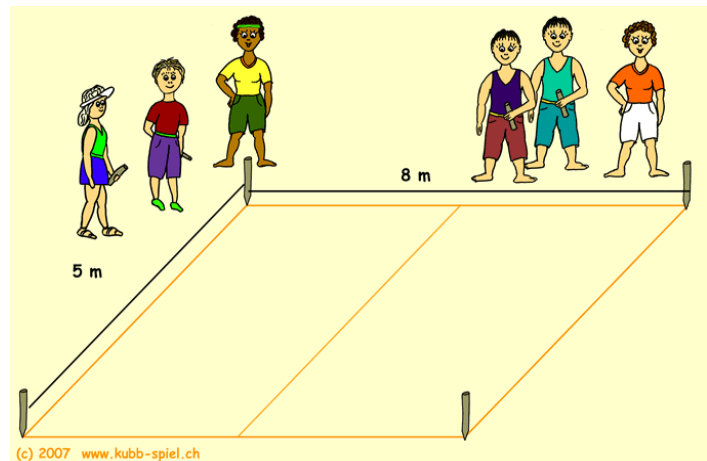


# Kubb (2-12 Personen)

Das von Skandinaviern stammende **Kubb-Spiel** ist ein Freiluft-Spiel, bei dem zwei Gruppen gegeneinander um den Sieg kämpfen. Ziel ist es, die gegnerischen Holzklötze (Klotz = Kubb) mit Wurfhölzern umzuwerfen.



## Spielregeln

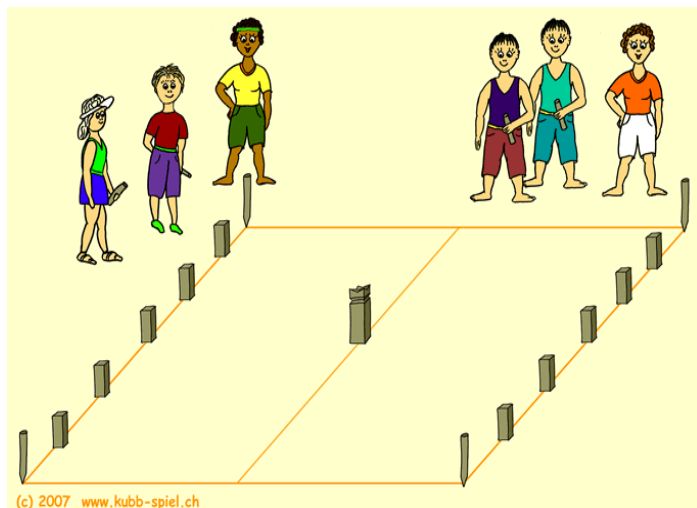
Zwei Einzelspieler oder zwei Mannschaften (max. 6 SpielerInnen) spielen gegeneinander.

## Spielmaterial

\* 1 König \* 6 Wurfhölzer \* 10 Kubbs \* 4 Eckpflocke \* 3 Schnüre

## Ziel

Wer in einer Runde alle Kubbs im Feld des anderen Teams und anschliessend den König umwirft, hat gewonnen. Wer den König vorzeitig umwirft, hat sofort verloren



## Spielfeld

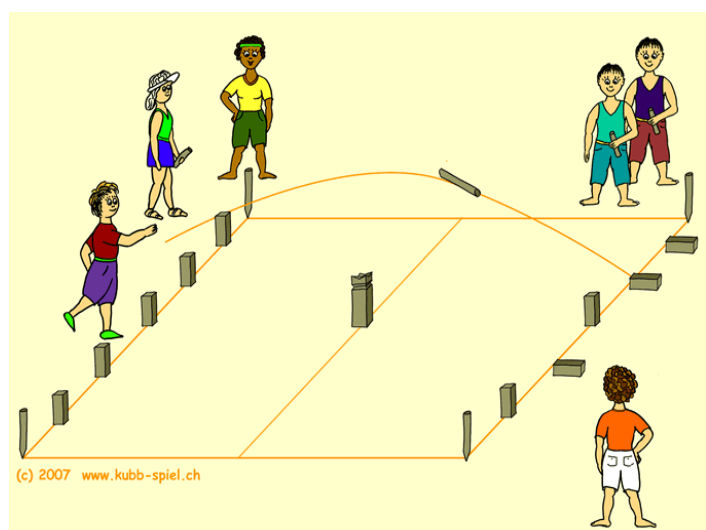
Das Spielfeld ist 8-10 Meter lang und ca. 5 Meter breit. Nachdem mit Heringen und Schnur zwei Grundlinien und eine Mittellinie gespannt wurden, stellt man jeweils 5 Kubbs auf die Grundlinie. In der Mitte des Feldes wird der König platziert.

## Spielbeginn

Jedes Team wirft einen Wurfstock von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König. Wer näher dran ist, ohne den König umzuwerfen, beginnt.

## Spiel

- Ein Team (hier A) wirft von der Grundlinie aus alle 6 Wurfhölzer nacheinander.
- Die Wurfstöcke werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen (d.h. keine Hub-schrauber- oder Schleuderwürfe).
- B sammelt allfällige getroffene Kubbs (hier drei) und die Wurfhölzer ein.
- B wirft nun die drei Kubbs ins gegnerische Feld, welche Team A anschliessend aufstellt.
- Sollten sich die Kubbs beim Einwerfen berühren, werden Sie zusammengestellt zu dem am



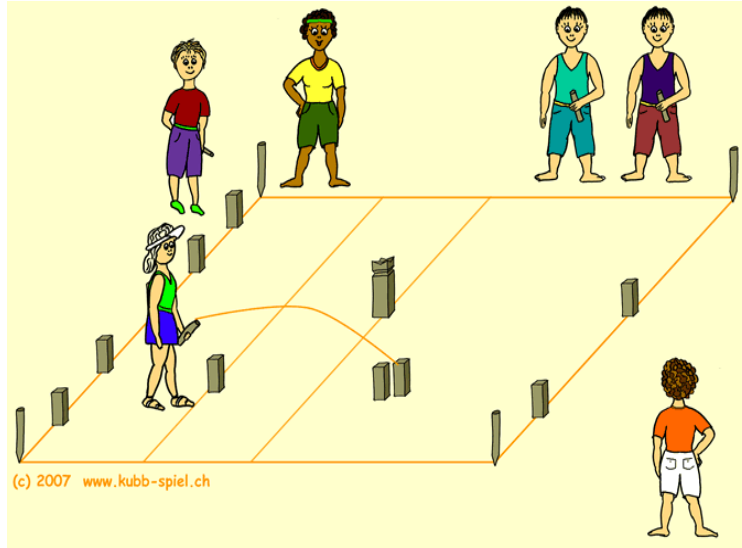
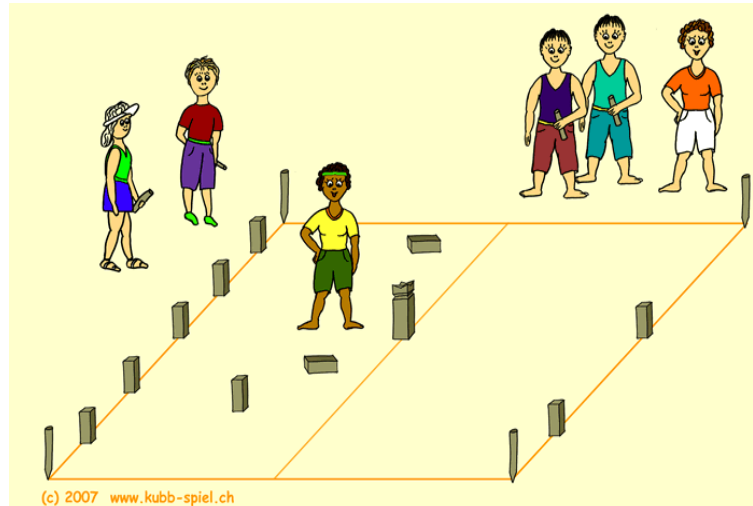
dichtesten zur Königslinie liegenden Kubb (nebeneinander, übereinander oder hintereinander ist dabei dem aufbauenden Team überlassen – bzw. vorher abzumachen –, Hauptsache sie berühren sich).

- Team B muss nun diese drei Kubbs zuerst treffen, bevor die Kubbs an der Grundlinie umgeworfen werden.
- Wird ein Kubb an der Grundlinie getroffen, bevor nicht alle Kubbs im Feld umgeworfen sind, wird dieser Kubb sofort wieder aufgestellt.

- Werden von Team B nicht alle Kubbs umgeworfen (hier zwei von drei), darf das gegnerische Team bis zum vordersten Kubb aufschliessen und von dort aus werfen, nachdem es die umgefallenen Kubbs der Gegner – hier zwei – von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen hat.

- Sollten Kubbs beim Werfen aus dem Feld rollen, darf der Wurf wiederholt werden. Passiert dies mit einem Kubb das dritte Mal, kann das andere Team den Kubb im Feld dort aufstellen, wo es will (bei der Grundlinie, im Feld oder hinter den König – jedoch eine Wurfholzlänge entfernt).

- Kommt der Kubb beim Werfen nahe beim König zu liegen, stellt das gegnerische Team den Kubb mind. eine Wurfholzlänge entfernt auf.



- Werden in einem Durchgang alle Kubbs im gegnerischen Feld umgeworfen, kann auf den König gezielt werden, dies geschieht immer von der Grundlinie aus (entweder durch einen normalen Wurf oder rückwärts stehend zwischen den Beinen hindurch – vorher abmachen!).
- Gelingt dies, gewinnt das werfende Team

vgl. [www.plop-and-fly.de](http://www.plop-and-fly.de);  
 vgl. [www.kubb-spiel.ch](http://www.kubb-spiel.ch)  
 vgl. [www.kubbaner.ch](http://www.kubbaner.ch)  
 Bilder: [www.kubb-spiel.ch](http://www.kubb-spiel.ch)

