

# KUBBB

kurz und bündig beschrieben



## 1. Anfängen und Anpassen

Ein Kubbsset besteht aus 10 Kubbs, 6 Wurfhölzern und einem König. Das Spielfeld ist 8 m lang, 5 m breit und in zwei Hälften geteilt. 4 Holzstöcke begrenzen das Spielfeld oder eine Schnur markiert die Grund-, Seiten- und Mittellinien. Beim Werfen darf Grund- und Seitenlinie nicht übertreten werden. Die Kubbs stehen zu Beginn des Spiels auf den Grundlinien und der König in der Mitte.

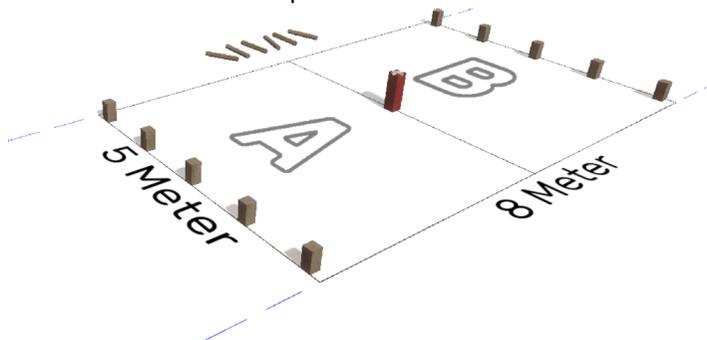
Passt die Feldgrösse und Anzahl der Kubbs eurem Können an.

**Das erste Mal ...** 3m x 5m mit 6 Kubbs (3 pro Seite)

**Ihr trefft ...** 4m x 6m mit 8 Kubbs (4 pro Seite)

**Ihr wollt mehr ...** 5m x 8m mit 10 Kubbs (5 pro Seite)

Ziel des Spieles ist, als Erster den König regulär umzuwerfen. Fällt dieser, obwohl noch nicht alle Kubbs umgeworfen wurden, so verliert der Werfer das Spiel.

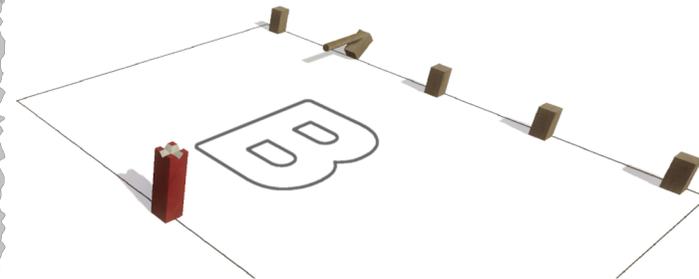


## 2. Anspiel und Basekubbs treffen

Am Anfang wird ausgespielt, wer beginnt. Beide Spieler werfen gleichzeitig ein Wurfholz so nahe wie möglich an den König. Wer näher ist gewinnt, wer ihn umwirft verliert das Anspiel. Der **Anspieler wirft zuerst** nacheinander 6 Wurfhölzer, danach der nächste Spieler. So wird nach 6 Würfungen immer abgewechselt. Kubbs, die auf der Grundlinie stehen heissen Basekubbs. Solange keine Feldkubbs in der gegnerischen Spielhälfte stehen, versucht ihr mit euren Wurfhölzern die Basekubbs des Gegners zu treffen. Nur umgefallene Kubbs zählen als getroffen.

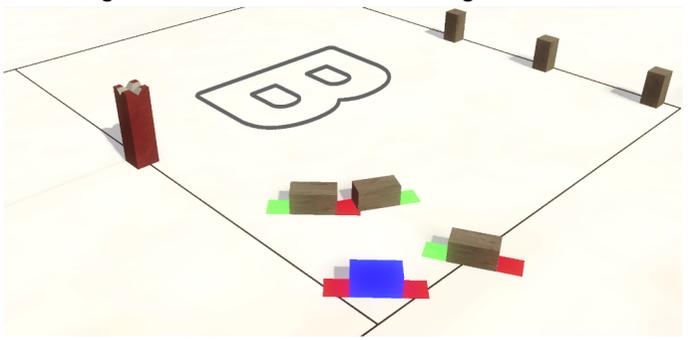
Gültig sind **nur Unterarmwürfe** (von unten herauf) **und vertikal rotierende Wurfhölzer**.

Horizontale Rotation (wie ein Helikopter) und Über-Kopf-Würfe (von oben herab) sind **nicht** erlaubt. Ungültig getroffene Kubbs werden wieder aufgestellt und der Wurf wird wiederholt.



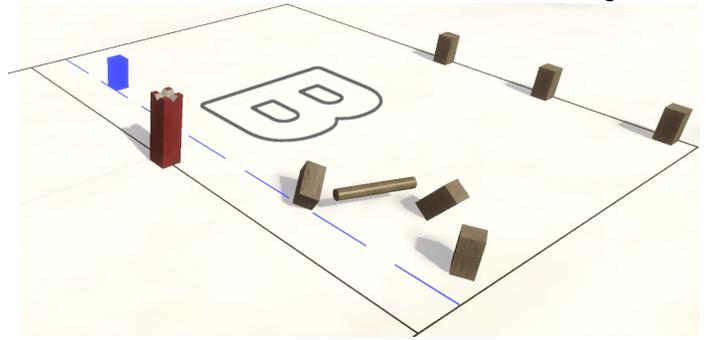
## 3. Kubbs einwerfen und aufstellen

Alle regulär umgefallenen Kubbs, werden immer von der Grundlinie in die gegnerische Spielhälfte eingeworfen. Sie müssen so liegen, dass man sie über eine Kante mit der kompletten Grundfläche in die gegnerische Spielhälfte aufkippen kann (*grün*). Wäre ein Teil der Grundfläche ausserhalb der Feldmarkierung, so sind diese Kubbs ungültig (*rot*). Diese werden, nachdem alle Kubbs einmal geworfen wurden, ein zweites Mal eingeworfen. Sind alle Kubbs gültig oder es wurde bereits zweimal geworfen, darf der gegnerische Spieler **die gültigen Kubbs an ihrer Position aufkippen ohne diese zu verschieben** und die ungültigen frei in der eigenen Spielhälfte platzieren (z.B. *blauer Kubb*). Wenn möglich muss in den freien Raum aufgestellt werden.



## 4. Feldkubbs treffen oder nicht

Alle Kubbs, die eingeworfen und aufgestellt wurden, heissen nun Feldkubbs. Erst müssen alle Feldkubbs liegen, bevor weiter auf Basekubbs geworfen wird. Es ist erlaubt **mehrere Kubbs mit einem regulären Wurf** umzuwerfen. Ebenfalls ist es möglich mit einem Wurf die letzten Feldkubbs und anschliessend Basekubbs zu treffen, solange nach dem Wurf alle Feldkubbs liegen. Wird ein Basekubb getroffen und fällt, obwohl noch Feldkubbs stehen, muss dieser wieder aufgestellt werden. Sollten mit 6 Würfungen nicht alle Feldkubbs umgeworfen werden (*blau*), so **verschiebt sich nur die Wurflinie** zu dem Kubb, der näher an der Mittellinie steht. Der nächste Spieler wirft dann seine 6 Wurfhölzer von der verschobenen Wurflinie. Er darf also ins Feld nach vorne gehen.



## 5. Königschuss und Schluss

Sind alle Feldkubbs und Basekubbs gefallen darf mit den **verbliebenen Wurfhölzern auf den König geworfen werden**. In der Schweiz gibt es hierfür einen speziellen Wurf.

Der Königschuss wird, rückwärtsgewandt und kopfüber, zwischen den Beinen hindurch ausgeführt. International wird er wie ein Kubbwurf, stehend und direkt, geworfen.

Wer zuerst den König zu Fall bringt, gewinnt Ruhm, Ehre und das Spiel.

Gab es **unklare Spielsituationen?**

**Mehr über Kubb** in der Schweiz und ein **ausführliches Regelwerk** findet ihr unter [kubbtour.ch](http://kubbtour.ch)

