

Kubb wordt gespeeld tussen twee teams, elk team gaande van één tot zes personen per team.

Na het bepalen van welk team het eerst gooit en welk team de verdedigers zullen zijn kan het spel beginnen.

De aanvallers gooien hun stokken van achter hun basislijn en proberen de basis kubbs op de verdedigers basislijn omver te werpen.

Zodra alle stokken gegooid zijn, verzamelen de verdedigers alle base kubbs die gevallen zijn en gooien ze in de upfield (de helft van het veld het dichtst bij hun tegenstander). Kubbs geworpen in de upfield worden genoemd veld kubbs, en worden rechtop gezet door het eerste team (nu de verdedigers), waar ze tot neerkwamen. Het tweede team (nu de aanvallers) gooien de stokken, eerst een poging om in om het even welk gebied kubbs te raken, dan alle base kubbs, dan proberen ze de koning ten val te brengen.

Als ze niet in staat zijn al al hun kubbs en de koning omver te werpen neemt het eerste team alle omgevallen kubbs, gooit ze in het spel als veld kubbs, en spelen een tweede ronde. Rondes worden voortgezet totdat het spel afgelopen.

Het spel wordt gewonnen door het team dat alle kubbs in de upfield en op de basislijn en de koning omver geworpen heeft. Echter, als een team de koning omverwerpt op elk moment voorafgaand aan het omverwerpen van alle gebied kubbs & base kubbs dan verliest dit team onmiddellijk de wedstrijd. De winnaar wordt bepaald in een best-of-3 games wedstrijd.

#### Eerste baton gooien

Om te bepalen wie het eerst gooit en aan welke kant elk team zal spelen, gooit één speler van elk team één stokje naar de koning. Het team dat er het dichtste bij is kan bepalen of zij beginnen of zij de tegenstandes laten beginnen.

#### Het gooien van de stokken

- Het estafettestokje moet worden gegooid onderarms.
- Het estafettestokje wordt geworpen, zodat de draaiende beweging verticaal is. "Helikopter" of "Propeller" worpen zijn niet toegestaan.
- Wapenstokken moet worden gegooid van achter de basislijn en tussen de hoekpinnen. Leaping of het nemen van een stap, terwijl het gooien is oke, zolang je begint en eindigt binnen de voornoemde ruimte.
- Veld kubbs moeten worden getroffen met de stokken voor het raken van de basislijn kubbs. Als een basislijn kubbb voortijdig ten val komt, wordt deze gewoon terug top zijn normale positie geplaatst.
- Als uw laatste veld kubbb wordt geraakt en daarna wordt een basislijn kubbb omvergeworpen, dan is dit een correcte worp.

Kubb se joue entre deux équipes de une à six personnes.

Le jeu commence après la designation de l'équipe qui fait le premier lancer, et de l'équipe defensive.

Les attaquants lancent les bâtons depuis un endroit derrière leur ligne de base, dans le but de renverser les kubbs alignés sur la ligne de base des défenseurs.

Une fois tous les bâtons lances, les défenseurs ramassent les kubbs renversés , et lancent ceux-ci vers la partie du terrain de jeu la plus rapprochée de l'adversaire (upfield).

Les kubbs lances dans le upfield sont appelés field kubbs (kubbs de champ). La première équipe, qui se transforme à son tour en équipe defensive, les pose à l'endroit où ils viennent d'atterrir. L'autre équipe, maintenant en attaque, lance les bâtons, d'abord pour toucher des kubbs poses n'importe où, ensuite pour toucher des kubbs de base, et finalement le roi.

S'ils n'arrivent pas à renverser tous les kubbs et le roi, la première équipe ramasse tous les kubbs renversés, pour les lancer dans le jeu en tant que kubbs de champ, et un deuxième tour est joué; et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

L'équipe qui a renversé tous les kubbs poses dans le upfield et sur la ligne de base, ainsi que le roi, a gagné le jeu. A noter que si une équipe fait tomber le roi avant de renverser tous les kubbs de champ et de base, elle est perdante. Le vainqueur est désigné dans un best-of-3-games.

#### Lancer du premier baton:

Avant le début du jeu, un joueur de chaque équipe lance un bâtonnet vers le roi. L'équipe dont le bâtonnet atterrit le plus près du roi peut déterminer qui commence.

#### Le lancer des batons

Le bâtonnet d'estafette se lance la paume de la main vers le haut.

On obtient ainsi un mouvement vertical. Des lancers en trajectoire "hélice" ne sont pas autorisés.

Les batons doivent être lancés d'un endroit derrière la ligne de base et entre les piquets angulaires. On peut faire un pas en avant lors du lancer, tant qu'on reste dans les limites de la zone autorisée.

Les kubbs de champ doivent être touchés avant les kubbs de base. Si un kubbb de base est renversé prématurément, celui-ci est remis dans sa position normale.

Quand un baton renverse votre dernier kubbb de champ, et ensuite un kubbb de base, le lancer est jugé correct.