så här ställs spelplanen upp:



Spelregler

Vinnare blir det lag som med kastpinnarna slagit omkull samtliga kubbar på motståndarens planhalva och till sist slår omkull kungen.

OBS! Råkar ett lag under spelets gång slå ned kungen bar laget förlorat!

Kast med kastpinnarna ska ske underifrån och framåt och kastas med en hand. Pinnen får inte kastas så att den under kastet roterar kring en vertikal axel (s k "helikopterkast"). Kastpinnen hålls i ena änden och aldrig mitt på.

Lag A som börjar, fördelar de sex kastpinnarna jämnt inom laget. Spelarna ställer sig bakom sin egen baslinje och försöker i valfri ordning att kasta omkull de kubbar (baskubbar) som står på lag B:s baslinje. När alla pinnar är kastade, kastas de fällda kubbarna tillbaka över mittlinjen av lag B på lag A:s planhalva och reses där de landat. Nu har motståndarlaget ännu fler kubbar att fälla!

Dessa kubbar benämns nu "fältkubbar" och ställs upp i stående ställning av lag A. Om en kubb som kastats tillbaka hamnar utanför lag A:s planhalva, har lag B två försök till att kasta in kubben. Misslyckas även dessa kast, får lag A placera kubben var som helst på sin planhalva, dock ej inom kungens område (men bakom kungen är inte så dumt!). OBS! Kubben får inte placeras närmare kungen eller en hörnpinne än en kastpinnens längd. Minst halva kubben ska vara inne på A:s planhalva för att vara godkänd.

Det är nu lag B:s tur att kasta pinnarna. Först måste man kasta omkull sina "fältkubbar" på motståndarlagets planhalva innan lag A:s "baskubbar" får fällas. Om en kastare av misstag faller en "baslinjekubb" innan alla andra kubbar fällts, reses "baslinjekubben" upp igen.

De "fältkubbar" som fälls tas ur spelet.

Om man inte lyckats fälla alla sina återkastade "fältkubbar", får motståndarlaget gå fram till en tänkt linje genom den främsta kubben och göra sina kast därifrån istället! Om laget nästa gång slår ner alla sina kubbar, återgår motståndarlaget till sin ursprungliga baslinje.

Avslutning av spelet

Spelet fortsätter så växelvis tills ett av lagen först fällt motståndarlagets samtliga kubbar och sedan kastat omkull kungen (måste kastas omkull från baslinjen) varpå spelet är avslutat och laget har vunnit!

Alternativ avslutning av spelet

Innan den sista kubben faller på någon sida, bör alla göra sig beredda. När den faller, gäller det för båda lagen att fälla kungen. Se upp för flygande kastpinnar! Kastade pinnar får hämtas och kastas igen från gällande baslinje. Vinner gör förstås det lag som först faller kungen!

BESKRIVELSE

Kubb er et spill med svært lange tradisjoner, og det skal ha sitt opphav i Frankrike. I Sverige spilte man kubb allerede i vikingtiden, og da først og fremst på Gotland, der det først ble spilt med vedkubber – derav navnet. Spillet kan sammenlignes med datidens slagmarker, der de stridende partene sto oppstilt overfor hverandre.

Reglene nedenfor er bare én variant. Det finnes flere forskjellige regelsett for kubb, og man kan lage sine egne regler.

Innhold:

10 kubber

6 kastepinner

1 konge

4 hjørnepinner

Tøypose

Spilleregler

For 2-12 spillere, inndelt i lag A og lag B.

Fra 5 år

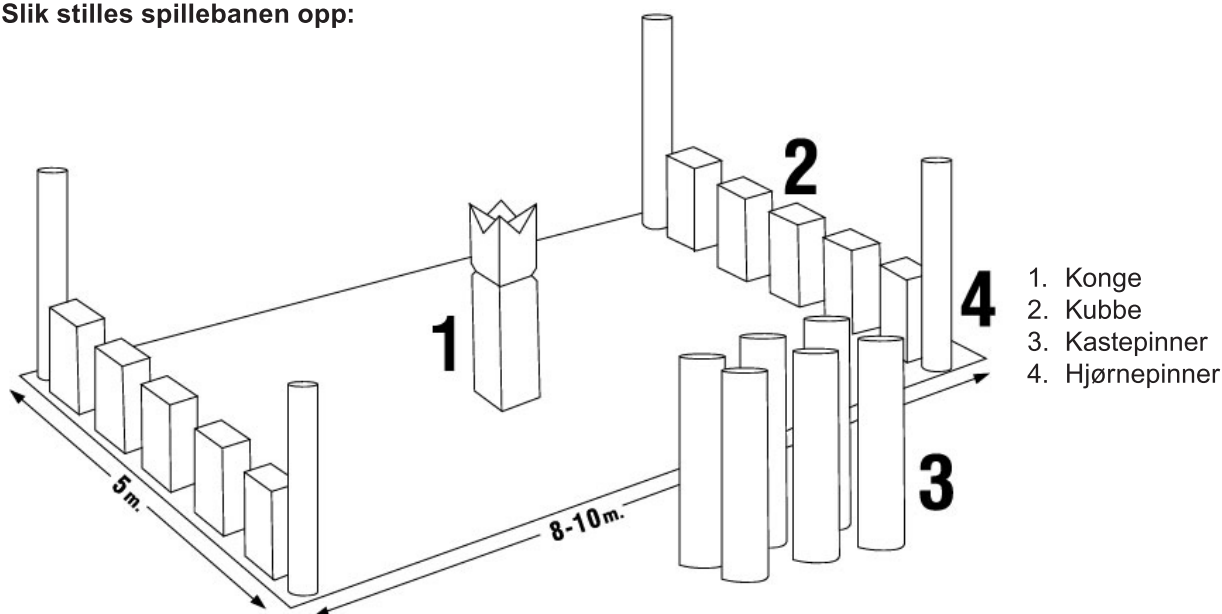
BRUK

Les bruksanvisningen nøye før bruk!

Spillebane: grus eller gress, ca. 5 x 8-10 m.

Spillebanen kan være mindre hvis små barn er med.

Slik stilles spillebanen opp:



Spilleregler

Det laget som ved hjelp av kastepinnene river ned alle kubbene på motstanderlagets banehalvdel, og til slutt river ned kongen, vinner.

OBS! Hvis et lag ved et uhell river ned kongen i løpet av spillet, har dette laget tapt!

Kastepinnene skal kastes underfra og fremover, og man skal kaste med én hånd. Pinnen skal ikke kastes slik at den under kastet roterer rundt en vertikal akse (såkalt "helikopterkast"). Kastepinnen holdes i den ene enden, og aldri på midten.

Lag A, som begynner, fordeler de seks kastepinnene jevnt mellom seg på laget. Spillerne stiller seg bak sin egen grunnlinje og prøver i valgfri rekkefølge å treffe og rive ned kubbene som står på grunnlinjen til lag B. Når alle pinnene er kastet, kaster lag B de felte kubbene tilbake over midtlinjen til lag A sin banehalvdel. Kubbene reises opp der de lander. Nå må motstanderlaget rive ned enda flere kubber!

Disse kubbene kalles nå "feltkubber" og reises opp i stående posisjon av lag A. Hvis en kubbe kastes tilbake og havner utenfor banehalvdelen til lag A, har lag B ytterligere to forsøk på å kaste inn kubben. Hvis disse kastene også mislykkes, kan lag A plassere kubben hvor som helst på sin banehalvdel, men ikke innenfor kongens område (men bak kongen er ikke så dumt!). OBS! Kubben kan ikke plasseres nærmere kongen eller en hjørnepinne enn lengden av en kastepinne. Minst halve kubben skal være inne på banehalvdelen til lag A for å være godkjent.

Nå er det lag B sin tur til å kaste pinnene. Lag B må først rive ned feltkubbene på motstanderlagets banehalvdel før de kan rive ned kubbene på grunnlinjen til lag A. Hvis noen ved et uhell river ned en kubbe på grunnlinjen før alle feltkubbene er revet ned, skal den reises opp igjen.

Feltkubbene som rives ned, tas ut av spillet.

Hvis et lag ikke klarer å rive ned alle feltkubbene, kan motstanderlaget gå frem til en tenkt linje ved den fremste kubben og kaste derfra i stedet! Hvis laget river ned alle feltkubbene sine neste gang, må motstanderlaget kaste fra den opprinnelige grunnlinjen.

Avslutning av spillet

Spillet fortsetter så vekselvis til ett av lagene først river ned alle kubbene til motstanderlaget og deretter river ned kongen (må rives ned med kast fra grunnlinjen). Da er spillet over og det laget har vunnet!

Alternativ avslutning av spillet

Før den siste kubben faller på en av sidene, bør alle gjøre seg klare. Når den faller, skal begge lagene prøve å rive ned kongen. Se opp for flygende kastepinner! Brukte pinner kan hentes og kastes på nytt fra egen grunnlinje. Det laget som river ned kongen først, vinner selvsagt.

OPIS

Kubb to gra o długiej tradycji, wywodząca się najprawdopodobniej z Francji. W Szwecji grano w Kubba już za czasów Wikingów, najczęściej na Gotlandii, gdzie od początku używano drewnianych kołków (vedkubbar), skąd wzięła się nazwa. Gra może przypominać ówczesne pole walki, gdy rywalizujące strony stały naprzeciwko siebie gotowe do boju.

Opisane poniżej reguły są tylko jednym z wariantów, istnieje wiele różnych regulaminów Kubba, można także stworzyć własny.

W zestawie:

10 obrońców
6 kołków do rzucania
1 król
4 kołki narożne
Worek tekstylny
Reguły gry
Dla 2–12 graczy podzielonych na drużyny A i B.
Od 5 roku życia

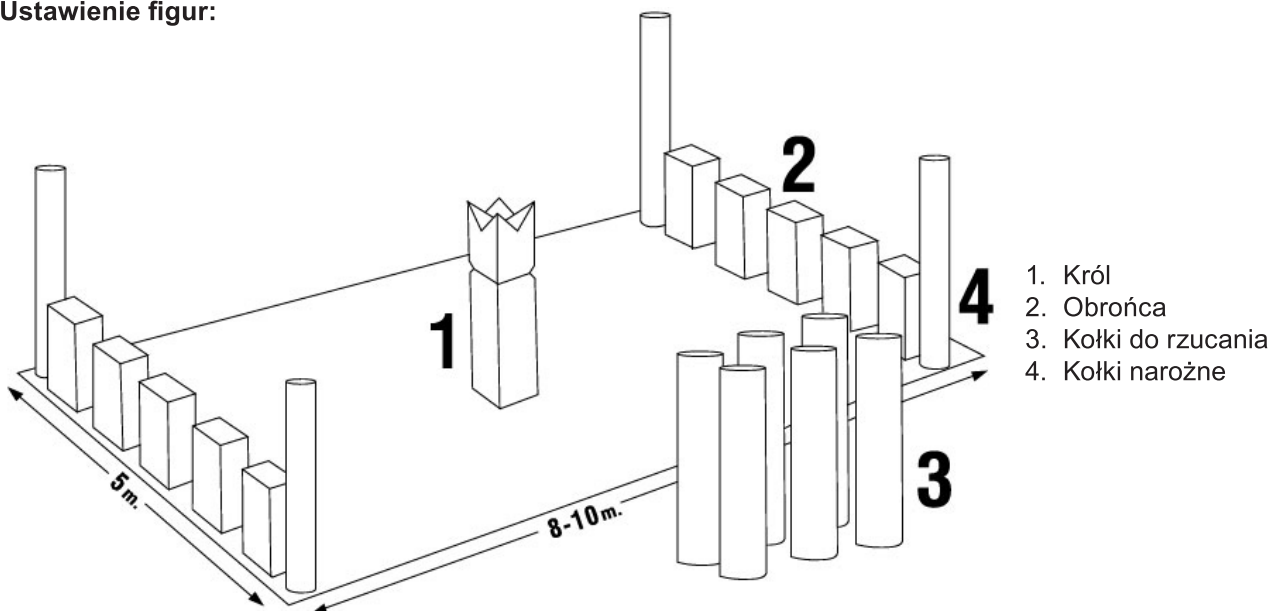
OBSŁUGA

Przed użyciem uważnie przeczytaj instrukcję obsługi!

Teren do gry: piasek lub trawa, ok. 5 x 8–10 m.

Teren do gry można zmniejszyć, jeśli uczestnikami są małe dzieci.

Ustawienie figur:



Reguły gry

Zwycięzcą zostaje drużyna, która za pomocą kołków do rzucania zbije wszystkich obrońców na połowie przeciwnika i na końcu zbije króla.

UWAGA! Jeśli drużyna zbije króla podczas gry, przegrywa!

Kołki należy rzucać jedną ręką, od dołu i do przodu. Kołka nie należy rzucać tak, by obracał się wokół własnej osi (tzw. rzut helikopterowy). Kołek należy trzymać za jeden koniec, nigdy na środku.

Drużyna A, która rozpoczyna grę, rozdziela równo między sobą sześć kołków do rzucania. Gracze ustawiają się za swoją własną linią bazy i próbują w dowolnej kolejności zbici obrońców (bazowych), którzy stoją na linii bazowej drużyny B. Po wykonaniu wszystkich rzutów kołkami zbici obrońcy zostają przerzuceni z powrotem przez linię środkową drużyny B na połowę drużyny A i ustawieni w miejscach, gdzie wylądowali. Drużyna przeciwnika ma teraz jeszcze więcej obrońców do zbiccia!

Obrońcy nazywani są teraz „obrońcami zbitymi” i ustawieni zostają w pozycji stojącej przez drużynę A. Jeśli wyrzucony z powrotem obrońca znajdzie się poza połową drużyny A, drużyna B ma dwie próby wrzucenia obrońcy. Jeśli ten rzut także się nie powiedzie, drużyna A może ustawić obrońcę w dowolnym miejscu na swojej połowie, jednak nie w pobliżu króla (ustawienie za królem nie jest takie głupie!). **UWAGA!** Obrońcy nie można ustawić bliżej króla lub kołka narożnego niż długość jednego kołka do rzucania. Co najmniej połowa obrońcy powinna znajdować się na połowie drużyny A.

Teraz kolej drużyny B na rzucanie kołkami. Przed przystąpieniem do zbijania „obrońców bazowych” drużyny A należy zbici własnych „obrońców zbitych” na połowie przeciwnika. Jeśli zawodnik przez pomyłkę zbije „obrońcę bazowego”, zanim zbici zostaną wszyscy inni obrońcy, „obrońca bazowy” wraca do gry.

Podwójnie zbici obrońcy zostają usunięci z gry.

Jeśli drużynie nie udało się zbici wszystkich swoich odrzuconych „obrońców zbitych”, drużyna przeciwna może podejść do wybranej linii obok obrońcy i dokonać rzutu z tego miejsca. Jeśli drużyna zbije wszystkich swoich obrońców, drużyna przeciwna powraca do początkowej linii bazowej.

Zakończenie gry

Gra toczy się na przemian, dopóki jedna z drużyn nie zbije wszystkich obrońców przeciwnika, a następnie króla (należy go zbici z linii bazowej). Gra jest wówczas skończona, a drużyna wygrywa.

Alternatywa zakończenia gry

Zanim ostatni obrońca zostanie zbity po którejś ze stron, wszyscy powinni się przygotować. Gdy obrońca zostanie zbity, obie drużyny próbują zbici króla. Uwaga na latające kołki! Wyrzucone kołki należy zebrać i wyrzucać ponownie z linii bazowej. Zwycięzcą zostaje oczywiście drużyna, która pierwsza zbije króla!

DESCRIPTION

Kubb is a game with a very long history and is believed to have its origins in France. In Sweden, Kubb was played in Viking times, mainly on Gotland, where it was originally played with chopping blocks, (vedkubbar) hence the name. The game can be compared to a contemporary battlefield where the warring parties stand in front of each other.

The rules described below are for just one variant of the game, there are several different sets of rules for Kubb and you can make up your own rules.

Contains:

- 10 blocks
- 6 throwing sticks
- 1 King
- 4 corner blocks
- Cloth bag
- Rules
- For 2-12 players, divided into Team A and Team B.
- From 5 years old.

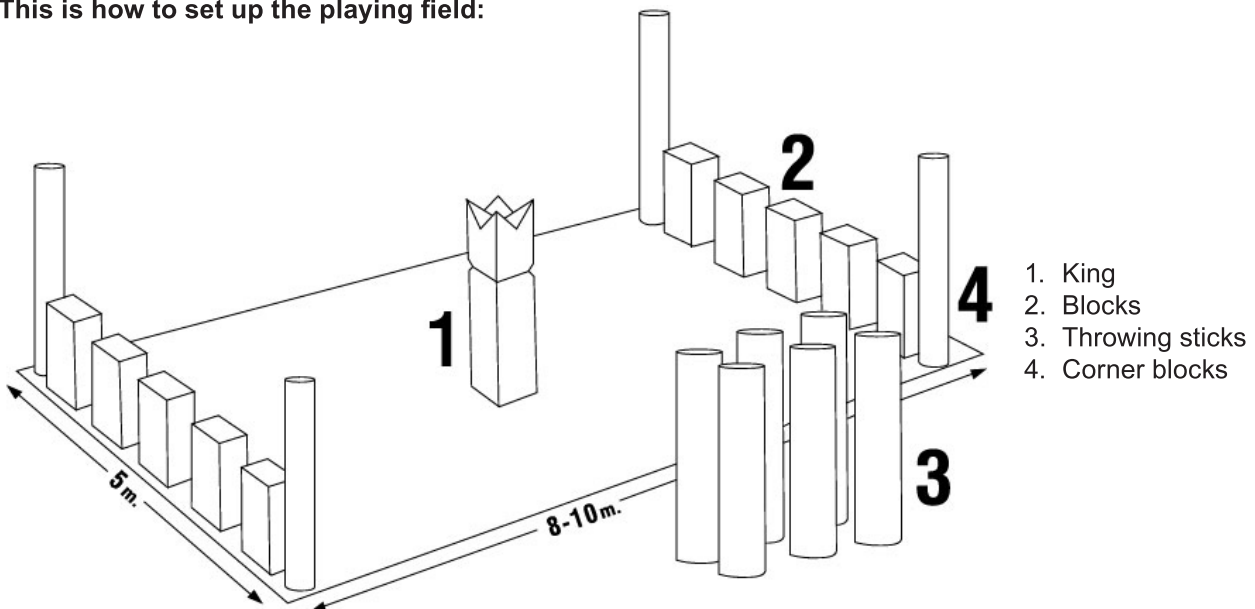
USE

Read the User Instructions carefully before use

Playing field: gravel or grass, about 5 x 8-10 m.

The playing field can be made smaller if small children are playing.

This is how to set up the playing field:



Rules

The winner will be the team that knocks over all the blocks on the opponent's side, using the throwing sticks, and then knocks over the King.

NOTE. If a team knocks the King over during the game that team loses!

The throwing sticks are to be thrown underarm and forwards with one hand. The sticks must not be thrown so that they rotate around a vertical axis (so-called "helicopter throw"). The throwing sticks are held at one end and never in the middle.

Team A, which begins, shares the six throwing sticks out equally within the team. The players stand behind their own baseline and, in any order, try to knock over the blocks (baseline blocks) standing on Team B's baseline. When all the sticks have been thrown, the blocks that have been knocked over are thrown over the centre line by team B into team A's half of the field and are then raised where they land. The opponents now have more blocks to knock over!

These blocks are now called "field blocks" and are raised up by team A. If a block that has been thrown back lands outside of Team A's half of the field, Team B has two more attempts to throw in the block. If these throws should fail, team A may place the block anywhere in their half of the field, however, not within the area around the King (but behind the King is not a bad idea). **NOTE.** The blocks must not be placed closer to the King or a corner block than one throwing stick length. At least half of the block must be inside Team A's half of the field to be accepted.

It is now Team B's turn to throw the sticks. First they have to knock over their "field blocks" on the opposing team's half of the field before Team A's "baseline blocks" may be knocked over. If a thrower accidentally knocks over a "baseline block" before all field blocks have been knocked over, the "baseline block" is raised again.

The "field blocks" that have been knocked over are taken out of the game.

If the team fails to knock over all their re-thrown "field blocks", the opposing team moves forward to an imaginary line through the foremost blocks and throws from there! If next time the team knocks down all of their blocks, the opposing team returns to its original baseline.

Ending the game

The game continues alternately until one team knocks down all the opposing team's blocks and then knocks down the King (to be knocked down from the baseline), after which the game is finished and the team has won!

Alternative ending of the game

Before the last block is knocked over on either side, everyone gets ready. When it falls, both teams attempt to knock over the King. Watch out for flying sticks. Thrown sticks may be picked up and thrown again from the appropriate baseline. The winner is of course the team that knocks over the King!

BESCHREIBUNG

Kubb ist ein sehr altes Spiel und stammt vermutlich aus Frankreich. In Schweden spielte man Kubb bereits in der Wikingerzeit, vor allem auf Gotland, wo es ursprünglich mit Holzwürfeln gespielt wurde, daher der Name. Das Spiel ähnelt den Schlachtfeldern jener Zeit, als die kämpfenden Parteien sich gegenüber standen.

Die unten beschriebenen Regeln sind nur eine Variante, es gibt weitere verschiedene Regelwerke für Kubb, und Sie können Ihre eigenen Regeln erstellen.

Inhalt:

10 Klötze

6 Wurfhölzer

1 König

4 Eckklötze

Stoffbeutel

Spielregeln

Für 2-12 Spieler, aufgeteilt in Team A und Team B.

Ab 5 Jahre.

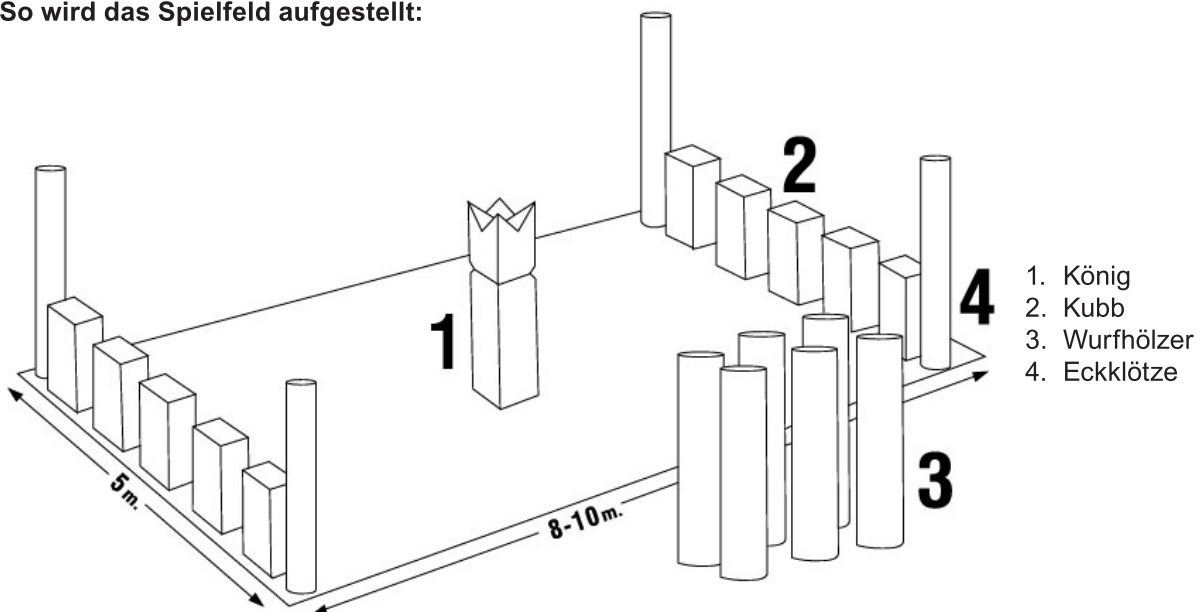
BEDIENUNG

Die Bedienungsanleitung vor der Verwendung bitte sorgfältig durchlesen!

Spielfeld: Kies oder Gras, ca. 5 x 8-10 m.

Das Spielfeld kann reduziert werden, wenn kleine Kinder teilnehmen.

So wird das Spielfeld aufgestellt:



Spielregeln

Der Gewinner ist das Team, das mit den Wurfhölzern alle Klötze in der gegnerischen Hälfte geschlagen hat und schließlich den König trifft.

HINWEIS: Wenn ein Team während des Spiels den König umwirft, hat das Team verloren!

Der Wurf mit den Wurfhölzern sollte von unten nach vorne erfolgen und mit einer Hand. Der Stab darf nicht so geworfen werden, dass er sich während des Wurfs um eine vertikale Achse dreht (bekannt als „Hubschrauberwurf“). Das Wurfholz wird an einem Ende und nie in der Mitte gehalten.

Team A startet und verteilt die sechs Wurfhölzer gleichmäßig im Team. Die Spieler stellen sich hinter ihre eigene Grundlinie und versuchen, die Klötze (Basisklötze), die sich in beliebiger Reihenfolge auf der Grundlinie von Team B befinden, umzuwerfen. Wenn alle Wurfhölzer geworfen wurden, werden die umgeworfenen Klötze von Team B zurück über die Mittellinie in die Hälfte von Team A zurückgeworfen und da wieder aufgestellt. Jetzt hat das gegnerische Team noch mehr Würfel umzuwerfen!

Diese Klötze werden jetzt als „Feldklötze“ bezeichnet und von A aufgestellt. Landet ein zurückgeworfener Klotz außerhalb der Hälfte von Team A, hat Team B zwei Versuche, den Klotz dort hinein zu werfen. Wenn auch diese Würfe fehlschlagen, kann Team A den Klotz irgendwo in seiner Hälfte platzieren, allerdings nicht im Bereich des Königs (aber hinter dem König wäre keine dumme Idee!). **HINWEIS:** Der Würfel darf nicht näher am König oder einem Eckklotz als die Länge eines Wurfholzes platziert werden. Mindestens die Hälfte des Klotzes muss sich in der Hälfte von Team A befinden, um anerkannt zu werden.

Nun ist Team B an der Reihe, die Wurfhölzer zu werfen. Zuerst musst du deine „Feld“-Klötze in der Spielfeldhälfte des Gegners umwerfen, bevor die „Basis“-Klötze von Team A umgeworfen werden können. Wenn ein Werfer versehentlich einen „Basislinien“-Klotz umwirft, bevor alle anderen Klötze umgeworfen sind, wird der „Basislinien“-Klotz erneut aufgestellt.

Die „Feld“-Klötze, die umgeworfen wurden, werden aus dem Spiel genommen.

Wenn Sie nicht alle zurückgeworfenen „Feldklötze“ umwerfen konnten, darf der Gegner zu einer gedachten Linie durch den ersten Klotz vorgehen und stattdessen von dort werfen! Wenn das Team das nächste Mal alle seine Klötze umwirft, kehrt das gegnerische Team zu seiner ursprünglichen Grundlinie zurück.

Ende des Spiels

Das Spiel geht abwechselnd so weiter, bis eines der Teams zuerst alle gegnerischen Klötze umgeworfen hat und dann den König umwirft (es muss von der Grundlinie geworfen werden), worauf das Spiel beendet ist und das Team gewonnen hat!

Alternative Beendigung des Spiels

Bevor der letzte Klotz auf beiden Seiten fällt, sollte jeder vorbereitet sein. Wenn er fällt, müssen beide Teams den König umwerfen. Achten Sie auf fliegende Wurfhölzer! Die geworfenen Hölzer können von der Grundlinie aufgenommen und erneut geworfen werden. Natürlich gewinnt das Team, das zuerst den König trifft!

KUVAUS

Kubb on hyvin vanha peli, jonka uskotaan olevan peräisin Ranskasta. Ruotsissa kubbia pelattiin jo viikinkiajal- la, pääasiassa Gotlannissa, jossa sitä alun perin pelattiin puuhaloilla, mistä nimikin tulee. Peliä voi verrata menneisyyden taistelulenttiin, jossa sotivat osapuolet olivat riveissä vastakkain.

Jäljempänä kuvatut säännöt ovat vain yksi variaatio, Kubbiin on olemassa muitakin erilaisia sääntö- kokonaisuuksia, ja voit laatia omia sääntöjäsi.

Sisällys:

10 kubb-palikkaa

6 heittokapulaa

1 kuningas

4 nurkkakapulaa

Kangaspussi

Pelisäännöt

2-12 pelaajalle, jotka jaetaan joukkueisiin A ja B.

5 vuotta

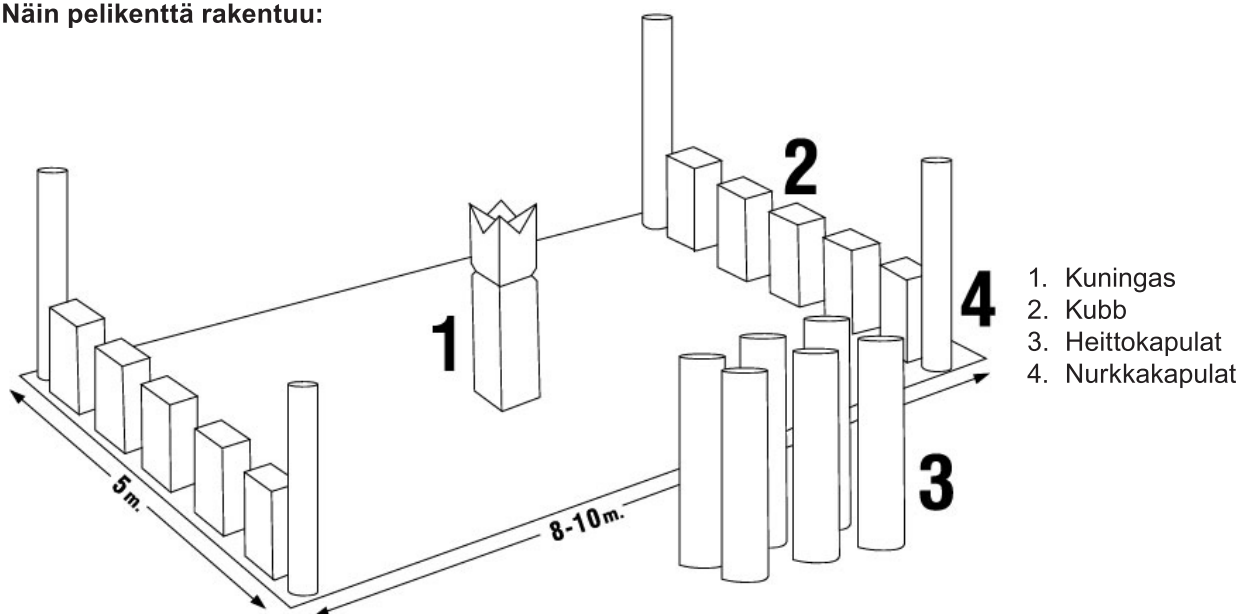
KÄYTTÖ

Lue käyttöohje huolella ennen käyttöä!

Pelikenttä: sora tai nurmi, n. 5 x 8-10 m.

Pelikenttää voidaan pienentää, jos mukana on pieniä lapsia.

Näin pelikenttä rakentuu:



Pelisäännöt

Voittaja on se joukkue, joka kaataa kaikki vastustajan kenttäpuoliskolla olivat palikat heittokapuloilla ja lopulta kaataa kuninkaan.

HUOM! Jos joukkue kaataa kuninkaan pelin aikana, joukkue häviää!

Heitot heittokapulalla on tehtävä alhaalta ja eteenpäin ja heitettävä yhdellä kädellä. Kapulaa ei saa heittää siten, että se pyörii pysty akselin ympäri heiton aikana (ns. "helikopteriheitto"). Heittokapulaa on pidettävä kiinni toisesta päästä eikä koskaan keskeltä.

Aloittava joukkue A jakaa kuusi heittokapulaa tasaisesti joukkueen sisällä. Pelaajat asettuvat riviin oman peruslinjansa taakse ja yrittävät kaataa B-joukkueen peruslinjalla olevat palikat (peruspalikat) missä tahansa järjestyksessä. Kun kaikki kapulat on heitetty, kaatuneet palikat heitetään keskiviivan yli joukkueen A kenttäpuoliskolle ja nostetaan pystyyn siihen kohtaan, johon ne putosivat. Nyt vastustajajoukkueella on vielä enemmän palikoita kaadettavana!

Näitä palikoita kutsutaan nyt "kenttäpalikoiksi", ja joukkue A asettaa ne pystyasentoon. Jos takaisin heitetty palikka putoaa joukkueen A kenttäpuoliskon ulkopuolelle, joukkueella B on kaksi yritystä heittää palikka sisään. Jos nämäkin heitot epäonnistuvat, joukkue A voi sijoittaa palikan minne tahansa omalla kenttäpuoliskollaan, mutta ei kuninkaan alueelle (mutta kuninkaan taakse ei ole huono vaihtoehto!). HUOM! Palikkaa ei saa sijoittaa heittokapulan pituutta lähemmäksi kuningasta tai nurkkakapulaa. Vähintään puolet palikasta on oltava A:n kenttäpuoliskon sisäpuolella, jotta se hyväksytään.

Nyt on B joukkueen vuoro heittää kapuloita. Ensin heidän on kaadettava vastustajan kenttäpuoliskolla olevat "kenttäpalikat" ennen kuin he voivat yrittää A joukkueen "peruspalikoiden kaatamista. Jos heittäjä kaataa vahingossa "peruspalikan" ennen kuin kaikki muut palikat on kaadettu, "peruspalikka" nostetaan pystyyn.

Kaadetut "kenttäpalikat" poistetaan pelistä.

Jos joukkue ei onnistu kaatamaan kaikkia "kenttäpalikoita", vastustajajoukkue voi siirtyä etumaisen palikan läpi kulkevalle kuvitteelliselle viivalle ja tehdä heittonsa sieltä! Jos joukkue kaataa seuraavalla heittovuorollaan kaikki kenttäpalikat, vastustajajoukkue palaa alkuperäiselle lähtöviivalleen.

Pelin lopetus

Peli jatkuu vuorotellen, kunnes toinen joukkue on kaatanut kaikki toisen joukkueen palikat ja sen jälkeen kuninkaan (joka on kaadettava peruslinjalta), jolloin peli on ohi ja joukkue on voittanut!

Vaihtoehtoinen pelin lopetus

Ennen kuin viimeinen palikka kaatuu jommaltakummalta puolelta, kaikkien on valmistauduttava. Kun se putoaa, molemmat joukkueet yrittävät kaataa kuninkaan. Varo lentäviä heittokapuloita! Heitetyt kapulat voidaan ottaa takaisin ja heittää uudelleen peruslinjalta. Voittaja on tietenkin se joukkue, joka kaataa kuninkaan ensimmäisenä!

DESCRIPTION

Le Kubb est un jeu très ancien et on pense qu'il a été inventé en France. En Suède, le Kubb se jouait déjà à l'époque des Vikings, principalement sur l'île de Gotland. Le mot signifie « bloc de bois ». Le jeu évoque les champs de bataille d'autrefois avec deux lignes de belligérants se faisant face.

Les règles ci-dessous ne sont qu'une possibilité parmi d'autres. Libre à vous d'en inventer de nouvelles !

Contenu :

- 10 kubbs
- 6 bâtons de lancer
- 1 roi
- 4 pieux pour marquer les coins du terrain
- Un sac en tissu
- Règles du jeu
- Pour 2 à 12 joueurs répartis en deux équipes A et B.
- À partir de 5 ans

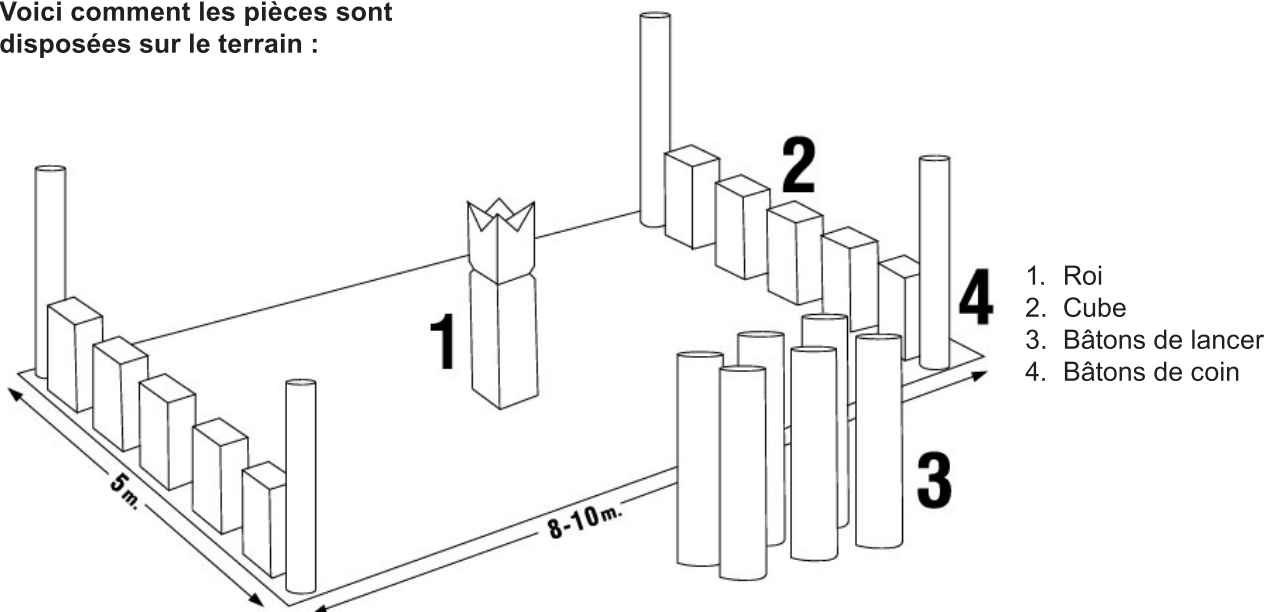
UTILISATION

Lisez attentivement le mode d'emploi avant utilisation !

Terrain de jeu : gravier ou pelouse, environ 5 x 8 à 10 m.

Vous pouvez réduire la taille du terrain s'il y a de jeunes enfants parmi les joueurs.

Voici comment les pièces sont disposées sur le terrain :



Règles du jeu

L'équipe gagnante est celle qui, à l'aide des bâtons de lancer, a d'abord renversé tous les kubbs sur la moitié de terrain de l'équipe adverse, puis le roi.

REMARQUE ! Si une équipe renverse prématurément le roi au cours de la partie, celle-ci est déclarée perdante.

Le lancer de bâton se fait d'une seule main, de bas en haut, vers l'avant. Le bâton ne doit pas être lancé de telle sorte qu'il tourne autour d'un axe vertical. Le bâton se tient à une des extrémités, jamais au milieu.

L'équipe A qui commence répartit les six bâtons de lancer équitablement entre ses membres. Les joueurs se tiennent derrière la ligne et tentent de renverser, dans un ordre quelconque, les kubbs sur la ligne de l'équipe B. Quand tous les bâtons ont été lancés, les kubbs renversés sont renvoyés au-dessus de la ligne médiane de l'équipe B sur la moitié de terrain de l'équipe A et mis debout là où ils atterrissent. L'équipe adverse a maintenant encore plus de kubbs à renverser.

Ces kubbs sont appelés « kubbs de terrain » et sont mis en position debout par l'équipe A. Si un kubb renvoyé tombe en dehors de la moitié de terrain de l'équipe A, l'équipe B a deux essais pour le lancer. En cas d'échec, l'équipe A peut placer le kubb n'importe où sur sa moitié de terrain, mais pas dans la zone du roi. Derrière lui n'est pas une mauvaise idée... **REMARQUE !** Le kubb ne doit pas être placé à moins d'une longueur de bâton du roi ou d'un pieux de coin. Au moins la moitié du kubb doit se trouver dans la moitié de terrain de l'équipe A pour être considéré comme valable.

À présent, c'est au tour de l'équipe B de lancer les bâtons. Il faut d'abord renverser ses « kubbs de terrain » sur la moitié de terrain de l'équipe adverse avant de passer aux « kubbs de ligne » de l'équipe A. Si un jour renverse par accident un « kubb de ligne » avant que tous les autres soient tombés, le kubb en question est remis debout.

Les « kubbs de terrain » renversés sont retirés du jeu.

Si vous n'avez pas réussi à faire tomber tous vos « kubbs de terrain » renvoyés, l'équipe adverse se rend une ligne imaginaire qui traverse le kubb le plus avancé et fait ses lancers de ce point. Si, la prochaine fois, l'équipe renverse tous ses kubbs, l'équipe adverse retourne à sa ligne d'origine.

Fin de la partie

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'une des équipes ait renversé d'abord tous les kubbs de l'équipe adverse, puis le roi (à partir de la ligne). La partie est alors terminée et l'équipe est déclarée gagnante.

Fin de partie alternative

Avant que le dernier kubb ne tombe d'un côté ou de l'autre, chacun doit se préparer. Dès qu'il tombe, les deux équipes cherchent à renverser le roi. Attention aux bâtons qui volent ! Les bâtons jetés peuvent être repris et jetés à nouveau à partir de la ligne effective. L'équipe gagnante est évidemment celle qui renverse le roi en premier.

BESCHRIJVING

Kubb is een spel met een zeer oude oorsprong, waarvan wordt verondersteld dat het in Frankrijk is ontstaan. In Zweden werd Kubb reeds in de Vikingtijd gespeeld, voornamelijk op Gotland, waar het oorspronkelijk met houten blokjes (kubbar) werd gespeeld, vandaar de naam. Het spel kan worden vergeleken met de slagvelden van weleer, waar de strijdende partijen tegenover elkaar stonden.

De hieronder beschreven regels zijn slechts één variant, er zijn meer verschillende spelregels voor Kubb en u kunt ook uw eigen regels bedenken.

Inhoud:

- 10 houten blokjes
- 6 werpstokken
- 1 koning
- 4 hoekpinnen
- Stoffen draagtas
- Spelregels
- Voor 2-12 spelers, verdeeld in team A en team B.
- Vanaf 5 jaar

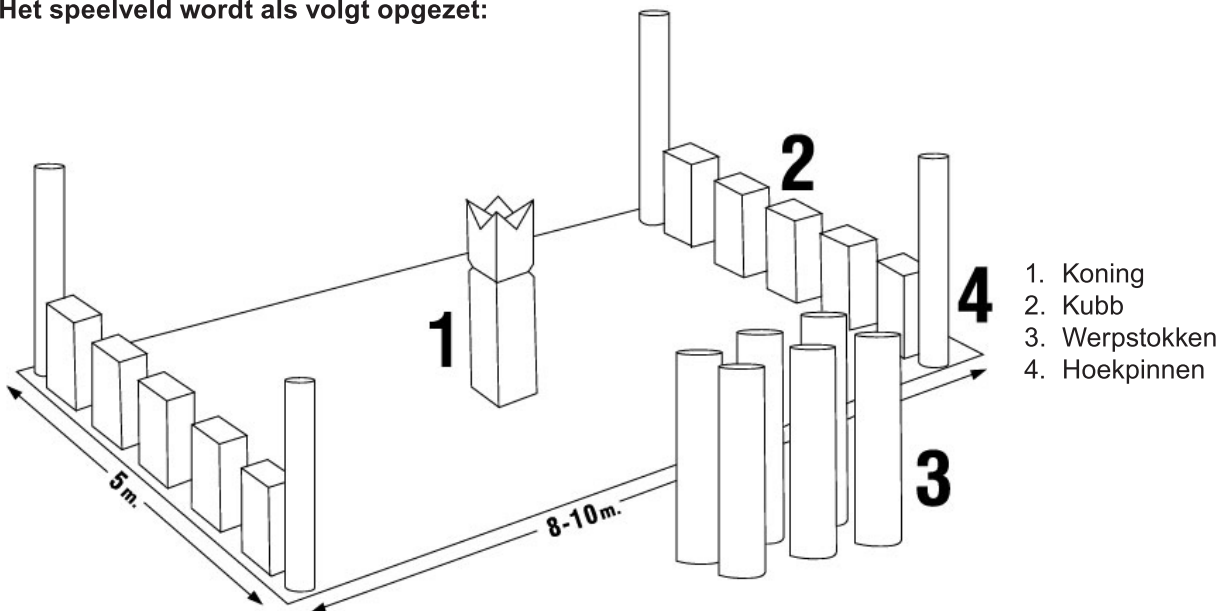
AANWENDING

Lees de gebruiksaanwijzing zorgvuldig vóór de ingebruikname.

Speelveld: grind of gras, ca 5 x 8-10 m.

Het speelveld kan kleiner worden gemaakt als er kleine kinderen meedoen.

Het speelveld wordt als volgt opgezet:



Spelregels

De winnaar is het team dat met de werpstokken alle houten blokjes kubussen op de speelhelft van de tegenstander omver gooit en uiteindelijk de koning omver gooit.

LET OP! Als een team de koning omver gooit tijdens het spel, verliest het team!

De werpstokken moeten onderhands met één hand naar voren gegooid worden. De stok mag niet zo worden geworpen dat hij tijdens de worp om een verticale as draait (zogenaamde “helikopterworp”). De werpstok wordt aan het uiteinde vastgehouden en nooit in het midden.

Team A, dat begint, verdeelt de zes werpstokken gelijkmatig binnen het team. De spelers stellen zich op achter hun eigen basislijn en proberen de blokjes (basisblokjes) op de basislijn van team B in willekeurige volgorde omver te gooien. Als alle stokken gegooid zijn, worden de omgegooide blokjes door team B over de middenlijn teruggegooid op de helft van team A en op de plaats waar ze neergekomen zijn, rechtop gezet. Nu heeft de tegenpartij nog meer blokjes om om te gooien!

Deze blokjes worden nu “veldblokjes” genoemd en worden door team A in een staande positie geplaatst. Als een teruggeworpen blokje buiten team A's helft van het veld valt, heeft team B twee pogingen om het blokje in te gooien. Als ook deze worpen mislukken, mag team A het blokje overal op zijn helft van het speelveld plaatsen, maar niet in het gebied van de koning (maar achter de koning is geen slecht idee!). **LET OP!** Het blokje mag niet dicht bij de koning of een hoekpen worden geplaatst dan de lengte van een werpstok. Minstens de helft van het blokje moet zich op de helft van team A bevinden om te worden goedgekeurd.

Het is nu de beurt aan team B om de stokken te gooien. Eerst moeten de “veldblokjes” in de helft van het veld van de tegenpartij omver worden gegooid, voordat de “basisblokjes” van Team A omver kunnen worden gegooid. Als met een worp per ongeluk een “basisblokje” omver wordt gegooid voordat alle andere blokjes omver zijn gegooid, wordt het “basisblokje” weer rechtop gezet.

De “veldblokjes” die omver worden gegooid, worden uit het spel verwijderd.

Als het niet lukt om alle teruggeworpen “veldblokjes” om te gooien, mag de tegenpartij op een denkbeeldige lijn van het voorste blokje gaan staan en vanaf daar gooien! Als het team daarna al zijn blokjes omgoot, keert de tegenpartij terug naar de oorspronkelijke basislijn.

Einde van het spel

Het spel gaat om beurten door totdat een team alle blokjes van het andere team heeft omgegooid en daarna de koning (die vanaf de basislijn moet worden omgegooid), waarna het spel is afgelopen en het team heeft gewonnen!

Alternatief einde van het spel

Voordat het laatste blokje aan beide kanten valt, moet iedereen zich klaarmaken. Als deze valt, is het aan beide teams om de koning om te gooien. Pas op voor rondvliegende werpstokken! Geworpen stokken mogen worden teruggehaald en opnieuw worden geworpen vanaf de actuele basislijn. De winnaar is natuurlijk het team dat als eerste de koning omver gooit!