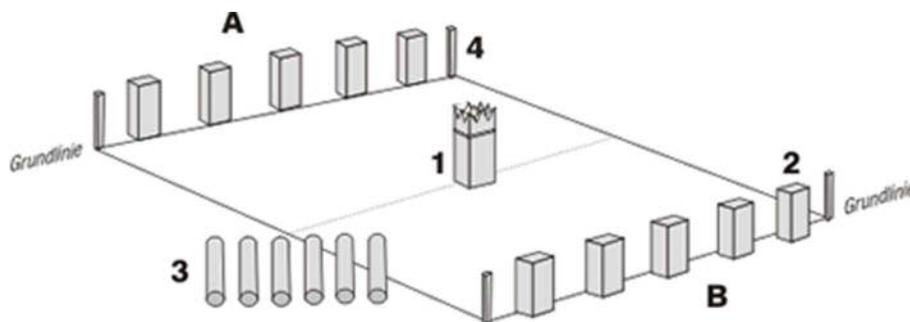


Kubb ist ein altes traditionelles Spiel, das seit Anfang der 90er Jahren vor allem in Schweden und Norwegen wieder sehr populär geworden ist. Seinen Ursprung hat das Spiel aber wahrscheinlich in Frankreich. In Schweden soll das Kubb Spiel aber bereits von den Wikingern gespielt worden sein. Auf der Insel Gotland spielte man zur damaligen Zeit mit „Vedkubbar“ (schwedisch für Holzklötze) woraus sich der heutige Name herleitet. Das Spielfeld kann mit einem Schlachtfeld verglichen werden.

Das Kubb Spiel besteht aus:

- 1 x König
- 10 x Kubbs
- 6 x runden Wurfhölzern
- 4 x Pflöcken zur Feldbegrenzung



Spielvorbereitung:

- Zwei Mannschaften A und B, zu je 3 SpielerInnen treten in dem Spiel gegeneinander an.
- Auf einer ebenen Fläche wird ein Spielfeld von 5x8 oder 8x10 Metern mit den vier Pflöcken gekennzeichnet.
- Auf beiden Grundlinien platziert jede Mannschaft ihre 5 Kubbs in gleichem Abstand. Der König wird in die Mitte des Spielfeldes gestellt.

Ziel des Spieles:

Nachdem alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden, gewinnt die Mannschaft das Spiel, die als Erste den König trifft.

Spielregeln:

Zu Beginn des Spiels teilt Mannschaft A die 6 Wurfhölzer untereinander auf. Die Wurfstöcke dürfen ausschließlich am Ende angefasst und nur gerade von unten nach vorne geworfen werden. Die Wurfhölzer müssen an einem Ende gehalten werden, nicht in der Mitte. Sogenannte Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind nicht erlaubt.

- Mannschaft A versucht nun von der Grundlinie aus, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft B zu treffen.

- Wenn alle Wurfhölzer geworfen sind, werden die umgeworfenen Kubbs von Mannschaft B über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte geworfen und dort aufgestellt wo Sie landen (sog. Feldkubbs). Die Feldkubbs dürfen dabei in wahlfreier Richtung aufgestellt werden. Wenn ein Kubb beim Hineinwerfen außerhalb der gegnerischen Spielfläche landet, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man diesmal die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb, welchen der Gegner dort aufstellen darf wo er will, jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König. Berühren sich zwei Feldkubbs beim Hineinwerfen, dürfen diese zu einem Turm aufeinander gestellt werden.
- Mannschaft B muss jetzt zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen bevor sie auf die Kubbs an der Grundlinie von Mannschaft A werfen darf (diese Kubbs nennt man die Basiskubbs). Sollte ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs umgeworfen sind, wird dieser Kubb wieder aufgestellt.
- Gelingt es der Mannschaft B nicht alle Feldkubbs zu treffen, darf die gegnerische Mannschaft A zu einer imaginären Linie durch den vordersten Feldkubb vorgehen und von dort auf die Basiskubbs werfen. Wenn Mannschaft B in der nächsten Runde alle Feldkubbs umwirft, muss Mannschaft A zu der Grundlinie zurückgehen und wieder von dort werfen.
- Mannschaft A muss nun alle getroffenen Feldkubbs + die evtl. neu getroffenen Basiskubbs in die gegnerische Hälfte werfen und es geht weiter wie zuvor (Spielvariante bei weniger Zeit oder bei weniger geübten Kubb-Spieler/Innen: Alle einmalig getroffenen Feldkubbs werden aus dem Spiel genommen). Das Spiel wiederholt sich bis eine der Mannschaften alle gegnerischen Kubb umgeworfen hat. Mit den verbliebenen Wurfhölzern darf jetzt versucht werden den König zu treffen. Zu keinem Zeitpunkt vorher darf der König getroffen werden, sonst hat die Mannschaft verloren, welche ihn getroffen hat.

Zusatzregeln/Punktewertung

1. Das Team, das innerhalb der Spielzeit den König zuerst umwirft, bekommt 3 Punkte. Zusätzlich werden die umgeworfenen Kubbs beider Teams gezählt und ergeben die Spieldifferenz.

Beispiel 1: Team 1 gewinnt und muss somit 5 Kubbs umgeworfen haben, Team 2 hat 3 Kubbs getroffen.
Team 1 bekommt 3 Punkte mit einer Differenz von 5:3 Kubbs.

Beispiel 2: Team 1 gewinnt vor Team 2, das aber auch alle Kubbs geschafft hat.
Team 1 bekommt 3 Punkte mit einer Differenz von 5:5 Kubbs
2. Hat kein Team innerhalb der Spielzeit den König umgeworfen, so gewinnt das Team, das mehr Kubbs von der Grundlinie geworfen hat, es bekommt aber nur 2 Punkte.

Beispiel: Team 1 hat 4 Kubbs geschafft, Team 2 hat 2 Kubbs geschafft.
Team 1 bekommt 2 Punkte mit einer Differenz von 4:2 Kubbs
3. Bei absolutem Gleichstand bekommen beide Teams jeweils 1 Punkt mit x:x Kubbs.
4. Wird der König von einem Team aus Versehen vorzeitig umgeworfen, erhält das andere Team 3:0 Punkte und 5:0 Kubbs (Höchststrafe).