

**Tavoite:** Kalikoiden käyttäminen vastustajan tornien ja kuningaan kaatamiseen.

**Valmistelut:** Merkitse 5 x 8 metrin suorakaiteen muotoinen pelialue neljällä merkkikeilalla. Aseta kuningas pelialueen keskelle ja viisi tornia kummankin joukkueen perusviivalle.

- A - kuningas
- B - tornit
- C - pelikentän merkkikeilat
- D - kalikat

**Pelin kulku:** Ratkaise, kumpi aloittaa, heittämällä yksi kepeistä kohti kuningasta (koskematta siihen). Lähemmäksi osuva aloittaa pelin. Tämä on nyt joukkue A.

Kukin seisoo omalla vuorollaan perusviivan takana ja heittää kalikan alakautta. Ei yläkautta tai sivuttain. Heittää saa vain alakautta.

Joukkue A heittää omalta perusviivaltaan kuusi kalikkaa kohti vastustajan perusviivalla rivissä olevia torneja. Tämän jälkeen joukkue B heittää kaatuneet torninsa joukkueen A pelialueen puolikkaalle ja asettaa ne pystyyn. Näitä kutsutaan nyt kenttätorneiksi.

Seuraavaksi on joukkueen B vuoro heittää kalikoilla joukkueen A peruslinjalla olevia torneja, mutta tätä ennen heidän on kaadettava joukkueen A puolella olevat kenttätornit. Kaatamisen jälkeen kenttätornit poistetaan pelialueelta.

Jos jommaltakummalta joukkueelta jää kenttätorneja pystyyn, kuningasta lähinnä olevasta tornista tulee nyt kyseisen puolen perusviiva, jolloin heittäjät voivat astua eteenpäin tälle viivalle heittämään vastapuolen torneja.

Näin peli jatkuu, kunnes yksi joukkue on kaatanut kaikki vastapuolen tornit, sekä perusviivalla olevat että kenttätornit. Jos kyseisellä joukkueella on vielä heitettävää kalikoita, he saavat tällä vuorolla kerran yrittää kaataa kuningaan.

Jos heittäjä onnistuu kaatamaan kuningaan, hän voittaa pelin.

Jos hyökkäävä joukkue kaataa kuningaan milloin tahansa pelin aikana, se häviää pelin välittömästi.

# Wahu

# KUBB

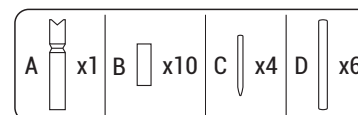
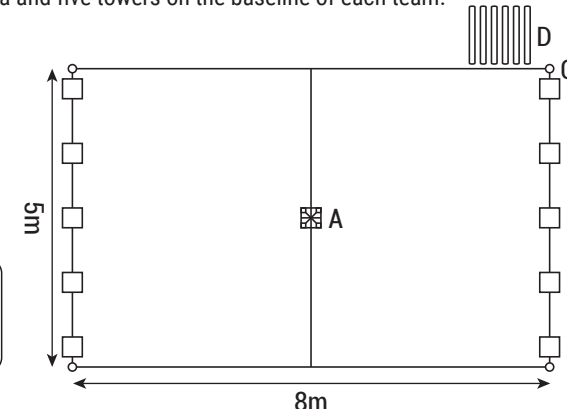
**(GB) Contents:** 1 king, 10 towers, 6 sticks, 4 playing field marker pins, carry bag, instruction manual

**The Game:** Kubb can be played player against player or by two teams of 2 to 3 players. The game can be played anywhere (grass, gravel, sand).

**Objective:** Use the sticks to knock over your opponent's towers and the king.

**Preparation:** Mark out the rectangular playing area of 5 x 8 metres using the four marker pins. Place the king in the centre of the playing area and five towers on the baseline of each team.

- A - King
- B - Towers
- C - Playing field marker pins
- D - Sticks



**Gameplay:** Decide who goes first by throwing one of the sticks towards the king (without touching it) and whoever lands closest begins the game – This is now Team A.

On your turn you must stand behind the baseline and throw the stick underarm. No throwing overarm or sideways. Underarm throws only.

Team A throws the six sticks, from their baseline at the opponent's lined-up baseline towers. Those towers successfully knocked over are now thrown by Team B into Team A's half of the playing area and placed upright. These are now called field towers.

Now it is the turn of Team B to throw the sticks at Team A's baseline towers but they must first knock down the field towers in Team A's half. Once knocked over, the field towers are removed from the playing area.

If either team leaves field towers standing, the tower closest to the king now represents that side's baseline, and throwers may step up to that line to throw at their opponent's towers.

Play continues this way until a team has successfully knocked down all the towers on the opposing side, both baseline and field towers. If the team still has sticks left to throw they may make a single attempt at knocking over the king on that turn.

If a thrower successfully topples the king, the game is won.

If at any time during the game the king is knocked down by the attacking team they immediately lose the game.

Pour en savoir plus :  
[www.quefairedemesdechets.fr](http://www.quefairedemesdechets.fr)



925543



© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.  
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

[www.goliathgroup.com](http://www.goliathgroup.com)

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Choking hazard. Long Cord. Strangulation hazard.  
NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden wegens kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Lang koord. Verwurgingsgevaar.  
IT: Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi a causa di piccole parti. Rischio di soffocamento.  
Corde lunghe. Rischio di strangolamento.  
PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses devido a pequenas partes. Risco de asfixia.  
Corda comprida. Risco de estrangulamento.  
FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois : contient de petits éléments. Danger d'étouffement.  
Longue corde. Danger de strangulation.  
DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet, aufgrund von Kleinteilen. Erstickungsgefahr!  
Lange Schnur. Strangulationsgefahr.  
ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses debido a sus partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.  
Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento.  
PL: Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy male części. Niebezpieczeństwo udławienia się.  
Długa linka. Niebezpieczeństwo zadziernięcia.  
DK: Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder på grund af små dele. Kvælningsfare. Lang snor. Kvælningsfare.  
SE: Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader på grund av smådelar. Kvävningrisk. Långt snöre. Risk för strypning.  
NO: Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder på grunn av små deler. Kvelningsfare. Lang snor. Stranguleringsfare.  
FI: Varoitus. Ei sovelle alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. Pitkä naru. Kuristumisvaara.

Made in China

925543.0-10-001-1121

## **NL** KUBB

**Inhoud:** 1 koning, 10 torens, 6 werpstokken, 4 stokken om het veld te markeren, draagtas, handleiding

**Het Spel:** Kubb kan speler tegen speler worden gespeeld of door twee teams van 2 tot 3 spelers. Het spel kan overall worden gespeeld (gras, grind, zand).

**Doelstelling:** Gebruik de stokken om de torens van je tegenstander en de koning omver te werpen.

**Vorbereiding:** Zet het rechthoekige speelveld van 5 x 8 meter uit met behulp van de vier stokken om het veld te markeren. Plaats de koning in het midden van het speelveld en vijf torens op de basislijn van elk team.

A - Koning  
B - Torens  
C - Stokken om het veld te markeren  
D - Stokken

**Gameplay:** Bepaal wie als eerste mag door een van de stokjes naar de koning te gooien (zonder deze te raken), wie het dichtstbij landt begint het spel - Dit is nu team A.

Als je aan de beurt bent, moet je achter de basislijn gaan staan en de stok onderhands gooien. Niet bovenhands of zijwaarts gooien. Alleen onderhands werpen.

Team A gooit de zes stokken, vanaf hun basislijn, naar de opgestelde basislijntorens van de tegenstander. Die torens die met succes zijn omgestoten, worden nu door team B in de helft van het speelveld van team A gegooid en rechtop gezet. Deze worden nu veldtorens genoemd.

Nu is het de beurt aan team B om de stokken naar de basislijntorens van team A te gooien, maar ze moeten eerst de veldtorens op de helft van team A neerhalen. Eenmaal omgestoten worden de veldtorens uit het speelveld verwijderd.

Als een van beide teams veldtorens laat staan, vertegenwoordigt de toren die het dichtst bij de koning staat nu de basislijn van die kant, en werpers mogen naar die lijn gaan om naar de torens van hun tegenstander te gooien.

Het spel gaat op deze manier door totdat een team met succes alle torens aan de andere kant heeft omvergeworpen, zowel de basis- als de veldtorens. Als het team nog stokken over heeft om te gooien, mogen ze in die beurt een enkele poging doen om de koning omver te werpen.

Als een werper met succes de koning omverwerpt, is het spel gewonnen.

Als op enig moment tijdens het spel de koning wordt neergeslagen door het aanvallende team, verliezen ze onmiddellijk het spel.

## **IT** KUBB

**Contenuto:** 1 re, 10 torri, 6 bastoni, 4 picchetti delimitatori dell'area di gioco, borsa per il trasporto, manuale di istruzioni

**Il gioco:** A Kubb ci si può sfidare singolarmente, un giocatore contro l'altro, oppure in squadre composte da 2 o 3 giocatori. E' possibile giocare a Kubb ovunque (erba, ghiaia, sabbia).

**Scopo del gioco:** Usa i bastoncini per abbattere le torri ed il re del tuo avversario.

**Preparazione:** Segna l'area di gioco rettangolare di 5 x 8 metri utilizzando i quattro segnapunti. Posiziona il re al centro dell'area di gioco e cinque torri sulla linea di fondo di ogni squadra.

A - Re  
B - Torri  
C - Picchetti per delimitare l'area di gioco  
D - Bastoni

**Come giocare:** Per decidere chi inizia la partita lanciare a turno uno dei bastoncini verso il re (senza toccarlo), il bastone che atterra più vicino, decreta chi inizia il gioco - Questa è ora la Squadra A. Durante il proprio turno rimanere dietro la linea di fondo e lanciare il bastone dal basso. Non è possibile lanciare il bastone superando l'altezza del proprio braccio o lateralmente. Tenere come riferimento massimo, l'altezza della propria spalla.

La squadra A lancia i sei bastoni, dalla propria linea di base, verso le torri della linea di base dell'avversario. Le torri abbattute vengono ora lanciate dalla Squadra B nella metà dell'area di gioco della Squadra A e messe in posizione verticale. Queste sono ora chiamate torri di campo. Il gioco passa alla Squadra B, che prima di provare ad abbattere le torri della linea di base della

Squadra A, deve eliminare le torri di campo poste al centro del campo della Squadra A. Una volta abbattute, le torri di campo vengono rimosse dall'area di gioco.

Se una delle due squadre lascia in piedi delle torri di campo, la torre più vicina al re diventerà la nuova linea di base di quel lato ed i lanciatori potranno partire da quella linea per lanciare i bastoni verso le torri dell'avversario.

Il gioco continua in questo modo fino a quando una squadra non ha abbattuto con successo tutte le torri avversarie, sia quelle della linea di base che quelle del campo. Se la squadra ha ancora dei bastoni da lanciare, può fare un ultimo tentativo per provare ad abbattere il re durante quel turno. Se il lanciatore abbatte il re, la squadra ha vinto la partita.

Se in qualsiasi momento durante il gioco il re viene abbattuto dalla squadra in attacco, la stessa squadra perde immediatamente la partita.

## **PT** KUBB

**Conteúdo:** 1 rei, 10 torres, 6 pauzinhos, 4 pinos marcadores de campo de jogo, bolsa de transporte, manual de instruções

**O Jogo:** Kubb pode ser jogado jogador contra jogador ou por duas equipas de 2 a 3 jogadores. O jogo pode ser jogado em qualquer lugar (relva, cascalho, areia).

**Objetivo:** Use os pauzinhos para derrubar as torres do seu oponente e o rei.

**Preparação:** Marque a área de jogo retangular de 5 x 8 metros usando os quatro marcadores. Coloque o rei no centro da área de jogo e cinco torres na linha de base de cada equipa.

A - Rei  
B - Torres  
C - Pinos de marcador de campo de jogo  
D - Pauzinhos

### **Jogabilidade:**

Decida quem vai primeiro a jogo atirando um dos pauzinhos em direção ao rei (sem lhe tocar) e quem pousar mais perto começa o jogo - Essa será a Equipa A.

Na sua vez, deve ficar atrás da linha de base e lançar o pauzinho sob o braço. Não é permitido jogar com o braço direito ou de lado. Apenas arremessos com as axilas.

A Equipa A lança os seis pauzinhos, da sua linha de base às torres de linha de base alinhadas do oponente. As torres derrubadas com sucesso são agora lançadas pela Equipa B na metade da área de jogo da Equipa A e colocadas na vertical. Estas agora são chamadas de torres de campo.

Agora é a vez da Equipa B lançar os pauzinhos nas torres da linha de base da Equipa A, mas devem primeiro derrubar as torres de campo a meio da Equipa A. Uma vez derrubadas, as torres do campo são removidas da área de jogo.

Se qualquer uma das equipas deixar as torres de campo em pé, a torre mais próxima do rei agora representa a linha de base desse lado, e os lançadores podem avançar até essa linha para arremessar nas torres dos seus oponentes.

O jogo continua desta forma até que uma equipa tenha derrubado com sucesso todas as torres do lado oposto, tanto as torres da linha de base quanto as torres de campo. Se a equipa ainda tiver pauzinhos para lançar, pode fazer uma única tentativa de derrubar o rei naquele turno.

Se um lançador derrubar o rei com sucesso, o jogo está ganho.

Se a qualquer momento durante o jogo o rei for derrubado pela equipa oponente, eles imediatamente perdem o jogo.

## **FR** KUBB

**Contenu :** 1 roi, 10 tours, 6 bâtons , 4 pions de marquage du terrain de jeu, sac de transport, manuel d'instruction.

**Le jeu :** Le Kubb peut être joué à 1 contre 1 ou par deux équipes de 2 à 3 joueurs. Le jeu peut être joué n'importe où (herbe, gravier, sable).

**Objectif :** Utiliser les bâtons pour renverser les tours de votre adversaire et le roi.

**Préparation :** Délimitez l'aire de jeu rectangulaire de 5 x 8 mètres à l'aide des quatre pions de marquage. Placez le roi au centre de l'aire de jeu et cinq tours sur la ligne de base de chaque équipe.

A - Roi  
B - Tours  
C - Pions de marquage du terrain de jeu  
D - Bâtons

**Jeu :** Décidez qui commence en lançant l'un des bâtons vers le roi (sans le toucher). Celui qui atterrit le plus près commence le jeu (dans notre exemple, l'équipe A).

À votre tour, vous devez vous tenir derrière la ligne de fond et lancer le bâton. Les lancers au dessus de l'épaule, ou sur le côté sont interdits.

L'équipe A lance les six bâtons, depuis sa ligne de fond, sur les tours de fond de court alignées de l'adversaire. Les tours qui ont été renversées avec succès sont maintenant lancées par l'équipe B dans la moitié de l'aire de jeu de l'équipe A et placées à la verticale. On les appelle maintenant les tours de terrain.

C'est maintenant au tour de l'équipe B de lancer les bâtons sur les tours de la ligne de base de l'équipe A, mais elle doit d'abord faire tomber les tours de terrain dans la moitié de l'aire de jeu de l'équipe A. Une fois qu'elles sont renversées, les tours de terrain sont placées debout. Une fois renversées, les tours de terrain sont retirées de l'aire de jeu.

Si l'une ou l'autre des équipes laisse des tours de terrain debout, la tour la plus proche du roi représente maintenant la ligne de fond de ce côté, et les lanceurs peuvent s'avancer jusqu'à cette ligne pour lancer sur les tours de leur adversaire.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait réussi à faire tomber toutes les tours du camp adverse, qu'il s'agisse de la ligne de base ou des tours de champ. Si l'équipe a encore des bâtons à lancer, elle peut faire une seule tentative pour renverser le roi pendant ce tour.

Si un lanceur réussit à renverser le roi, la partie est gagnée.

Si, à n'importe quel moment de la partie, le roi est renversé par l'équipe attaquante, celle-ci perd immédiatement la partie.

## DE KUBB

**Inhalt:** 1 König, 10 Türme, 6 Wurfhölzer, 4 Spielfeldmarkierungen, Tasche, Anleitung

**Das Spiel:** Kubbs kann in Teams (je 2-3 Spieler) oder Jeder gegen Jeden gespielt werden. Das Spiel kann überall gespielt werden (Gras, Sand, Kies).

**Ziel des Spiels:** Benutze die Wurfhölzer, um den König und die Türme deiner Gegner umzuwerfen.

**Vorbereitung:** Markiert mithilfe der 4 Spielfeldmarkierungen ein rechteckiges Spielfeld (5x8 Meter). Platziere den König in der Mitte des Spielfelds und jeweils 5 Türme an der Grundlinie jedes Teams.

A- König  
B- Türme  
C- Spielfeldmarkierungen  
D- Wurfhölzer

**Spielablauf:** Entscheidet wer als erster werfen darf, indem ihr ein Wurfholz in Richtung des Königs werft (ohne ihn zu berühren). Das Wurfholz, das dem König am nächsten ist, beginnt- In diesem Fall Team A.

Wenn du an der Reihe bist, musst du hinter der Grundlinie stehen und das Wurfholz von unten werfen. Würfe von oben oder seitlich sind nicht erlaubt.

Team A wirft 6 Hölzer von der Grundlinie auf die Türme, die an der Grundlinie der Gegner stehen. Die Türme, die erfolgreich umgeworfen wurden werden nun von Team B auf die Seite von Team A geworfen und dort aufgestellt. Diese sind nun Feld-Türme.

Jetzt ist Team B an der Reihe die Wurfhölzer auf die Türme an der Grundlinie von Team A zu werfen. Allerdings müssen nun zunächst die Feld-Türme von Team A umwerfen. Sobald dies geschafft ist, werden die Türme aus dem Spielfeld genommen.

Wenn das Team nicht alle Feld-Türme umwirft, bildet der Turm, der dem König am nächsten ist, die neue Grundlinie des Teams, das von nun an von dort aus auf die Türme des gegnerischen Teams werfen darf.

Das Spiel geht so weiter, bis ein Team alle Türme des Gegners umgeworfen hat, sowohl Grundlinie-Türme als auch Feld-Türme. Wenn das Team noch Wurfhölzer übrig hat, darf es noch in dieser Runde versuchen den König umzuwerfen.

Wenn der König umgeworfen wird, ist das Spiel gewonnen.

Wenn der König umgeworfen wird, bevor alle Türme umgeworfen wurden, verliert das Team, das den König getroffen hat.

## ES KUBB

**Contenido:** 1 rey, 10 torres, 6 bastones, 4 piquetes para delimitar el área de juego, una bolsa y un manual de instrucciones.

**El juego:** El Kubb se puede jugar un jugador contra otro, o con dos equipos de 2 a 3 jugadores, en cualquier lugar exterior (césped, grava, arena).

**Objetivo:** Derribar las torres y el rey del oponente, utilizando los bastones.

**Preparación:** Marca un área de juego rectangular de 5 x 8 metros con los cuatro piquetes. Coloca al rey en el centro del área de juego y cinco torres en la línea de fondo de cada equipo.

A - Rey  
B - Torres  
C - Piquetes para delimitar el área de juego  
D - Bastones

**Cómo se juega:** Para decidir quién empieza el juego se lanza uno de los bastones en dirección al rey (sin tocarlo). El que quede más cerca empieza y será el equipo A.

Por turnos, hay que situarse detrás de la línea de fondo y lanzar el bastón por abajo. No se puede lanzar por encima del brazo o de lado, solo por abajo.

El equipo A lanza los seis bastones desde su línea de fondo contra las torres alineadas en la línea de fondo del oponente. Las torres que consiga derribar, las lanzará a continuación el equipo B hacia la mitad del área de juego del equipo A y se colocarán en posición vertical, y pasarán a llamarse torres de campo.

Cuando sea el turno del equipo B, antes de lanzar los bastones contra las torres de la línea de fondo del equipo A, deberá primero derribar las torres de campo que se encuentren en la mitad del terreno del equipo A. Una vez derribadas, las torres de campo se retirarán del área de juego.

Si alguno de los equipos deja las torres de campo en pie, la torre más cercana al rey pasará a ser ahora la línea de fondo de ese lado, y los lanzadores podrán acercarse a esa línea para lanzar contra las torres del oponente.

El juego continúa de ese modo hasta que un equipo consiga derribar todas las torres del lado opuesto, tanto las torres de la línea de fondo como las de campo. Si al equipo todavía le quedan bastones para lanzar, puede hacer un único intento de derribar al rey en ese turno.

Si un lanzador consigue derribar al rey, gana el juego.

Si en algún momento durante el juego, el equipo atacante derriba al rey, inmediatamente pierde el juego.

## PL KUBB

**Zawartość:** 1 król, 10 wież, 6 patyków, 4 ograniczniki pola gry, torba do przenoszenia i przechowywania, instrukcją

**Rozgrywka:** Kubb może być rozgrywany w wariantcie 1 na 1 lub drużynowo (2-3 osoby w drużynie). Gra może być rozgrywana w dowolnym miejscu (trawa/żwir/piasek).

**Cel gry:** Użyć patyków aby zbić piony przeciwnika (króla i wieże).

**Przygotowanie do gry:** Zaznacz prostokątny obszar gry o wymiarach 5x8 metrów używając ograniczników pola gry. Ustaw króla w środku miejsca gry, po 5 wież na krańcach pola gry.

A- Król  
B- Wieża  
C- Pole gry, ograniczniki  
D- Patyki

**Rozgrywka:** Rzućcie po jednym z patyków w stronę króla - tak aby go nie dotknąć, a jednocześnie aby wasz patyk był najbliżej króla - ten kto rzucił najcelniej - rozpoczyna grę (drużyna A).

W swojej turze gracz musi stanąć poza polem gry, i rzucić patykiem "podrzutem". Ruch ręki od góry do dołu. Niedopuszczalne są rzuty, bokiem, lub narzutem (z góry do dołu), koniecznie rzucajcie

podrzutem. Drużyna A rzuca 6 patykami, z ich krańca pola gry w kierunku wież przeciwników. Wieże które zostały strącone, gracze drużyny B rzucają na pole gry po stronie drużyny A. Stają się one teraz Wieżami w Polu (wszystkie należy postawić pionowo w miejscu gdzie upadły). Następnie kolej drużyny B aby rzucić 6 patykami w kierunku wież drużyny A, ale zanim tego dokonają, muszą strącić wszystkie Wieże w Polu, drużyny A. Po strączeniu wieże w polu, są usuwane z pola gry. Jeżeli którakolwiek z drużyn pozostawi jakieś Wieże w Polu stojące, wieża najbliższej Króla - wyznacza kranięc pola gry. Od teraz wszystkie strącone wieże będą ustawiane na tej linii. Rozgrywka trwa dalej, do czasu kiedy jedna z drużyn strąci wszystkie wieże przeciwników. Jeżeli przeciwna drużyna ciągle dysponuje patykami ma ostatnią szansę aby strącić króla i obronić swój honor. Jeżeli w ostatniej rundzie patyk z sukcesem strąci króla - wygrywa grę. Jeżeli podczas rozgrywki, król jest strącony zanim strącone są wszystkie wieże - gra jest przegrana przez atakujących.

## **DK KUBB**

**Innhold:** 1 konge, 10 tårne, 6 pinde, 4 pinde til afmærkning af spilleområde, bæretaske, instruktionsvejledning

**Spillet:** Kubb kan spilles to personer mod hinanden eller i to hold med 2-3 spillere på hvert. Spillet kan spilles hvor som helst (på græs, i grus, i sand).

**Det gælder om at:** Bruge pindene til at vælte din modstanders tårne og kongen.

**Klargøring:** Afmærk det rektangulære spilleområde på 5 x 8 meter ved hjælp af de fire pinde til afmærkning. Sæt kongen midt på spilleområdet og fem tårne på grundlinjen for hvert hold.

- A - Konge
- B - Tårne
- C - Pinde til afmærkning af spilleområde
- D - Pinde

**Spilleregler:** Bestem, hvem der starter, ved at kaste én af pindene hen mod kongen (uden at røre den), og den, som lander tættest på, starter i spillet – dette er nu Hold A.

Når det bliver din tur, skal du stå bag ved grundlinjen og kaste pinden ved underarmskast. Der må ikke kastes overarmskast eller sidelæns. Kun underarmskast.

Hold A kaster de seks pinde fra deres grundlinje over mod modstanderens tårne, der er stillet op på modsatte grundlinje. De tårne, som det lykkedes at vælte, kaster Hold B nu over på Hold A's banehalvdel af spilleområdet og sætter dem op, så de står. De kaldes nu marktårne.

Nu er det Hold B's tur til at kaste pindene ned mod Hold A's tårne på modsatte grundlinje, men de skal først vælte tårnene, der står ude på Hold A's banehalvdel. Når marktårnene er blevet væltet, fjernes de fra spilleområdet.

Hvis nogle af holdene lader tårne stå, er det nu det tårn, som er tættest på kongen, der udgør den sides grundlinje, og kasterne må gå frem til den linje for at kaste mod deres modstanders tårne.

Spillet fortsætter på denne måde, indtil det lykkes et hold at vælte alle tårne på den modsatte side - både tårnene ved grundlinjen og tårnene på pågældende banehalvdel. Hvis holdet stadig har pinde tilbage at kaste, kan de gøre et enkelt forsøg på at vælte kongen, når det bliver deres tur.

Hvis det lykkes en kaster at vælte kongen, er spillet vundet.

Hvis det angribende hold på noget tidspunkt i spillet vælter kongen, har de tabt spillet med det samme.

## **SE KUBB**

**Innehåll:** 1 kung, 10 kubbar, 6 kastpinnar, 4 hörnpinnar för markering av spelplanen, väska, instruktioner

**Spelet:** Kubb kan spelas spelare mot spelare eller i två lag, vardera med två till tre spelare. Det kan spelas var som helst (gräs, grus, sand).

**Mål:** Använd kastpinnarna för att fälla motståndarens kubbar och kungen.

**Förberedelse:** Använd de fyra hörnpinnarna för att markera en rektangulär spelplan på 5 x 8 meter. Placera kungen i mitten av spelplanen och fem kubbar längs varje lags baslinje.

- A - Kung
- B - Kubbar
- C - Hörnpinnar (markerar spelplanen)
- D - Kastpinnar

**Spelets gång:** Bestäm vem som ska börja genom att kasta en kastpinne mot kungen (utan att vidröra den). Laget som kommer närmast börjar spela och kallas lag A.

När det är din tur måste du stå bakom baslinjen och kasta kastpinnen med ett underhandskast. Du får inte använda överhandskast eller kasta sidledes. Endast underhandskast tillåts.

Lag A kastar sina sex kastpinnar från sin baslinje mot motståndarlagets uppställda baskubbar. De kubbar som fälltts kastas nu av lag B in på A-lagets planhalva, och kubbarna viks upprätt där de landat. Dessa kallas nu fältkubbar.

Lag B står nu i tur att kasta sina kastpinnar mot A-lagets baskubbar, men de måste först fälla alla fältkubbar på A-lagets planhalva. Ta bort de fältkubbar som fälltts från spelplanen.

Om något av lagen har fältkubbar stående på sin spelplan blir den fältkubb, som är närmast kungen lagets nya baslinje, och lagets kastare kan nu stå helt framme vid den linjen för att kasta mot motståndarens kubbar.

Spelet fortsätter på detta sätt tills ett lag har lyckats fälla alla kubbar på motståndarsidan, dvs. alla fält- och baskubbar. Om laget fortfarande har kastpinnar kvar att kasta, får de när det är deras tur göra ett enda kast för att försöka fälla kungen.

Om en kastare lyckas fälla kungen vinner laget spelet.

Om kungen fällt under spelets gång av det kastande laget förlorar de omedelbart, och det andra laget vinner.

## **NO KUBB**

**Innhold:** 1 konge, 10 kubber, 6 kastepinner, 4 hjørnepinner for markering av spillefelt, bæreveske, instruksjonshåndbok

**Spillet:** Kubb kan spilles spiller mot spiller, eller av to lag på to til tre spillere. Spillet kan spilles hvor som helst (gress, grus, sand).

**Mål:** Bruk kastepinnene til å velte motstanderens kubber og kongen.

**Forberedelse:** Marker den rektangulære banen på 5 x 8 meter ved hjelp av de fire hjørnepinnene.

Plasér kongen i midten av banen, og fem kubber på baslinjen til hvert lag.

- A - Konge
- B - Kubber
- C - Hjørnepinner for markering av spillefelt
- D - Kastepinner

**Spilleregler:** Bestem hvem som skal starte ved å kaste en av kastepinnene mot kongen (uten å berøre den). Den som lander nærmest er den som begynner spillet – dette er nå Lag A.

Når det er din tur, må du stå bak baslinjen og kaste kastepinnen med underarmskast. Du må ikke kaste med overarmskast eller sidekast. Kun underarmskast.

Lag A kaster de seks kastepinnene fra baslinjen sin mot motstanderens oppstilte baslinjekubber. Kubbene som man lykkes med å felle, kastes nå av Lag B over til Lag A sin banehalvdel og reises opp. Disse kalles nå banekubber.

Nå er det Lag B sin tur til å kaste kastepinnene mot Lag A sine baslinjekubber, men de må først felle banekubbene på Lag A sin banehalvdel. Når disse er blitt felt, fjernes banekubbene fra banen.

Hvis et av lagene lar banekubbene bli stående, vil den kubben som er nærmest kongen nå representere den sidens nye baslinje, og de(n) som skal kaste kan gå frem til den linjen for å kaste mot motstanderens kubber.

Spillet forsetter på denne måten frem til et lag har lykkes med å felle alle kubbene på motsatt side, både baslinjekubber og banekubber. Hvis laget fremdeles har igjen kastepinner som skal kastes, kan de gjøre kun ett forsøk på å felle kongen i den omgangen.

Hvis en kaster klarer å felle kongen, er spillet vunnet.

Hvis kongen felles i løpet av spillet av det angripende laget, taper de spillet umiddelbart.

## **FI KUBB**

**Sisältö:** 1 kuningas, 10 tornia, 6 kalikkaa, 4 pelikentän merkikieilaa, kantolaukku, ohjeet

**Peli:** Kubbia voidaan pelata pelaaja pelaajaa vastaan tai kahtena 2–3 pelaajan joukkueena. Peliä voidaan pelata missä tahansa (nurmikolla, soralla, hiekalla).