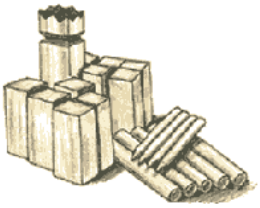
Kubbs Vikingespil regler

KUBB spilles én mod én eller af to hold. Det bedste underlag er græs eller grus.

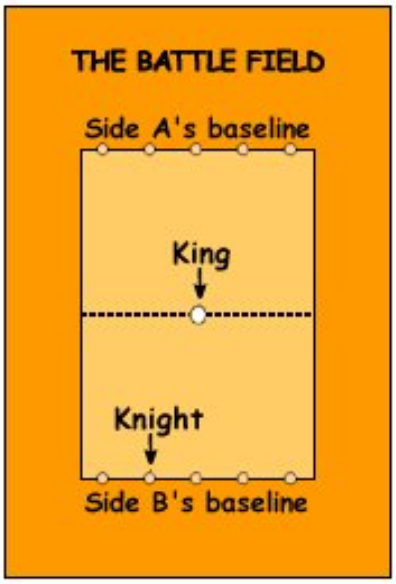


SPILLET INDEHOLDER: 1 konge, 10 knægte, 6 kastepinde.

SPILLETS FORMÅL: At fælde alle modstanderens knægte og derefter hans konge ved hjælp af kastepindene.

FORBEREDELSER: Spilleområdet mærkes af. Et velegnet område måler 10 m i længden og 5 m i bredden. Kongen placeres midt i området, 5 knægte placeres med jævne mellemrum på hver grundlinie.

SPILLETS GANG: Kasteren står altid et sted på sin egen grundlinie. 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.

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. Knægtene 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 fo/rste holds knægte. Før man må kaste mod knægtene på grundlinien, skal de nyankomne ”bevægelige” knægte væltes.

Nu skal det andet hold kaste deres pinde og vælte det første holds knægte. Før man må kaste mod knægtene på grundlinien, 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 grundlinien.

Hvis det ikke lykkes et hold at fælde alle bevægelige knægte, må modstanderne indtil videre flytte deres grundlinie frem til den forreste knægt. Når den fældes, rykkes grundlinien tilbage til sin oprindelige position.

Hvis en knægt på grundlinien fældes, før alle bevægelige knægte er fældet, tæller dette ikke med, men knægten på grundlinien 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 grundlinien.

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.