

Spielanleitung Idena Kubb: How to play Idena Kubb:



1) Gespielt werden kann auf allen festen, ebenen Untergründen im Außenbereich. 2 Mannschaften aus jeweils 1 bis 6 Personen werden benötigt. Ein 5 x 8 m großes Spielfeld wird mit den Markierungshölzern abgesteckt. In der Mitte steht der König. Auf den jeweils 5 m langen Grundlinien werden je 5 Kubbs im Abstand von 1 m zueinander aufgestellt.

2) Die beginnende Mannschaft A bekommt die 6 Wurfhölzer und positioniert sich hinter den eigenen Basis-Kubbs an der Grundlinie. Die Hölzer werden in Längsrichtung von unten geworfen, um die gegnerischen Basis-Kubbs zu fällen. Rotierende und horizontale Würfe sind nicht erlaubt.

3) Nun positioniert sich Mannschaft B hinter die eigene Grundlinie und wirft die gefallenen Basis-Kubbs in die Spielhälfte von Mannschaft A. Die Basis-Kubbs werden zu Feld-Kubbs und müssen dort aufgestellt werden wo sie gelandet sind. Die eingeworfenen Feld-Kubbs sollten eine Wurfholzlänge vom König und der Spielfeldbegrenzung entfernt stehen.

4) Jetzt erhält Mannschaft B die 6 Wurfhölzer. Sie müssen zunächst die Feld-Kubbs umwerfen, bevor sie auf die Basiskubbs von Mannschaft A werfen dürfen. Können nicht alle Feld-Kubbs getroffen werden, erhält Mannschaft A bei der nächsten Wurfrunde einen großen Vorteil. Sie darf die Abwurflinie nach vorn verlegen bis zu dem Kubb, der dem König im eigenen Spielfeld am nächsten steht.

Die gefallenen Kubbs werden nun von Mannschaft A in das Spielfeld von Mannschaft B geworfen und dort aufgestellt, wo sie gelandet sind. Mit den 6 Wurfhölzern muss Mannschaft A zunächst die Feld-Kubbs treffen, bevor sie die Basis-Kubbs von Mannschaft B umwerfen darf.

Sobald eine Mannschaft alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat, kann sie auf den König werfen. Auf den König darf jedoch nur von der Grundlinie aus geworfen werden. Ist der König getroffen, hat die Mannschaft gewonnen.

Spielmaterial: 1 König, 10 Kubbs, 6 Wurfhölzer, 4 Eckmarkierungen

Alter: geeignet ab 4 Jahren

Spieler: 2-12

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Strangulationsgefahr durch lange Schnur. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.

1) You can play on all solid, level, outdoor surfaces. You will need 2 teams, each consisting of 1 to 6 people. The playing field measures 5 x 8 metres and is staked out with the wooden corner markers. The king is placed in the middle of the field. Five kubbs approximately one metre apart form the baseline on each side.

2) The team which throws first (team A) receives the six throwing batons. The members of team A position themselves behind their baseline, which is formed by the placement of kubbs (baseline kubbs). Batons should be thrown lengthwise in the direction of the opposing team's kubbs. Horizontal and/or rotating throws are prohibited.

3) The members of team B now position themselves behind their own baseline and throw any kubbs knocked over by team A into team A's half of the playing field. The members of team A position these field kubbs upright in the spots where they landed. The field kubbs must land at least one kubb length away from the king and the corner markers.

4) Now team B is given the 6 throwing batons. First, they have to knock over all team A's field kubbs before they can aim for the baseline kubbs. If team B didn't manage to knock over all of team A's field kubbs, team A has a big advantage in their next round of throws: they can now move their throwing line forward to the field kubb closest to the king in their half of the field.

The members of team A now throw any kubbs knocked over by team B into team B's half of the playing field, and the members of team B position these kubbs upright in the spots where they landed. Team A have to knock over all team B's field kubbs with the 6 throwing batons before they can aim for the baseline kubbs.

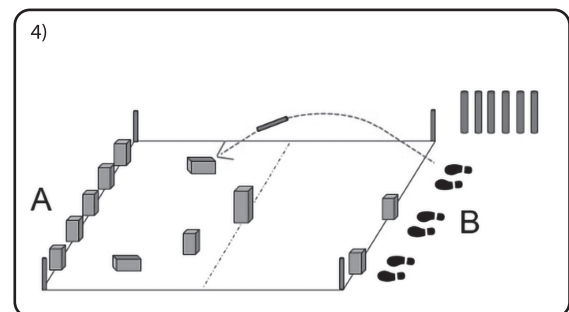
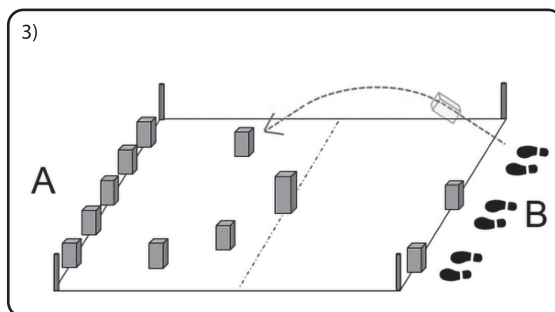
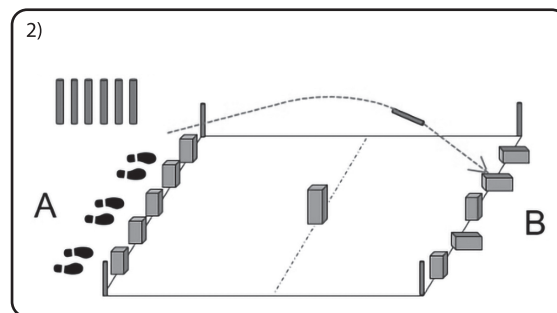
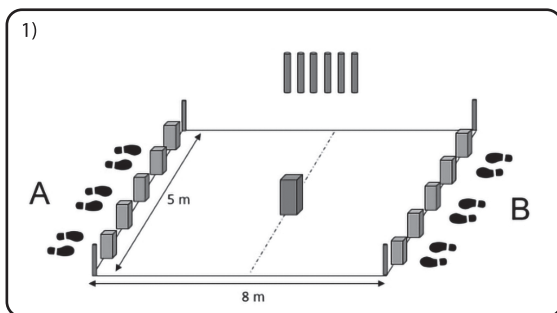
As soon as one team has knocked over all of the opposing teams' kubbs, they can aim for the king. They have to throw from the baseline, however. If they knock the king over, their team wins the game.

Components: 1 king, 10 kubbs, 6 throwing batons, 4 corner marking pieces

Age: Suitable from age 4

Players: 2-12

WARNING! Not suitable for children under the age of three. Choking hazard due to small parts. Risk of strangulation due to long string. To be used under the direct supervision of an adult.



Règle du jeu de Kubb Idena : Instrucciones del juego Idena Kubb:



1) Peut se jouer sur toutes les surfaces dures et planes à l'extérieur. 2 équipes de 1 à 6 personnes chacune doivent être constituées. Un terrain de jeu de 5 x 8 m est délimité par des piquets de marquage en bois. Au milieu se trouve le roi. 5 Kubbs sont placés à une distance de 1 m l'un de l'autre sur chacune des lignes de base de 5 m de long.

2) L'équipe A qui commence reçoit les 6 bâtons de lancer et se positionne derrière ses propres Kubbs de base de la ligne de base. Les bâtons sont lancés dans le sens de la longueur de bas en haut pour faire tomber les Kubbs de base adverses. Les lancers rotatifs et horizontaux ne sont pas autorisés.

3) L'équipe B se positionne à présent derrière sa propre ligne de base et jette les Kubbs de base tombés dans la moitié de terrain de l'équipe A. Les Kubbs de base deviennent des Kubbs de terrain et doivent être redressés là où ils ont atterri. Les Kubbs de terrain jetés doivent être placés à une longueur de bâton de lancer, du roi et de la limite du terrain.

4) L'équipe B reçoit à présent les 6 bâtons de lancer. Les joueurs doivent d'abord renverser les Kubbs de terrain avant de pouvoir faire tomber les Kubbs de base de l'équipe A. Si tous les Kubbs de terrain n'ont pas pu être touchés, l'équipe A obtient un avantage important au prochain tour de lancer. Elle peut déplacer la ligne de lancement jusqu'au Kubb le plus proche du roi dans son propre terrain de jeu.

Les Kubbs tombés sont désormais lancés par l'équipe A dans le terrain de jeu de l'équipe B et redressés là où ils ont atterri. L'équipe A doit d'abord atteindre les Kubbs de terrain à l'aide des 6 bâtons de lancer avant de pouvoir renverser les Kubbs de base de l'équipe B.

Dès qu'une équipe a renversé tous les Kubbs adverses, elle peut s'attaquer au roi. Cependant, il n'est possible de s'attaquer au roi qu'à partir de la ligne de base. L'équipe ayant touché le roi remporte la partie.

Matériel de jeu 1 Roi, 10 Kubbs, 6 bâtons de lancer, 4 piquets de marquage de coin

Âge : adapté à partir de 4 ans

Joueurs : 2-12

ATTENTION ! N'est pas adapté aux enfants de moins de trois ans. Risque de suffocation causé par de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étranglement avec la longue corde. À utiliser sous la surveillance d'un adulte.

1) Se puede jugar sobre cualquier base firme y lisa al aire libre. Se necesitan 2 equipos de entre 1 y 6 personas. Con los postes de madera, se delimita un campo de juego de 5 x 8 m. En el centro se sitúa el rey. En cada una de las líneas básicas de 5 m de longitud, se colocan 5 kubbar a 1 m de distancia entre sí.

2) El equipo que empieza el juego es el equipo A, que recibe los 6 cilindros de madera y se coloca en la línea básica detrás de sus kubbar básicos. Luego lanzan los palos en sentido longitudinal y desde abajo, con el objetivo de tirar los kubbar básicos del contrario. No se permiten los lanzamientos giratorios ni horizontales.

3) A continuación, el equipo B se coloca detrás de su propia línea básica y lanza los kubbar básicos caídos a la mitad del campo del equipo A. Los kubbar básicos se convierten así en kubbar de campo, que deben colocarse donde han aterrizado. Los kubbar de campo lanzados deberán encontrarse a un palo de madera de distancia del rey y del límite del campo de juego.

4) Ahora es el equipo B quien obtiene los 6 cilindros de madera. Antes de poder realizar sus lanzamientos contra los kubbar básicos del equipo A, deberán tirar los kubbar de campo. Si no se tiran todos los kubbar de campo, en la ronda siguiente el equipo A obtendrá una gran ventaja. Podrá adelantar la línea de tiro hasta el kubbar de su propio campo de juego que se encuentre más cerca del rey.

Ahora, el equipo A lanzará los kubbar caídos al campo de juego del equipo B y los colocarán donde hayan aterrizado. El equipo A deberá acertar con los 6 cilindros de madera en los kubbar de campo antes de poder apuntar contra los kubbar básicos del equipo B.

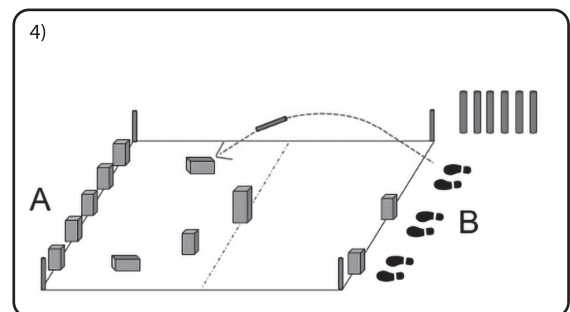
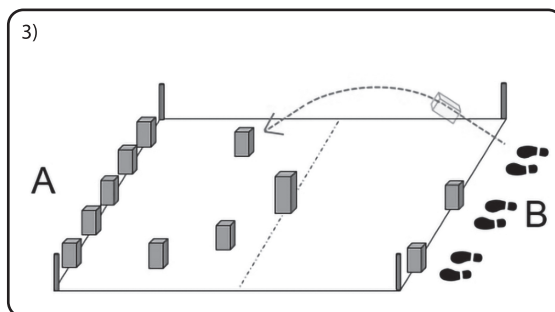
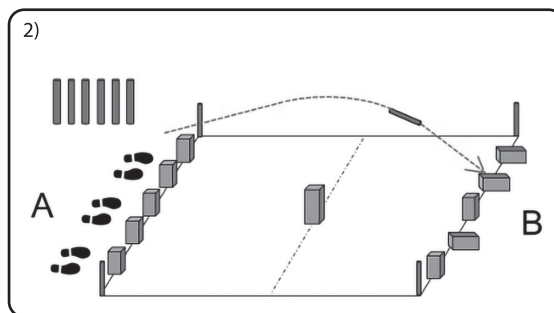
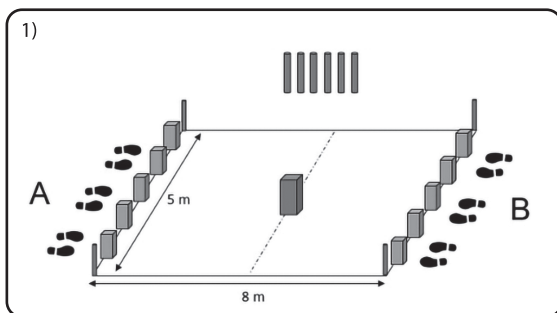
En cuanto un equipo haya logrado tirar todos los kubbar del equipo contrario, podrá apuntar contra el rey. Solo se puede tirar contra el rey desde la línea básica. El equipo que tire al rey será el ganador.

Material de juego: 1 rey, 10 kubbar, 6 cilindros de madera, 4 marcas para las esquinas

Edad: a partir de 4 años

Jugadores: 2-12

¡ATENCIÓN! No adecuado para niños menores de tres años. ¡Las piezas pequeñas pueden ser ingeridas y provocar asfixia! Peligro de estrangulación con el cable. Utilícese bajo la vigilancia directa de un adulto.



Regole del gioco per kubb Idena: Pravidla hry kubb značky Idena:



1) Si può giocare su tutte le superfici solide e piane all'esterno. Sono necessarie 2 squadre con ognuna da 1 a 6 giocatori. Con gli appositi legni viene delimitato un campo di gioco da 5 x 8 m. Il re si trova al centro. Su ciascuna delle linee di base lunghe 5 m, vengono posizionati 5 kubb ad una distanza di 1 m l'uno dall'altro.

2) La squadra di partenza A ottiene i 6 bastoni da lancio e si posiziona dietro i propri kubb di base sulla linea di fondo. I bastoni vengono lanciati dal basso in direzione longitudinale per far cadere i kubb di base degli avversari. Non sono consentiti lanci rotatori oppure orizzontali.

3) Ora la squadra B si posiziona dietro la propria linea di base e lancia i kubb di base caduti nella metà della squadra A. I kubb di base diventano kubb di campo e devono essere posizionati dove sono atterrati. I kubb di campo lanciati in campo devono essere posizionati ad una lunghezza di bastone da lancio dal re e dal bordo del campo di gioco.

4) Ora la squadra B riceverà i 6 bastoni da lancio. È necessario fare prima rovesciare i kubb di campo prima di poter lanciare sui cubi di base della squadra A. Se non si possono colpire tutti i kubb di campo, la squadra A avrà un grande vantaggio al successivo giro di lanci. Può spostare la linea di lancio in avanti verso il kubb più vicino al re che si trova nel suo campo di gioco.

I kubb caduti vengono ora lanciati dalla squadra A nel campo di gioco della squadra B e piazzati dove sono atterrati. Per prima cosa con i 6 bastoni da lancio la squadra A deve per prima cosa colpire i kubb da campo prima di poter far cadere i kubb di base della squadra B.

Non appena una squadra ha abbattuto tutti i kubb avversari, può lanciare sul re. Tuttavia si può lanciare sul re solamente dalla linea di base. La squadra ha vinto quando viene colpito il re.

Materiale di gioco: 1 re, 10 kubb, 6 bastoni da lancio, 4 contrassegni d'angolo

Età: dai 4 anni

Giocatori: 2-12

ATTENZIONE! Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Pericolo di soffocamento per piccoli pezzi che possono essere ingeriti. Pericolo di strangolamento a causa della corda lunga. Da usare sotto la diretta sorveglianza di un adulto.

1) Hráč je možné venku na všech pevných, rovných podkladech. Hrají 2 týmy složené z 1 až 6 osob. Hřiště o velikosti 5 x 8 m je vytyčeno vymešovými kolíky. Uprostřed stojí král. Na každé základní čáře o délce 5 m se rozmístí 5 kubbů ve vzdálenosti 1 m od sebe.

2) Tým A začínající hru dostane 6 házečích kolíků a postaví se za vlastní základní kuby na základní čáře. Kolíky se hází spodním hodem v podélném směru s cílem srazit základní kuby protivníka. Rotující a vodorovné hody nejsou povoleny.

3) Nyní se postaví tým B za vlastní základní čáru a vhodí shozené základní kuby do poloviny hřiště týmu A. Základní kuby se stanou tzv. polními kuby a musí se postavit tam, kde dopadly. Vhozené polní kuby by měly být vzdáleny od krále a od hranic hřiště na jednu délku házečích kolíků.

4) Nyní obdrží tým B 6 házečích kolíků. Hráči musí nejprve shodit polní kuby. Teprve poté smí házet na základní kuby týmu A. Pokud netrefí všechny polní kuby, má tým A v dalším hracím kole velkou výhodu. Smí posunout odhazovací čáru dopředu až ke kubbu, který je nejbližší ke královi na vlastním hřišti.

Nyní hodí tým A shozené kuby na hřiště týmu B, kde se postaví tam, kde dopadly. Pomocí 6 házečích kolíků musí tým A nejprve trefit polní kuby. Teprve poté smí shazovat základní kuby týmu B.

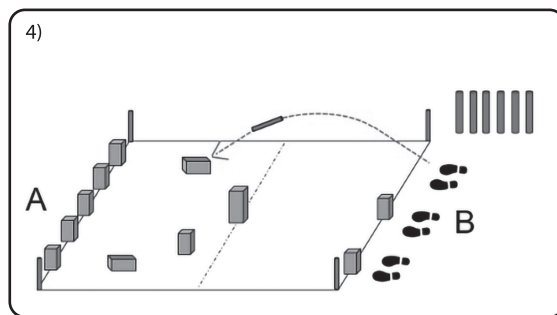
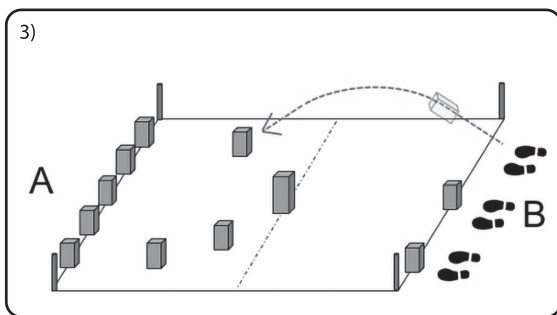
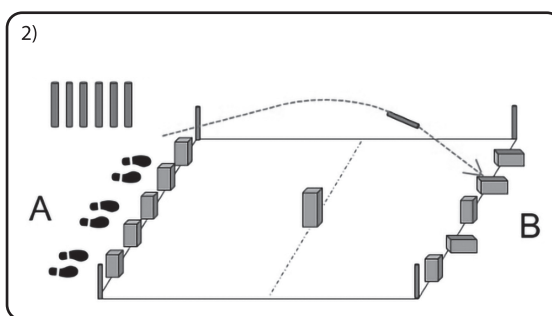
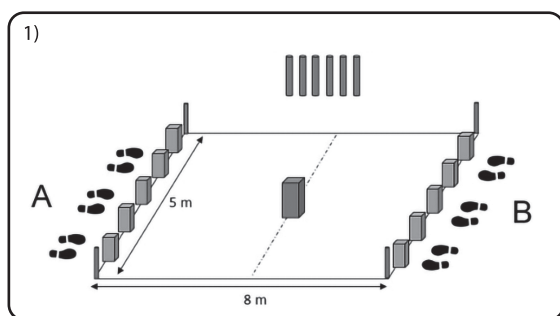
Jakmile tým shodí všechny kuby protivníka, může házet na krále. Na krále se smí ale házet pouze od základní čáry. Trefí-li se král, tým vyhrává.

Hra obsahuje: 1 krále, 10 kubbů, 6 kulatých házečích kolíků, 4 vytyčovací kolíky

Věk: vhodné pro děti od 4 let

Hráči: 2-12

POZOR! Není vhodné pro děti do tří let. Nebezpečí udušení kvůli možnosti spolknutí nebo vdechnutí malých částí. Nebezpečí uškrcení dlouhou šňůrou. Používat pouze pod dohledem dospělé osoby.



Upute za igranje Idena Kubb: Instrukcija gry w kubba Idena:

1) Igranje je moguće na svim čvrstim, ravnim površinama na otvorenom. Potrebna su 2 tima od 1 do 6 osoba. Igralište veličine 5 x 8 m označeno je elementima za označavanje. U sredini stoji kralj. Na svakoj osnovnoj liniji dužine 5 m postavljeno je 5 kubova na međusobnoj udaljenosti od jednog metra.

2) Početni tim A dobiva 6 štapova za bacanje i pozicionira se iza svojih osnovnih kubova na osnovnoj liniji. Štapovi se bacaju uzdužno odozdo kako bi oborili protivničke osnovne kubove. Rotirajuće i vodoravno bacanje nije dopušteno.

3) Tim B se sada pozicionira iza vlastite osnovne linije i baca pale osnovne kubove u dio terena ekipe A. Osnovni kubovi postaju kubovima terena i moraju se postaviti tamo gdje su pali. Ubačeni kubovi terena moraju biti udaljeni od kralja i ruba igrališta jednu duljinu štapa za bacanje.

4) Tim B sada dobiva 6 štapova za bacanje. Najprije moraju srušiti kubove polja prije nego što smiju pokušati srušiti osnovne kubove tima A. Ako svi kubovi polja nisu pogodoeni, tim A dobiva u sljedećem krugu bacanja veliku prednost. Može pomaknuti liniju bacanja prema naprijed do kuba koji je najbliži kralju na vlastitom terenu.

Ekipe A i B nakon toga bacaju pale kubove u polje ekipe B i postavljaju ih tamo gdje su pali. Ekipe A mora zatim s 6 štapova za bacanje pogoditi kubove polja, prije nego što smije srušiti osnovne kubove ekipe B.

Nakon što jedan tim sruši sve protivničke kubove, može pokušati oboriti kralja. Međutim, kralja je moguće oboriti samo s početne linije. Ako je kralj pogoden, tim je pobijedio.

Sadržaj igre: 1 kralj, 10 kubova, 6 drvenih palica odn. štapova, 4 kutna štapa

Starost: od 4 godine

Igrači: 2 - 12

UPOZORENJE! Nije prikladno za djecu mlađu od tri godine. Opasnost od gušenja zbog sitnih dijelova koji se mogu progutati. Opasnost od gušenja dugačkom vrpcom. Koristiti samo pod izravnim nadzorom odraslih.

1) Gry možna je provesti na svim stálych i równych podłozach na zewnątrz. Potrzebne będą 2 zespoły, z których każdy składa się z 1 do 6 graczy. Pole gry o rozmiarach 5 x 8 m jest wytyczane przy pomocy drewnianych znaczników. W środku stoi król. Na liniach bazowych, z których każda ma długość 5 metrów ustawia się po 5 kubów naprzeciw siebie zachowując odstęp 1 metra.

2) Rozpoczynająca drużyna A otrzymuje 6 drewnianych pałek do rzucania i ustawia się za swoimi bazowymi kubbami na linii bazowej. Drewniane pałki są rzucone podłużnie od dołu tak, aby przewrócić kubby bazowe przeciwnika. Rzuty rotujące i w poziomie są niedozwolone.

3) Teraz drużyna B ustawia się za swoją linią bazową i wrzuca przewrócone kubby bazowe na połowę placu gry drużyny A. Bazowe kubby stają się kubbami z pola i muszą zostać postawione tam, gdzie upadły. Wrzucone kubby z pola powinny stać oddalone od króla i granicy pola gry w odległości równej długości rzuconego drewnianej pałki.

4) Teraz drużyna B otrzymuje 6 drewnianych pałek do rzucania. Najpierw muszą przerzucić kubby z pola, zanim będzie można rzucać w kubby bazowe drużyny A. Jeśli nie wszystkie kubby z pola mogły zostać trafione, drużyna A odniesie dużą korzyść podczas kolejnej rundy rzutów. Ma ona bowiem prawo przesunąć linię rzucania do przodu, do kuba, który we własnym polu gry stoi najbliżej króla.

Przewrócone kubby są teraz przerzucane przez drużynę A do pola gry drużyny B i tam ustawiane w miejscach, w których upadły. Przy pomocy 6 drewnianych pałek do rzucania drużyna A musi najpierw trafić kubby z pola, zanim będzie mogła przerzucić kubby bazowe drużyny B.

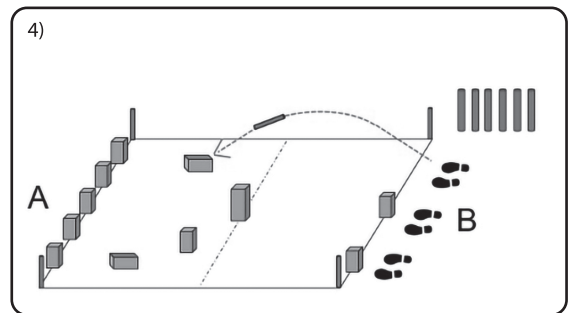
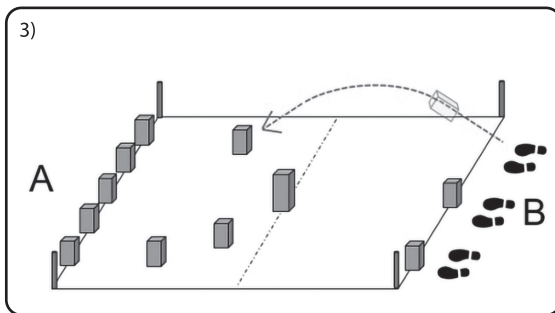
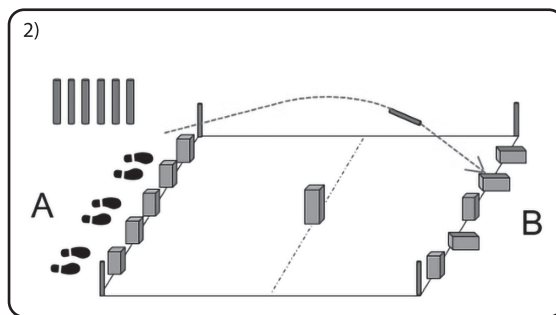
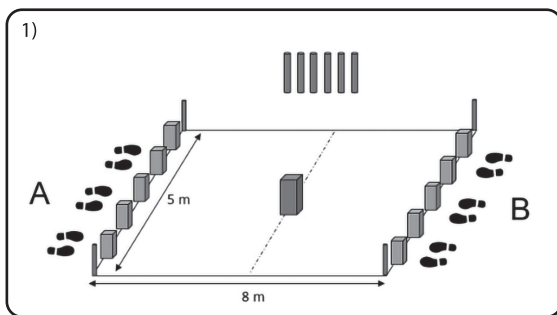
Jeżeli drużyna przerzuciła wszystkie kubby przeciwnika, może rzucać w króla. W króla można jednak rzucać wyłącznie z linii bazowej. Wygrywa drużyna, którą trafi w króla.

Materiał do gry: 1 król, 10 kubów, 6 pałek, 4 znaczniki narożne

Wiek: od 4 lat

Gracze: 2-12

UWAGA! Na nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia z powodu obecności małych części. Niebezpieczeństwo uduszenia długim sznurkiem. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.



Instrucțiuni de joc Idena Kubb: Hrací návod Kubb Idena:



1) Se poate juca pe toate suprafețele stabile, plane din zona exterioară. Sunt necesare 2 echipe formate din 1 până la 6 persoane. Se introduce un câmp mare de joc de 5 x 8 m cu lemne de marcaje. În mijloc stă regele. Pe liniile de bază de 5 m lungime se amplasează câte 5 cuburi la o distanță de 1 m unul față de celălalt.

2) Echipa care începe A primește 6 lemne de aruncat și se poziționează în spatele bazei Kubbs pe linia de bază. Lemnele se aruncă în direcție longitudinală de jos, pentru a cădea pe baza competitorului. Lemnele rotative și orizontale nu sunt permise.

3) Acum echipa B se poziționează în spatele liniei de bază și aruncă cuburile de bază căzute în jumătatea de joc a echipei A. Cuburile de bază se deplasează către câmpul Kubbs și trebuie amplasate unde au aterizat/ Lemnele de câmp Kubbs aruncate ar trebui să aibă o lungime a lemnului de la rege și limita câmpului de jos trebuie îndepărtată.

4) Acum echipa B primește 6 lemne de aruncat. Trebuie să le arunce în câmpul Kubbs înainte de a avea voie să le arunce pe zona de bază Kubbs a echipei A. Dacă nu se pot marca toate câmpurile Kubbs, echipa A are un avantaj la următoarea rundă de aruncare. Poate muta linia de aruncare în față până la Kubb-ul care se află cel mai aproape de rege în câmpul propriu.

Kubbs-urile căzute se aruncă acum de echipa A în câmpul de joc al echipei B și se amplasează unde au aterizat. Cu 6 lemne de arunca, echipa A trebuie să nimerască acum câmpul Kubbs, înainte ca echipa B să arunce Kubbs de bază.

După ce echipa a aruncat toate Kubbs-urile adversare, poate arunca pe rege. Pe rege se poate arunca doar de la linia de bază. Câștigă echipa care nimereste regele.

Elemente de joc: 1 rege, 10 cuburi, 6 lemne de aruncat, 4 marcaje pătrate

Vârsta: recomandat pentru vârstele de peste 4 ani

Jucători: 2-12

ATENȚIE! Nu este recomandat copiilor sub trei ani. Pericol de sufocare datorită pieselor mici ingerabile. Pericol de strangulare cu șnurul lung. A se folosi sub directă supraveghere a unei persoane adulte.

1) Tuto hru můžete hrať na všech pevných, rovných podkladech vonku. Potřebujete 2 družstvá složené z každým z 1 až 6 hráčů. Hrací pole s rozměrem 5 x 8 m sa vyznačí kolíky na vymedzenie hracieho poľa. V strede stojí kráľ. Na základné čiary, ktoré sú z každým dlhé 5 m, sa postaví po 5 kubbov vo vzájomnej vzdialenosti 1 m.

2) Začínajúce družstvo A dostane 6 kolíkov na hádzanie a postaví sa za vlastné základné kubby na základnej čiare. Kolíky sa hádžu v pozdĺžnom smere zdola, aby zhodili základné kubby protivráčov. Rotujúce a horizontálne hody nie sú povolené.

3) Teraz sa družstvo B postaví za vlastnú základnú čiaru a hádže zhodené základné kubby po polovici poľa družstva A. Zo základných kubbov sa stanú kubby v poli a musia byť postavené tam, kde pristáli. Vhodené kubby v poli by mali stáť vo vzdialenosti jedného dreveného kolíku na hádzanie od kráľa a ohraničenia hracieho poľa.

4) Teraz družstvo B dostane 6 drevených kolíkov na hádzanie. Najskôr musia zhodiť kubby v poli, skôr ako budú môcť hádzať na základné kubby družstva A. Ak nie je možné trafiť všetky kubby v poli, získa družstvo A pri ďalšom kole veľkú výhodu. Môže posunúť čiaru, z ktorej hádže, dopredu až ku kubbu, ktorý vo vlastnom hracom poli stojí najbližšie ku kráľovi.

Zhodené kubby teraz družstvo A hádže do hracieho poľa družstva B a postaví ich tam, kde pristáli. So 6 drevenými kolíkmi na hádzanie musí družstvo A najskôr trafiť kubby v poli, skôr ako smie zhadzovať základné kubby družstva B.

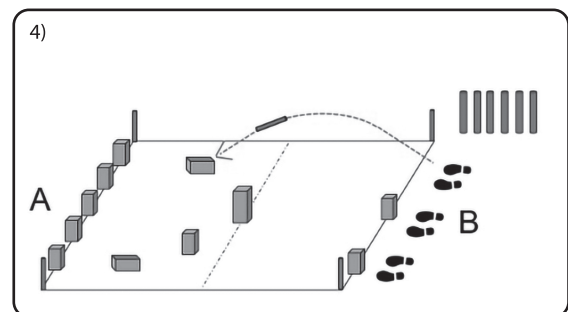
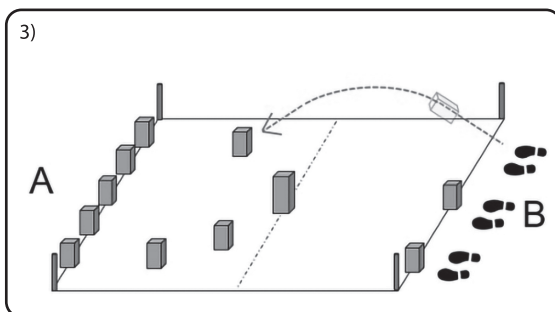
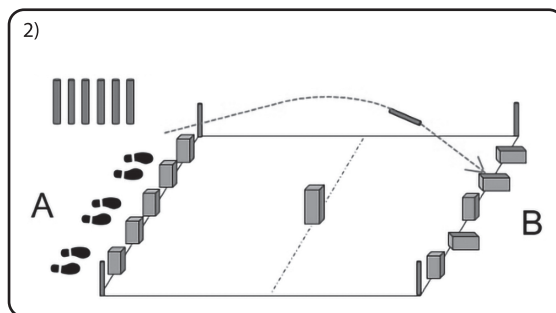
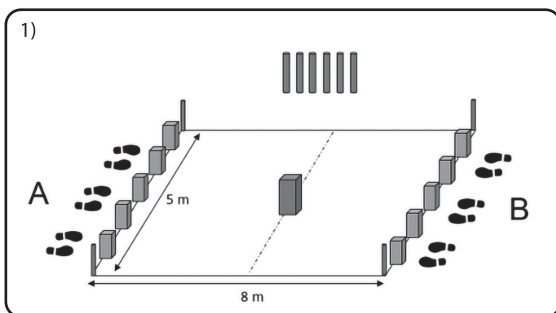
Keď družstvo zhodilo všetky kubby protivráčov, môže hádzať na kráľa. Na kráľa sa však smie hádzať len zo základnej čiary. Keď družstvo trafilo kráľa, vyhráva.

Obsah balenia hry: 1 kráľ, 10 kubbov, 6 drevených kolíkov na hádzanie, 4 kolíky na vymedzenie hracieho poľa

Vek: vhodné od 4 rokov

Hráči: 2-12

POZOR! Nevhodné pre deti do troch rokov. Nebezpečenstvo zadusenía malými dielmi, ktoré je možné prehltnúť. Nebezpečenstvo uškrtienia dlhou šnúrou. Používať pod priamym dohľadom dospeléj osoby.



Инструкция за играта Idena Кубб: Spelregels Idena Kubb:

1) Може да се играе върху всички твърди и равни основи на открито. Необходими са 2 отбора от по 1 до 6 човека. Игралното поле с размери 5 x 8 метра се обозначава чрез забиване на маркиращи дървени пръчки. В средата стои царят. Върху дългите съответно по 5 метра основни линии се поставят 5 „кубба“ на разстояние от 1 метър по между им.

2) Започващият отбор А получава 6-те дървени пръчки за хвърляне и застава зад собствените основни „куббове“ върху основната линия. Дървените пръчки се хвърлят в надлъжна посока от отдолу, за да съборят основните „куббове“ на противника. Въртеливи и хоризонтални хвърляния не са позволени.

3) Сега отбор В застава зад собствената основна линия и хвърля падналите основни „куббове“ в игралната половина на отбор А. Основните „куббове“ стават полеви „куббове“ и трябва да се поставят там, където са паднали. Хвърлените полеви „куббове“ трябва да стоят на разстояние една пръчка за хвърляне от царя и границите на игралното поле.

4) Сега отбор В получава 6-те дървени пръчки за хвърляне. Игралните първо трябва да съборят полевите „куббове“, преди да имат право да хвърлят по основните „куббове“ на отбор А. Ако не всички полеви „куббове“ бъдат уцелени, отбор А получава голямо предимство в следващия кръг. Той може да премести линията за хвърляне напред до „кубба“, който стои най-близо до царя в собственото игрално поле.

Сега падналите „куббове“ се хвърлят от отбор А в игралното поле на отбор В и се поставят там, където са паднали. С 6-те дървени пръчки за хвърляне отбор А трябва първо да уцели полевите „куббове“, преди да може да хвърля по основните „куббове“ на отбор В.

След като един отбор е съборил всички „куббове“ на противника, той може да хвърля по царя. По царя, обаче, може да се хвърля само от основната линия. Ако царят бъде уцелен, отборът е победител.

Материали за играта: 1 цар, 10 „кубба“, 6 дървени пръчки за хвърляне, 4 ъглови маркировки

Възраст на играчите: над 4 години

Играчи: 2-12

ВНИМАНИЕ! Играта не е подходяща за деца под три години. Опасност от задущаване поради малки части, които могат да бъдат погълнати. Опасност от удушаване заради дългата връв. Да се употребява само при пряк надзор от възрастен.

1) Er kan op alle stevige, vlakke ondergronden buitenshuis worden gespeeld. Er spelen 2 teams van 1 tot 6 personen. Er wordt een speelveld van 5 bij 8 meter met markeringspalen afgebakend. De koning staat in het midden. Op de 5 meter lange grondlijnen worden 5 kubbs met een onderlinge afstand van 1 meter opgesteld.

2) Het team dat begint, team A, krijgt de 6 werpstokken en gaat achter zijn eigen basis-kubbs, aan de basislijn, staan. De werpstokken worden onderhands in de lengterichting geworpen; geprobeerd wordt om de basis-kubbs om te gooien. Roterende en horizontale worpen zijn niet toegestaan.

3) Nu gaat team B achter zijn eigen basislijn staan en werpt de gevallen basis-kubbs op de speelhelft van team A. De basis-kubbs worden veld-kubbs en moeten daar worden opgesteld waar ze zijn neergevallen. De ingegooide veld-kubbs moeten een werpstok-lengte van de koning en de grens van het speelveld verwijderd zijn.

4) Nu krijgt team B de 6 werpstokken. Ze moeten eerst de veld-kubbs omgooien, voor ze op de basis-kubbs van team A mogen gooien. Als niet alle veld-kubbs omgegooid kunnen worden, krijgt team A bij de volgende gooiroonde een groot voordeel. Zij mogen de gooilijn naar voren verplaatsen, tot aan de kubbs die in hun eigen speelveld het dichtst bij de koning staat.

De gevallen kubbs worden nu door team A in het speelveld van team B gegooid en daar opgesteld waar ze zijn geland. Met de 6 werpstokken moet team A eerst de veld-kubbs treffen, voor ze de basis-kubbs van team B mogen omgooien.

Zodra een team alle kubbs van de tegenstander heeft omgegooid, kunnen ze op de koning gooien. Er mag echter alleen vanaf de basislijn op de koning worden gegooid. Als de koning getroffen is, heeft het team gewonnen.

Spelmateriaal: 1 koning, 10 kubbs, 6 gooiestokken, 4 hoekmarkeringen

Leeftijd: vanaf 4 jaar

Spelers: 2-12

LET OP! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen. Verwurgingsgevaar vanwege het lange snoer.

Gebruiken onder direct toezicht van een volwassene.

