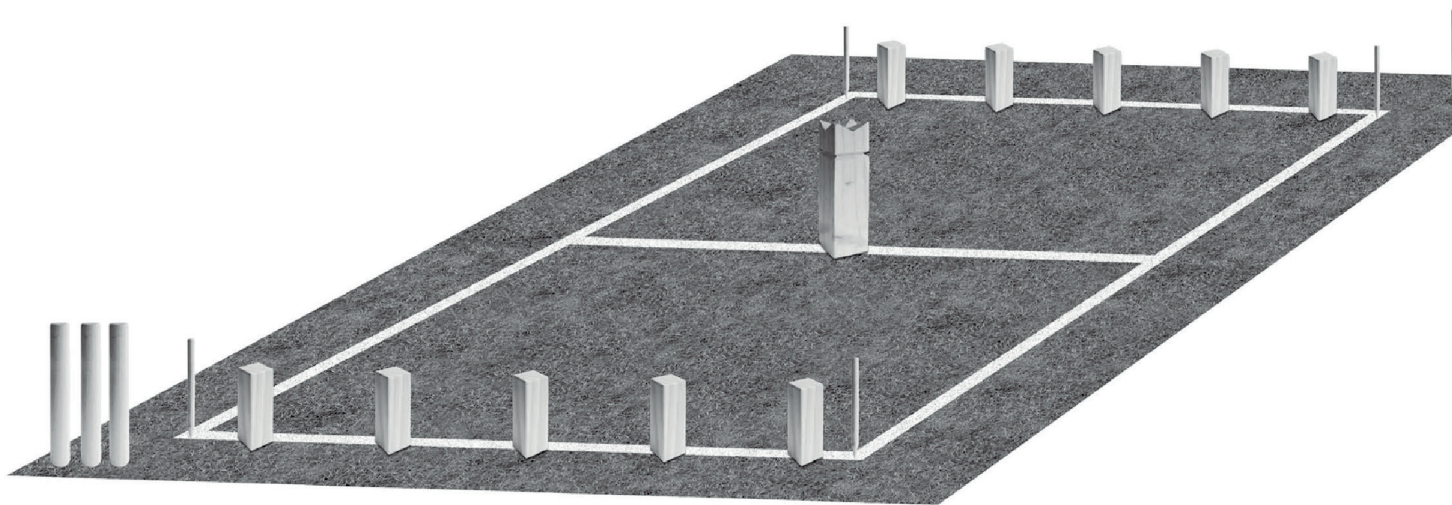




EN Kubb Game

SETUP

Kubb is played on a rectangular pitch 5 meters by 8 meters. For young children, the 8-meter pitch length can be shortened. Corner stakes are placed so that a rectangle is formed. No other markers are required to demarcate the field's boundaries, although markings that do not interfere with game play are allowed (such as chalk lines). The king is placed upright in the center of the pitch, and the kubbs are placed on the baselines (shortedges of the rectangle), five kubbs on each side equidistant from each other. Kubbs starting the game on the baseline are referred to as base kubbs.

RULES

Kubb is played between two teams, which may consist of only one person per team. There are two phases for each team's turn:

1. Team A throws the six batons from their baseline, at their opponent's lined-up kubbs (called Baseline kubbs). Throws must be under-handed, and the batons must spin end over end. Throwing batons overhand, sideways or spinning them side-to-side (helicopter) is not allowed.

2. Kubbs that are successfully knocked down by Team A 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. Deciding where in the opponent's half to throw the field kubbs is a very important part of the strategy. However, the key objective is to keep them close to each other (as to be able to hit more than one with a single throw of the baton). If a kubb is thrown out of play, i.e., outside the boundary markers or not beyond the middle line (Note: after being raised, at least half of the kubb must be in the field of play to be considered in play), then one more attempt is given. If this also goes out, the kubb becomes a "punishment kubb" and can be placed anywhere in the target half by the opposing team as long as it is at least one baton length from a corner marker or the King. If a thrown kubb knocks over an existing baseline or field kubb, then the field kubbs are raised at the location where they rest, and baseline kubbs are raised at their original location. Play then changes hands, and Team B throws the batons at Team A's kubbs, but must first knock down any standing field kubbs. If a baseline kubb is knocked down before all remaining field kubbs, the baseline kubb is returned to its upright position. (Field kubbs that right themselves due to the momentum of the impact are considered knocked down. Also kubbs are considered knocked down if they end up tilting and relying on a game piece for support.) Again, all kubbs that are knocked down are thrown back over onto the opposite half of the field and then stood. If either team does not knock down all field kubbs before their turn is over, the kubb closest to the centerline now represents the opposite team's baseline, and throwers may step up to that line to throw at their opponent's kubbs. This rule applies only to throwing the batons at the opposite team's field and baseline kubbs; 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 batons left to throw, they now attempt to knock over the king. If a thrower successfully topples the king, his team has won the game. If at any time during the game the king is knocked down by a baton or kubb, the throwing team immediately loses the game. In tournaments, winners are typically determined by playing best out of three. For informal play between players of widely differing abilities, such as an adult and a child, it is permissible to shorten the length of the pitch. Another option is for both players to play on the same team and keep switching sides during play.

FI Kubb-peli

VALMISTELU

Kubb-pelialueen koko on 5 x 8 metriä. Pienemmällä lapsilla pelialueen pituus voi olla alle 8 metriä. Nurkkakapulat asetetaan suorakaiteen muotoisen pelialueen nurkkiin. Muita merkkejä ei tarvita, mutta merkinnät, jotka eivät häiritse peliä (kuten liituvuivat), ovat sallittuja. Kuningaspalikka asetetaan pystyyn kentän keskelle ja kubb-palikat peruslinjoille (suorakulmion lyhyemmille sivuille), viisi kubb-palikkaa molemmin puolin tasavälein. Peruslinjalla olevia kubb-palikoita kutsutaan peruspalikoiksi.

SÄÄNNÖT

Kubb-pelissä (eli kuningaskyykässä) on kaksi joukkuetta. Pelaajien määrällä ei ole väliä, vaan joukkueessa voi olla esim. vain yksi pelaaja. Pelivuorossa on kaksi vaihtetta:

1. Joukkue A heittää omalta peruslinjaltaan kuusi heittokapulaa ja yrittää kaataa riviin asetettuja vastustajan peruspalikoita. Heittokapulan saa heittää vain alakaudesta niin, että kapula pyörii pystysuunnassa. Yläkautta tai poikittain heittäminen tai helikopterihetito, joka saa kapulan pyörimään vaakatasossa, on kielletty.

2. Joukkue B heittää joukkueen A kaatamat palikat "ulos" eli joukkueen A pelialueelle, ja joukkue A nostaa ne pystyyn. Kaadetut peruspalikat muuttuvat kenttäpalikoiksi. Pelitaktiikan kannalta on tärkeää, mihin kohtaan vastustajan pelialueella kenttäpalikat heitetään. Päättävöitteena on saada palikat mahdollisimman lähellekin, jotta yhdellä heitolla voi osua useaan palikkaan. Jos kubb-palikka lentää pelialueen ulkopuolelle tai se ei mene keskiliinjan yli (huomaa: kun palikka nostetaan pystyyn, vähintään puolet palikasta täytyy olla pelialueen sisällä), heitto uusitaan. Jos toinenkin heitto epäonnistuu, palikka muuttuu "rangaistuspalikaksi", jonka vastustaja voi asettaa haluamaansa paikkaan omalle kenttäpuoliskolle, kuitenkin vähintään heittokapulan tai nurkkakapulan mitan päähän kuninkaasta. Jos heitettävä palikka kaataa perus- tai kenttäpalikan, kenttäpalikka nostetaan pystyyn samaan paikkaan, mihin se jäi, ja peruspalikka nostetaan pystyyn alkuperäiselle paikalleen. Tämän jälkeen pelivuoro vaihtuu. Joukkueen B täytyy ensin kaataa pystyssä olevat kenttäpalikat, ennen kuin se pääsee kaatamaan joukkueen A peruspalikoita. Jos peruspalikka kaatuu ennen kuin kaikki jäljellä olevat kenttäpalikat on kaadettu, peruspalikka nostetaan pystyyn omalle paikalleen. (Jos kaatunut kenttäpalikka nousee itsestään takaisin pystyyn, se lasketaan silti kaatuneeksi. Myös toiseen palikkaan tai kapulaan nojaava kallistunut palikka lasketaan kaatuneeksi.) Kaadetut palikat heitetään taas takaisin vastustajan pelipuoliskolle ja nostetaan pystyyn. Jos jompikumpi joukkue ei saa kaadetuksi kaikkia kenttäpalikoita omalla vuorollaan, vastustaja saa siirtää oman heitolinjansa tilapäisesti etummaisena (lähimpänä keskiliinjaa) olevan palikan tasolle ja heittää siitä. Tämä sääntö pätee vain heitettävässä heittokapulalla vastapuolen kenttä- ja peruspalikoita; kaatuneet palikat heitetään aina vastustajan puolelle alkuperäiseltä peruslinjalta ja myös kuningas yritetään kaataa peruslinjalta. Peli jatkuu näin, kunnes jompikumpi joukkue on saanut kaadettua kesken pelin heittokapulalla tai palikalla, heittänyt joukkue häviää pelin. Turnauksissa voittaja ratkaistaan yleensä paras kolmesta -periaatteella. Jos pelaajat ovat keskenään kovin eritasoisia (esim. aikuinen ja lapsi), pelialueen pituutta voidaan lyhentää. Toinen vaihtoehto on, että molemmat pelaavat samassa joukkueessa ja vaihtavat välillä heittopuolta.

SV Kubbspel

SPELUPPLÄGG

Kubb spelas på en rektangulär spelplan, 5x8 meter stor. För små barn kan spelplanen gö- ras mindre. Hörnpinnar placeras så att en rektangel formas. Inga andra markeringar behövs för att avgränsa spelplanen, även om markeringar som inte stör spelet är tillättna (t.ex. krit- linjer). Kungen placeras på mitten av spelplanen och kubbarna ställs upp på baslinjerna (på rektangelns kortsidor), fem kubbar på var sida lika långt från varandra. Kubbarna som börjar spelet på baslinjen kallas baskubbar.

REGLER

Kubb spelas mellan två lag, och det går även att ha en person per lag. Det finns två faser för varje lags tur:

1. Lag A kastar sex kastpinnar från baslinjen mot motståndarlagets uppställda kubbar (kall- las baskubbar). Kasten måste vara underhandskast och pinnarna måste rotera. Att kasta pin- nar med överhandskast, sidledes eller så att de roterar horisontellt (helikopterkast) är in- te tillåtet.

2. Kubbar som fällts av lag A kastas nu över av lag B till lag A:s planhalva, där de sedan ställs upp. Dessa nyligen kastade kubbarna kallas fältkubbar. Att bestämma vart på motstånd- arens spelplan fältkubbarna ska kastas är en mycket viktig del av strategin. Huvudmålet är dock att hålla dem nära varandra (för att kunna fälla fler än en kubb med ett enda pinn- kast). Om en kubb hamnar utanför spelplanen, dvs. utanför gränsmarkörerna eller inte bort- om mittlinjen (Obs: efter att ha rests upp måste minst hälften av kubben befinna sig på spel- området för att fortfarande vara med i spelet), ska den kastas om. Missar man även denna gång blir denna kubb en »traffkubb» som kan placeras var som helst på planen av motstån- darlaget så länge den är minst en kastpinnes längd från en hörpinne eller kungen. Skulle en kastad kubb fälla en befintlig baslinje eller fältkubb, reses fältkubben upp där den är och även baskubborna reses upp på sina ursprungliga platser. Sedan är det lag B:s tur att kasta sina kastpinnar på lag A:s kubbar, men först måste de fälla alla stående fältkubbar. Om en baskubb fälls innan alla fältkubbar fällts, reses den upp. (Fältkubbar som reses upp av sig själva på grund av slagets inverkan anses fällda. Kubbar anses även vara fällda om de lutar på andra kubbar). Motståndarna kastar sedan tillbaka alla fällda kubbar på det andra lagets planhalva där de reses upp. Om inget lag lyckas fälla alla fältkubbar innan deras tur är över, representerar kubben närmast mittlinjen nu motståndarlagets baslinje. Spelarna får gå fram till denna linje för att kasta mot motståndarlagets kubbar. Denna regel gäller endast när kastpinnar kastas mot motståndarlagets planhalva och baskubbar. Kubbar som blivit fäll- da kastas från den ursprungliga baslinjen och från denna baslinje görs även kast på kung- en. Spelet fortsätter på detta sätt tills ett av lagen har fällt alla kubbar på ena sidan, både på spelplanen och baslinjen. Om detta lag fortfarande har kastpinnar kvar får de kasta mot kungen. När en kastare lyckas fälla kungen, vinner hans lag spelet. Om kungen vid något till- fälle slås ner av en kastpinne eller en kubb, förlorar det kastande laget omedelbart spelet. I turneringar avgörs vinnarna vanligtvis av att den som spelar bäst av tre lag. Vid informel- la spel mellan spelare med varierande förmågor, t.ex. en vuxen och ett barn, är det tillåtet att förkorta planens längd. En annan möjlighet är att båda spelare är i samma lag och byter si- da under spelet.

DK Kubb-spil

OPSÆTNING

Kubb spilles på en rektangulær bane på 5 x 8 meter. For små børn kan banens længde på 8 meter afkortes. Hjørnepælene placeres, så der dannes et rektangel. Der er ikke behov for andre markører til at afgrænse banen, men markeringer, der ikke forstyrrer spillet, er tilladt (f.eks. kridtstreger). Kongen placeres oprejst i midten af banen, og kubberne placeres på grundlinjerne (rektangelets korte sider), fem kubber på hver side i lige stor afstand fra hinan- den. Kubber, der starter spillet på grundlinjen, kaldes base-kubber.

REGLER

Kubb spilles mellem to hold, som kun må bestå af én person pr. hold. Der er to faser for hvert holds tur:

1. Hold A kaster de seks stave fra deres baseline mod modstanderens opstillede kubbs (kal- det Baseline kubbs). Kastene skal være underhandskast, og stavene skal dreje fra ende til an- den. Det er ikke tilladt at kaste med overhånd, sidelæns eller dreje dem fra side til side (he- likopter).

2. Kubber, der er blevet slået ned af hold A, kastes derefter af hold B ind på hold A's bane- halvdel og stilles på højkant. Disse nyligt kastede kubbs kaldes field kubbs. Det er en me- get vigtig del af strategien at beslutte, hvor på modstanderens banehalvdel kubberne skal kastes. Det vigtigste mål er dog at holde dem tæt på hinanden (så man kan ramme me- re end én med et enkelt kast med staven). Hvis en kubb kastes ud af spillet, dvs. uden for grænsemarkørerne eller ikke ud over midterlinjen (Bemærk: Efter at være blevet løftet skal mindst halvdelen af kubb'en være på banen for at blive betragtet som værende i spil), gi- ves der endnu et forsøg. Hvis dette også går ud, bliver kubb'en en »straf-kubb« og kan pla- ceres hvor som helst i målfeltet af modstanderholdet, så længe den er mindst en stavlæng- de fra en hjørnemarkør eller kongen. Hvis en kastet kubb vælter en eksisterende baseline- eller field-kubb, rejses field-kubbene på det sted, hvor de hviler, og baseline-kubbene rejses på deres oprindelige placering. Derefter skifter spillet hænder, og hold B kaster stavene mod hold A's kubb, men skal først vælte eventuelle stående feltkubb. Hvis en baseline-kubb bli- ver slået ned, for alle de resterende field-kubbs er slået ned, bliver baseline-kubb'en sat til- bage til sin lodrette position. (Feltkubb, der retter sig selv op på grund af slagets momen- tum, betragtes som væltet. Kubber betragtes også som væltede, hvis de ender med at vippe og er afhængige af en spillebrik for at få støtte). Igen skal alle kubber, der er slået ned, kastes tilbage på den modsatte banehalvdel og derefter stilles op. Hvis et af holdene ikke vælter al- le feltets kubber, før deres tur er slut, repræsenterer den kubb, der er tættest på midterlinjen, nu det modsatte holds baseline, og kasterne kan gå op til denne linje for at kaste mod mod- standerens kubber. Denne regel gælder kun for at kaste stavene på det modsatte holds felt- og grundlinjekubber; faldne kubber kastes fra den oprindelige grundlinje, ligesom forsøg på at vælte kongen. Spillet fortsætter på denne måde, indtil et hold er i stand til at vælte al- le kubber på den ene side, både fra banen og grundlinjen. Hvis holdet stadig har stave tilba- ge at kaste med, forsøger de nu at vælte kongen. Hvis det lykkes for en kaster at vælte kon- gen, har hans hold vundet kampen. Hvis kongen på noget tidspunkt i løbet af kampen bli- ver væltet af en stav eller kubb, taber det kastende hold straks kampen. I turneringer afgøres vinderne typisk ved at spille bedst ud af tre. Ved uformelt spil mellem spillere med vidt for- skellige evner, f.eks. en voksen og et barn, er det tilladt at forkorte banens længde. En anden mulighed er, at begge spillere spiller på samme hold og hele tiden skifter side under spillet.

NO Kubb Game

OPPSETT

Kubb spilles på en rektangulær bane på 5 x 8 meter. For små barn kan banelengden på 8 meter forkortes. Hjørnestolpene plasseres slik at det dannes et rektangel. Det er ikke nød- vendig med andre markører for å avgrense banen, selv om markeringer som ikke forstyrrer spillet er tillatt (for eksempel krittstreker). Kongen plasseres oppreist i midten av banen, og kubber plasseres på grunnlinjene (rektangelets kortkanter), fem kubber på hver side med li- ke stor avstand fra hverandre. Kubber som starter spillet på grunnlinjen, kalles basiskubber.

REGLER

Kubb spilles mellom to lag, som kan bestå av kun én person per lag. Det er to faser for hvert lags tur:

1. Lag A kaster de seks stavene fra grunnlinjen mot motstanderens oppstilte kubber (kalt grunnlinjekubber). Kastene må være underhandskast, og stafettpinnene må snurre fra ende til ende. Det er ikke tillatt å kaste stavene med overhånd, sidelengs eller snurre dem fra side til side (helikopter).

2. Kubbene som blir slått ned av lag A, kastes deretter av lag B inn på lag A sin banehalvdel og stilles på høykant. Disse nykastede kubber kalles feltkubber. Å bestemme hvor på mot- standerens banehalvdel man skal kaste feltkubbene er en svært viktig del av strategien. Det viktigste er imidlertid å holde dem nær hverandre (slik at man kan treffe mer enn én med ett enkelt kast). Hvis en kubb kastes ut av spill, dvs. utenfor grensemerkene eller ikke uten- for midtlinjen (Merk: Etter å ha blitt løftet, må minst halvparten av kubben være i spillefel- tet for å regnes som i spill), gis det ett forsøk til. Hvis dette også går ut, blir kubben en «straf- fekubb» og kan plasseres hvor som helst på målhalvdelen av motstanderlaget, så lenge den er minst én stavlengde fra en hjørnemarkør eller Kongen. Hvis en kastet kubb velter en ek- sisterende grunnlinje- eller feltkubb, heves feltkubbene på stedet der de hviler, og grunnlin- jekubbene heves på sin opprinnelige plassering. Deretter skifter spillet hender, og lag B k- aster stavene mot lag A sine kubb, men må først slå ned eventuelle stående feltkubb. Hvis en grunnlinjekubbe blir slått ned før alle gjenværende feltkubber, settes grunnlinjekubben til- bake i oppreist stilling. (Feltkubb som retter seg opp på grunn av kraften fra sammenstø- tet, regnes som slått ned. Kubbene regnes også som slått ned hvis de ender opp med å vip- pe og må støtte seg på en spillbrikke). Igjen, alle kubber som er slått ned, kastes tilbake over på motsatt banehalvdel og blir stående. Hvis et av lagene ikke slår ned alle kubber før de- res tur er over, representerer kubben nærmest midtlinjen nå det motsatte lagets grunnlin- je, og kasterne kan gå frem til denne linjen for å kaste på motstanderens kubber. Denne re- gelen gjelder bare for å kaste stavene på motstanderlagets felt- og grunnlinjekubber; fallne kubber kastes fra den opprinnelige grunnlinjen, og det samme gjelder forsøk på å velte kon- gen. Spillet fortsetter på denne måten til et lag har klart å slå ned alle kubber på den ene si- den, både fra feltet og grunnlinjen. Hvis laget fortsatt har staver igjen å kaste, forsøker de nå å velte kongen. Hvis en kaster lykkes med å velte kongen, har laget vunnet kampen. Hvis kongen på et hvilket som helst tidspunkt i løpet av kampen blir veltet av en stafettpinne el- ler kubb, taper det kastende laget umiddelbart kampen. I turneringer kåres vinnerne vanlig- vis ved å spille best av tre. Ved uformelt spill mellom spillere med svært ulike ferdigheter, for eksempel en voksen og et barn, er det tillatt å forkorte banens lengde. Et annet alternativ er at begge spillerne spiller på samme lag og bytter side under spillet.

ET Kubb

ETTEVALMISTAMINE

Kubbi mängitakse riskülikukujulisel 5 × 8 meetri suurusel platsil. Väikeste laste puhul võib 8-meetrist külge lühendada. Nurgapostid paigutatakse nii, et moodustuks riskülik. Platsi pii- re pole vaja muud moodi tähistada, kuid lubatud on tähised, mis ei sega mängimist (nt krii- dijooned). Kuningas pannakse platsi keskele püsti ja kubbi klotsid asetatakse mõlemale vis- kejoonele (platsi lühematele külgedele) üksteisest võrdsele kaugusele. Viskejoonel asuvaid kubbi klotse nimetatakse joonekubbideks.

REEGLID

Kubbi mängitakse kahe meeskonna vahel, meeskonnas võib olla ka ainult üks inimene. Iga meeskonna mängukord koosneb kahest osast.

1. Meeskond A püüab joonelt viskepulki visates tabada vastase kubbi klotse (joonekubbe). Pulki peab viskama altkäe ja pulgad võivad keerelda ainult maaga risti. Pulki ei tohi visata ülaltkäe, küljelt ega maaga paralleelselt keerlevana (nagu helikopteri labad).

2. Meeskond B viskab kubbi klotsid, mille meeskond A on edukalt pikali visanud, meeskon- na A väljakupoolele, pärast mida tõstetakse need püsti. Neid platsile visatud klotse nimeta- takse platsikubbideks. Otsus, kuhu vastase poolele klotsid visata, on väga tähtis strateegia osa. Põhieemärk on aga visata need võimalikult üksteise lähedale (et ühe pulgaga saaks vi- sata pikali mitu klotsi). Kui kubbi klotse heidetakse mängust välja, st väljapoole piirdetähi- seid või mitte üle keskjoone (märkus: pärast püsti tõstmist peab mänguväljakul olema vähe- malt pool kubbi klotsist), võib seda ühe korra uuesti visata. Kui ka sel korral visatakse klots väljaku piiridest välja, saab sellest karistuskubb ja vastasmeeskond saab selle asetada üks- kõik kuhu oma poolele, välja arvatud lähemale kui üks viskepulga pikkus nurgatähisest või kuningast. Kui pikali visatud kubbi klotis lükkab pikali platsi- või joonekubbi, tõstetakse plat- sikubbid püsti kohas, kuhu need kukkusid, ja joonekubbid pannakse tagasi oma esialgsesse asukohta. Seejärel on kord teise meeskonna käes ja meeskond B viskab viskepulki meeskon- na A kubbi klotside pihta, kuid alles pärast seda, kui nad on visanud pikali kõik platsikubbid. Kui joonekubbi kukub pikali enne platsikubbe, tuleb see uuesti püsti tõsta. (Platsikubbid, mis pärast tabamuse saamist siiski püsti jäävad, loetakse pikali visatuks. Klotsid loetakse pikali vi- satuks ka siis, kui need toetuvad teise mänguosa peale). Seejärel visatakse kõik maha visa- tud kubbi klotsid jälle platsi vastaspoolele ja tõstetakse püsti. Kui kumbki meeskond ei viska platsikubbe oma käigu ajal pikali, võivad vastasmeeskonna mängijad visata viskepulki kesk- joonele kõige lähemal oleva kubbi klotsi juurest. See reegel kehtib ainult vastasmeeskon- na platsi- ja joonekubbide pikali viskamise puhul; pikali visatud kubbi klotsid visatakse plat- si vastaspoolele ikka viskejoone tagant ning sealt tuleb teha ka katsed kuningat pikali visata. Mäng jätkub samamoodi, kuni üks meeskond suudab ühel platsipoolel visata pikali nii plat- si- kui ka joonekubbid. Kui sellel meeskonnal on veel pulki, mida visata, võivad nad proovi- da kuningat pikali visata. Kui mängija suudab kuninga pikali visata, on tema meeskond võit- nud. Kui keegi viskab kuninga muul ajal viskepulga või kubbi klotsiga pikali, kaotab tema meeskond automaatselt mängu. Turniiridel selgitatakse võitja tavaliselt välja kolmest parima meetodiga. Tavamängudes võib väga erinevate võimetega mängijate, näiteks täiskasvanu ja lapse puhul platsi pikkust lühemaks teha. Teine võimalus on, et mängijad mängivad samas meeskonnas ja vahetavad mängu käigus pooli.

LV Spēle Kubb

SPĒLES IZKĀRTOJUMS

Spēle Kubb tiek spēlēta uz taisnstūra formas laukuma, kura izmērs ir 5 reiz 8 metri. Maziem bērniem 8 metru laukuma garumu var samazināt. Stūru stabi ir jāizvieto tā, lai tie veidotu taisnstūra formu. Laukuma robežas nav jāmarķē citos veidos, taču marķējumus, kas netraucē spēles gaitai, drīkst izmantot (piemēram, krīta līnijas). Karalis tiek stāvus novietot laukumā centrā, un spēles kluciši tiek novietoti uz bāzes līnijām (taisnstūra išajām malām) – pieci kluciši katrā sānā vienādā attālumā cits no cita. Kluciši, kas spēles sākumā atrodas uz bāzes līnijas, ir bāzes kluciši.

NOTEIKUMI

Spēli Kubb spēlē divas komandas; katrā komandā var būt, sākot no viena spēlētāja. Katras komandas gājenam ir divi posmi:

1. Komanda A met sešas nūjiņas no savas bāzes līnijas pa pretinieku līnijā novietotajiem klucišiem (bāzes klucišiem). Metieni ir jāveic no apakšas, un nūjiņām ir jāgriežas perpendikulāri laukumam. Nūjiņas nedrīkst mest no augšas, sāniski vai tām griežoties paralēli laukumam (kā helikoptera propellers).

2. Klucišus, kurus komanda A veiksmīgi apgāž, komanda B pēc tam met komandas A laukuma pusē, un tie tiek novietoti stāvus. Sie jaunie mestie kluciši ir laukuma kluciši. Lēmums, kur pretinieku laukumā mest laukuma klucišus, ir būtiska stratēģijas daļa. Tomēr galvenais mērķis ir tos novietot pēc iespējas tuvāk citu citam, lai ar vienu nūjiņas metienu varētu trāpīt vairāk nekā vienam. Ja klucītis tiek izmests ārpus spēles laukuma, kas atzīmēts ar marķieriem, vai tas neatrodas pāri laukuma vidus līnijai (piezīme: pēc pacelšanas vismaz pusei kluciša jāatrodas spēles laukumā, lai tas skaitītos), tad tiek piešķirts vēl viens mēģinājums. Ja arī tas ir ārpus spēles laukuma, šis klucītis kļūst par "soda klucīti" un pretinieku komanda to var novie-tot laukuma mērķa pusē jebkurā vietā, kas ir vismaz vienas nūjiņas garuma attālumā no stū-ra marķiera vai karaļa. Ja mestais klucītis apgāž esošu bāzes klucīti vai laukuma klucīti, tad laukuma kluciši tiek pacelti tajās vietās, kur tie atrodas, un bāzes kluciši tiek pacelti savās sākotnējās vietās. Pēc tam sākas otras komandas spēles gājiens, un komanda B met nūjiņas pa komandas A klucišiem, bet vispirms komandai B ir jāapgāž visi laukuma kluciši. Ja kāds bāzes klucītis tiek apgāzts pirms atlikušajiem laukuma klucišiem, bāzes klucītis tiek atgriezts stāvus pozīcijā. (Laukuma kluciši, kas trieciena inerces ietekmē paši atgriežas stāvus pozīci-jā, tiek uzskatīti par apgāžtiem. Kluciši tiek uzskatīti par apgāžtiem arī tad, ja tie atgāžas pret citiem spēles klucišiem.) Turklāt visi kluciši, kas tiek apgāzti, tiek mesti pretējā laukuma pu-sē un novietoti stāvus. Ja kāda komanda nenogāž visus laukuma klucišus, pirms beidzas ko-mandas gājiens, klucītis, kas atrodas vistuvāk centra līnijai, tagad apzīmē pretējās komandas bāzes līniju, un metēji var iet līdz šai līnijai, lai mestu pa pretējās komandas klucišiem. Šis no-teikums attiecas tikai uz nūjiņu mešanu pa pretinieku komandas laukuma pusi un bāzes līn-ijas klucišiem; nokritušo klucišu mešana un karaļa apgāšanas mēģinājumi jāveic no sākotnē-jās bāzes līnijas. Spēle turpinās šādā veidā, līdz kāda no komandām apgāž visus klucišus vie-nā laukuma pusē – gan uz laukuma, gan bāzes līnijas. Ja šai komandai vēl ir atlikušas nūjiņas mešanai, komanda tagad mēģina apgāzt karali. Ja metējs veiksmīgi apgāž karali, komanda uzvar spēlē. Ja kādā brīdī spēles laikā karalis tiek apgāzts ar nūjiņu vai klucīti, komanda, kas veic metienu, spēlē zaudē. Turniros uzvarētāju parasti nosaka, noskaidrojot uzvarētāju trīs spēļu sērijā. Neformālā spēlē starp dažādu prasmju līmeņu spēlētājiem, piemēram, starp pie-augšu un bērnu, laukuma garumu drīkst samazināt. Iespējams arī abiem spēlētājiem spēlēt vienā komandā, un spēles laikā kopā mainīt laukuma puses.

LT Žaidīmas „Kubb”

PASIRENGIMAS ŽAIDIMUI

„Kubb” žaidīmas žaidzīamas stačiakampio formas 5 x 8 metru ploto aikštēlėje. Žaidžiant maz-ziensims vaikams, 8 metru aikštēlēs ilgį galima sutrumpinti. Kampiniai kuoliukai išdėstomi taip, kad būtų suformuota stačiakampio formos žaidimo aikštelė. Kitaip žymėti aikštēlės ri-bų nereikia. Tačiau žaidimui nekludantys žymekliai yra leistini (pavyzdžiui, kreida nubrėžta līnija). Per patį aikštēlės vidurį pastatomas karalius. Ant pradinių līnijų (trumpųjų stačiakam-pio kraštinių) pastatoma po penkis blokelius, kurie abiejose pusėse turi būti vienodai nuto-ļė vienas nuo kito. Blokeliai, kuriais pradedamas žaidimas nuo pradinės līnijos, vadinami ba-ziniaiis blokeliais.

TAISYKLĖS

„Kubb” žaidimą žaidžia dvi komandos. Kiekvienoje jų gali būti tik po vieną žaidėją. Vieną kiekvienos komandos ėjimą sudaro du etapai:

1. A komanda nuo pradinės līnijos meta šešias lazdas į priešininkų sustatytus blokelius (vadi-namuosius bazinius blokelius). Lazdos turi būti metamos iš apačios ir laikant tik už vienos jų pusės. Mesti iš viršaus, iš šono ar sukant (suktuku) negalima.

2. B komanda meta sėkmingai A komandos nuverstus blokelius į A komandos aikštēlės pu-sę, kurie po to pastatomi. Šie nauji numesti blokeliai vadinami lauko blokeliais. Nuspręsti, į kurią priešininkų aikštēlės vietą numesti lauko blokelius, yra labai svarbi strategijos dalis. Ta-čiau pagrindinis tikslas – išlaikyti juos vienas šalia kito (kad vienu lazdos metimu būtų gali-ma numušti daugiau nei vieną blokelį). Jei blokeliis numetamas už žaidimo zonos ribų, pa-vyzdžiui, už ribų žymeklių, arba nepermetamas už vidurio līnijos (atminkite: kad liktų žaidi-me, pastatyto blokelio žaidimo lauke turi būti bent pusė pagrindo), leidžiama mesti dar kar-tą. Jei ir šį kartą nepavyksta, blokelis tampa „baudos” blokeliu, kurį priešininkų komanda ga-li pastatyti bet kurioje žaidimo aikštēlės pusės vietoje, tačiau ne arčiau nei per vienos meti-mo lazdos ilgį nuo kampo žymeklio ar karaliaus. Jei numestas blokelis nuverčia esantį bazi-nį arba lauko blokelį, lauko blokeliai pakeliami ir pastatomi toje pačioje vietoje, o pakelti ba-ziniaiis blokeliai pastatomi į pradinę vietą. Tada eilė žaisti B komandai. Prieš mesdama lazdas į A komandos blokelius, ji iš pradžių turi nuversti visus stovinčius lauko blokelius. Jei bazinis blokelis nuverčiamas prieš nuverčiant visus likusius lauko blokelius, šis blokelis vėl pastato-mas. (Lauko blokeliai, kurie patys atsitiesia nuo smūgio jėgos, laikomi nuverstais. Nuverstais blokeliai laikomi ir tuo atveju, kai jie galiausiai pasvyra ir atsiremia į kitą žaidimo figūrą.) Tada visi nuversti blokeliai vėl mestai į priešiną lauko pusę ir pastatomi. Jei kuri nors komanda nenuverčia visų lauko blokelių per savo ėjimą, arčiausiai vidurio līnijos esantis blokelis dabar tampa priešininkų komandos pradine līnija. Žaidėjai gali pereiti iki šios līnijos ir nuo jos mes-ti į priešininkų blokelius. Ši taisyklė taikoma tik metant lazdas į priešininkų komandos lauko ir bazinius blokelius. Nukritę blokeliai metami nuo pirmosios pradinės līnijos, kaip ir bandant nuversti karalių. Žaidžiama tol, kol komanda numuša visus blokelius vienoje pusėje – lauko ir bazinius. Jei šiai komandai dar lieka metimo lazdų, ji gali mėginti nuversti karalių. Žaidėjui sėkmingai nuveršius karalių, jo komanda laimi žaidimą. Jei žaidimo metu komanda ankščiau laiko lazda ar blokeliu numuša karalių, jį iškart pralaimi žaidimą. Turnyroose laimėtojai pa-prastai nustatomi po trijų žaidimų. Žaidžiant neoficialiai, kai žaidėjai gerokai skiriasi savo ge-bėjimais, pavyzdžiui, žaidžiant suaugusiajam ir vaikui, galima sumažinti žaidimo aikštēlės il-gį. Galimas dar vienas žaidimo variantas: abu žaidėjai gali žaisti vienoje komandoje ir žaidi-mo metu keistis pusemis

DE Kubb-Spiel

AUFBAU

Kubb wird auf einem rechteckigen Spielfeld mit einer Größe von 5 x 8 Metern gespielt. Für kleine Kinder kann die Länge des Spielfelds von 8 Metern verkürzt werden. Eckposten wer-den so platziert, dass ein Rechteck entsteht . Es sind keine weiteren Markierungen erfor-derlich, um die Feldgrenzen abzugrenzen, obwohl Markierungen, die das Spiel nicht beein-trächtigen, erlaubt sind (z. B. Kreidelinien). Der König wird aufrecht in der Mitte des Spiel-felds aufgestellt und die Kubbs werden auf den Grundlinien (kurze Seiten des Rechtecks) platziert, fünf Kubbs auf jeder Seite in gleichem Abstand voneinander. Kubbs, die das Spiel auf der Grundlinie beginnen, werden als Basiskubbs bezeichnet.

REGELN

Kubb wird zwischen zwei Teams gespielt, die aus nur einer Person pro Team bestehen dür-en. Jedes Team hat zwei Phasen, in denen es an der Reihe ist:

1. Team A wirft die sechs Stäbe von seiner Grundlinie aus auf die aufgereihten Kubbs des Gegners (die sogenannten Baseline-Kubbs). Die Würfe müssen unter der Hand ausgeführt werden und die Stäbe müssen sich um die eigene Achse drehen. Es ist nicht erlaubt, die Stä-be überhand, seitlich oder seitlich drehend (Helikopter) zu werfen.

2. Kubbs, die von Team A erfolgreich umgeworfen wurden, werden dann von Team B auf die Spielfeldhälfte von Team A geworfen und aufrecht hingestellt. Diese neu geworfenen Kubbs werden Feldkubbs genannt. Die Entscheidung, wo in der gegnerischen Hälfte die Feldkubbs geworfen werden sollen, ist ein sehr wichtiger Teil der Strategie. Das Hauptziel besteht je-doch darin, sie nahe beieinander zu halten (um mit einem einzigen Schlag mit dem Stab mehrere gleichzeitig treffen zu können). Wenn ein Kubb aus dem Spiel geworfen wird, d. h. außerhalb der Begrenzungsmarkierungen oder nicht über die Mittellinie hinaus (Hinweis: Nachdem er angehoben wurde, muss sich mindestens die Hälfte des Kubbs im Spielfeld be-finden, um als im Spiel befindlich zu gelten), wird ein weiterer Versuch gewährt. Wenn auch dieser Versuch scheitert, wird der Kubb zu einem „Strafkubb“ und kann vom gegnerischen Team an einer beliebigen Stelle in der Ziehlälfte platziert werden, solange er mindestens ei-ne Stablänge von einer Eckmarkierung oder dem König entfernt ist. Wenn ein geworfener Kubb einen bestehenden Grundlinien- oder Feldkubb umwirft, werden die Feldkubbs an der Stelle, an der sie liegen, aufgerichtet und die Grundlinienkubbs an ihrer ursprünglichen Posi-tion. Dann wechselt das Spiel die Seiten und Team B wirft die Stäbe auf die Kubbs von Team A, muss aber zuerst alle stehenden Feldkubbs umwerfen. Wenn ein Kubb der Grundlinie vor allen verbleibenden Feldkubbs umgeworfen wird, wird der Kubb der Grundlinie wieder in seine aufrechte Position gebracht. (Feldkubbs, die sich aufgrund des Aufprallmoments wie-der aufrichten, gelten als umgeworfen. Kubbs gelten auch dann als umgeworfen, wenn sie am Ende kippen und sich auf ein Spieltei stützen.) Auch hier werden alle umgeworfenen Kubbs wieder auf die gegenüberliegende Spielfeldhälfte geworfen und dann aufgestellt. Wenn eine der beiden Mannschaften nicht alle Feldkubbs umwirft, bevor ihr Zug vorbei ist, stellt der Kubb, der der Mittellinie am nächsten liegt, nun die Grundlinie der gegnerischen Mannschaft dar, und die Werfer können bis zu dieser Linie treten, um auf die Kubbs des Geg-ners zu werfen. Diese Regel gilt nur für das Werfen der Stäbe auf die Feld- und Grundlinien-kubbs der gegnerischen Mannschaft; umgefallene Kubbs werden von der ursprünglichen Grundlinie geworfen, ebenso wie Versuche, den König umzuwerfen. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt, bis ein Team alle Kuben auf einer Seite, sowohl auf dem Spielfeld als auch auf der Grundlinie, umwerfen kann. Wenn dieses Team noch Stöcke zum Werfen übrig hat, versucht es nun, den König umzuwerfen. Wenn ein Werfer den König erfolgreich umwirft, hat sein Team das Spiel gewonnen. Wenn der König zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels von einem Stock oder Kubb umgeworfen wird, verliert das werfende Team sofort das Spiel. Bei Turnieren werden die Gewinner in der Regel im Modus „Best of Three“ ermittelt. Bei informellen Spielen zwischen Spielern mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten, z. B. zwis-chen einem Erwachsenen und einem Kind, ist es zulässig, die Länge des Spielfelds zu ver-kürzen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass beide Spieler im selben Team spielen und während des Spiels die Seiten wechseln.

PL Kubb Game

ROZGRYWKA

Kubb jest rozgrywany na prostokątnym boisku o wymiarach 5 na 8 metrów. W przypadku małych dzieci długość 8-metrowego boiska można skrócić. Paliki narożne są umieszczane w taki sposób, aby utworzyć prostokąt. Żadne inne znaczniki nie są wymagane do wyznacze-nia granic boiska, chociaż dozwolone są oznaczenia, które nie przeszkadzają w grze (takie jak linie kredowe). Król jest umieszczany pionowo na środku boiska, a kubby są umieszcza-ne na liniach bazowych (krótszych krawędziach prostokąta), po pięć kubbów z każdej strony w równej odległości od siebie. Bierki rozpoczynające grę na linii bazowej nazywane są bier-kami bazowymi.

ZASADY

W Kubb grają dwie drużyny, z których każda może składać się tylko z jednej osoby. Tura każ-dej drużyny składa się z dwóch faz:

1. Drużyna A rzuca sześcioma pałkami ze swojej linii bazowej do ustawionych kubbów prze-ciwnika (zwanych kubbami bazowymi). Rzuty muszą być wykonywane pod ręką, a pałki mu-szą obracać się koniec po końcu. Rzucanie pałkami nad ręką, na boki lub obracanie ich z bo-ku na bok (helikopter) jest niedozwolone.

2. Pałki, które zostaną skutecznie zbite przez drużynę A, są następnie rzucane przez druży-nę B na połowie boiska drużyny A i stawiane na końcu. Te nowo rzucone kubby nazywane są kubbami polowymi. Decyzja o tym, gdzie na połowie przeciwnika rzucić kubby, jest bardzo ważną częścią strategii. Kluczowym celem jest jednak utrzymywanie ich blisko siebie (aby móc trafić więcej niż jednego na jednym rzutem pałką). Jeśli kubb zostanie wyrzucony po-za pole gry, tj. poza znaczniki graniczne lub poza linię środkową (uwaga: po podniesieniu co najmniej połowa kubba musi znajdować się w polu gry, aby został uznany za będący w grze), wykonywana jest jeszcze jedna próba. Jeśli i ta próba się nie powiedzie, kubb staje się „kubbem karnym” i może zostać umieszczony przez drużynę przeciwną w dowolnym miejs-cu na połowie przeciwnika, o ile znajduje się co najmniej jedną długość pałki od znacznika narożnego lub króla. Jeśli rzucony kubb przewróci istniejący kubb bazowy lub polowy, wów-czas kubby polowe są podnoszone w miejscu, w którym spoczywają, a kubby bazowe są podnoszone w ich pierwotnym miejscu. Następnie następuje zmiana stron i drużyna B rzu-ca pałkami w kubb drużyny A, ale najpierw musi stracić wszystkie stojące kubby boiska. Je-śli kubb bazowy zostanie strącony przed wszystkimi pozostałymi kubbami polowymi, kubb bazowy wraca do pozycji pionowej. (Kubb polowy, który wyprostuje się pod wpływem im-petu uderzenia, jest uznawany za przewrócony. Również kubb jest uznawany za przewróco-ny, jeśli przechyla się i opiera na elemencie gry). Ponownie, wszystkie przewrócone kubby są rzuca-ne z powrotem na przeciwną połowę boiska, a następnie stają. Jeśli któraś z dru-żyn nie straci wszystkich kubbów przed końcem swojej tury, kubb znajdujący się najbliżej li-nii środkowej reprezentuje teraz linię bazową drużyny przeciwniej, a rzucający mogą podejść do tej linii i rzucać w kubb przeciwnika. Zasada ta dotyczy tylko rzucaania pałkami w kubb pola i linii bazowej drużyny przeciwniej; upadłe kubb są rzuca-ne z pierwotnej linii bazowej, podobnie jak próby przewrócenia króla. Gra toczy się w ten sposób do momentu, gdy dru-żyna jest w stanie stracić wszystkie kubby po jednej stronie, zarówno z pola, jak i z linii bazo-wej. Jeśli tej drużynie pozostały jeszcze pałki do rzucaenia, podejmuje ona próbę przewróce-nia króla. Jeśli rzucającemu uda się przewrócić króla, jego drużyna wygrywa grę. Jeśli w do-wolnym momencie gry król zostanie przewrócony przez pałkę lub kubb, drużyna rzucają-ca natychmiast przegrywa grę. W turniejach, zwycięzcy są zazwyczaj określani poprzez grę w systemie najlepszy z trzech. W przypadku nieformalnej gry pomiędzy graczami o różnych umiejętnościach, np. dorosłym i dzieckiem, dopuszczalne jest skrócenie długości boiska. In-ną opcją jest gra obu graczy w tej samej drużynie i zmiana stron podczas gry.