

Instruction manual / Handleiding / Mode d'emploi / Anleitung /
Manual de Instrucciones / Manuale d'istruzioni

Outdoor Play Kubb game 2019

Art.no.2001716

Van der Meulen, Lorentzstraat 23, 8606 JP Sneek



Content - Inhoud - Contenu - Inhalt:

1 King, 10 basic towers, 6 sticks, 4 pins to mark the playing field and a bag

1 Koning, 10 basistorens, 6 werpstokken, 4 pinnen om het speelveld te markeren en een draagzak

1 Roi, 10 kubbs (blocs), 6 bâtons de lancer, 4 pieux pour marquer les limites du terrain et un sac de transport

1 König, 10 Kubbs, 6 Wurfstöcke und 4 Eckstäbe, die das Spielfeld markieren und eine Tragetasche

1 x re, 4 x picchetto, 10 x Kubb, 6 x bastone da lancio, 1 x borsa da trasporto

1 x rey, 4 x clavijas, 10 x torres básicas, 6 x palos, 1 x bolsa de transporte

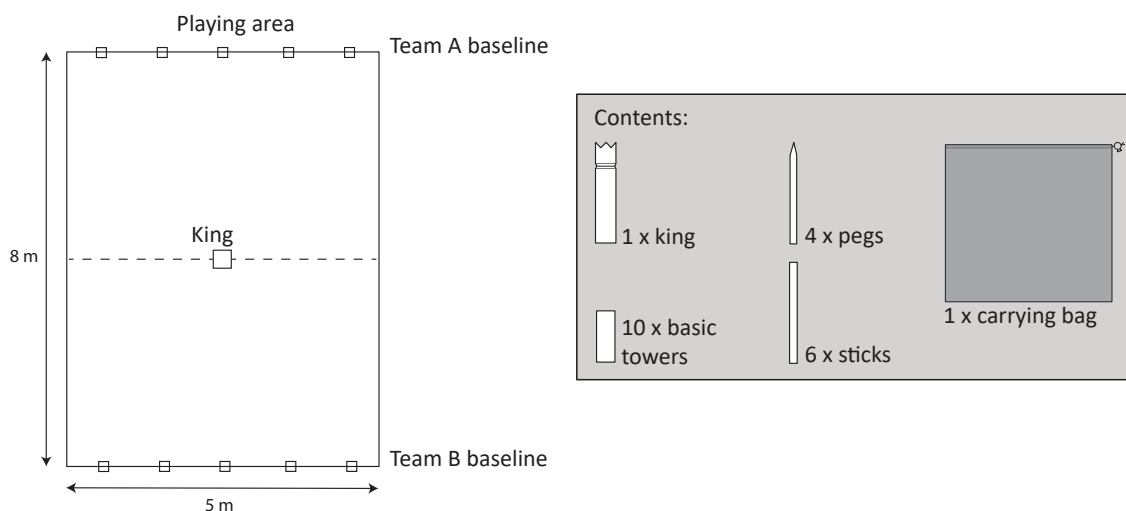
KUBB INSTRUCTIONS:

Game rules:

The Kubb game can be played either one against one or by two teams (maximum 6 persons). The game can be played anywhere, e.g. on grass, gravel or sand.

Objective: Use the sticks to firstly knock over your opponent's basic towers and then its king.

Preparations: Mark out a playing area measuring 5 x 8 metres using the 4 pegs. Place the king in the middle of the playing area. The basic towers are placed on each team's baseline (see illustration below).



The game:

To decide who will start, each team throws one stick as close as possible to the king without actually touching it. The team that gets the closest to the king can start the game (and becomes Team A).

The player whose turn it is always stands behind his or her team's baseline and throws the sticks underhand. You are not allowed to throw overhand or sideways. Nor are you allowed to spin the stick like a helicopter.

The objective now is to knock over as many as possible of the other team's (B) basic towers with the 6 sticks. Once Team A has thrown all 6 sticks, the basic towers which have fallen are thrown by Team B onto Team A's half of the playing area. You can then stand them up at their landing position. If after two attempts Team B does not manage to throw the fallen basic towers onto Team A's half of the playing area, then Team A can place them wherever it wishes as long as they are at least as far away from the king as the length of a stick.

It is now the turn of Team B. Before Team B can try to knock over Team A's basic towers, it must first knock over its own basic towers which are now standing (and are now field towers) in Team A's half of the playing area. If Team B does not manage to knock over all the field towers, then the opponent can move its baseline (from where the throwing is done) up to the level of the field towers that are still standing. As soon as these field towers are knocked over, the baseline returns to its original position.

Once Team B has thrown its 6 sticks, it is Team A's go again and play continues in turn. If a team accidentally knocks over a basic tower before all the field towers are knocked over, this does not count and such towers are stood up again.

Once a team has knocked over all the opponent's basic towers and field towers, then this team can try to knock over the king. This must always be done from the original baseline.

The first team to knock over the king is the winner of the game. If by accident the king is knocked over too early, the opponent wins immediately!



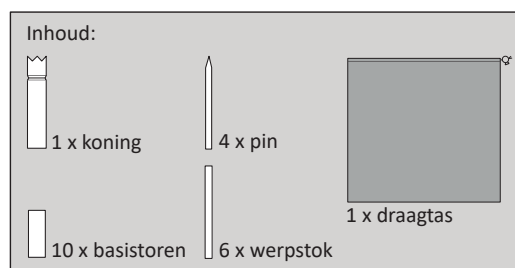
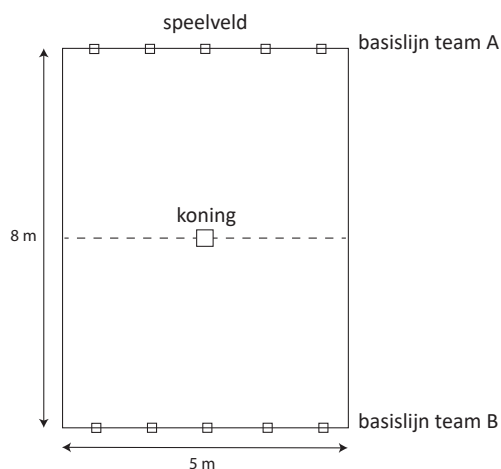
KUBB HANDLEIDING:

Spelregels:

Het Kubbspel kan zowel één tegen één als door twee teams (van maximaal 6 personen) worden gespeeld. Het spel kan overal worden gespeeld, bijvoorbeeld op gras, grind of zand.

Doel van het spel: Eerst alle basistorens van de tegenpartij en daarna de koning omver gooien met de werpstokken.

Vorbereiding: Markeer een speelveld van 5 x 8 meter met de 4 pinnen. Zet de koning in het midden van het speelveld neer. De basistorens worden op de basislijn van elk team neergezet (zie illustratie hieronder).



Spelverloop:

Om te bepalen wie mag beginnen, gooit elk team één werpstok zo dicht mogelijk bij de koning, zonder deze te raken. Het team dat het dichtst bij de koning ligt mag beginnen met het spel (en wordt team A).

De speler die aan de beurt is, staat altijd achter de eigen basislijn en gooit de werpstokken onderhands. Je mag niet bovenhands of zijdelings gooien. Ook het laten roteren van de werpstok als een helikopter is niet toegestaan.

Doel is nu om zoveel mogelijk basistorens van het andere team (B) omver te werpen met de 6 werpstokken. Als alle 6 de stokken zijn gegooid door team A, worden de basistorens die gevallen zijn, door team B op de speelhelft van team A gegooid. Je mag ze dan op de plek waar ze neerkomen rechtop zetten. Mocht het team B na twee pogingen niet lukken om de gevallen basistorens op de speelhelft van team A te gooien, dan mag team A deze op een plaats naar keuze neerzetten, minimaal op de lengte van een werpstok afstand van de koning.

Nu is team B aan de beurt. Voordat zij de basistorens van team A omver mogen werpen, moeten eerst de eigen basistorens die nu op de speelhelft van team A staan (dit zijn nu veldtorens geworden) worden omgegooid. Als het niet lukt om alle veldtorens om te gooien, dan mag de tegenpartij haar basislijn (van waar gegooid wordt) verplaatsen naar de hoogte van de veldtoren die nog overeind staat. Op het moment dat deze veldtoren omver wordt gegooid, gaat de basislijn weer terug naar de oorspronkelijke positie.

Als team B zijn 6 werpstokken heeft gegooid, gaat de beurt weer naar team A en zo wordt het spel om de beurt verder gespeeld.

Als een team per ongeluk een basistoren omver gooit voordat alle veldtorens zijn omgegooid, dan telt dit niet en wordt deze toren weer overeind gezet.

Als een team alle basistorens en veldtorens van de tegenpartij heeft omgegooid, dan mag dit team proberen de koning om te gooien. Dit moet altijd worden gedaan vanaf de oorspronkelijke basislijn.

Het team dat de koning als eerste omgooit wint het spel. Als de koning per ongeluk te vroeg wordt omgegooid, wint gelijk de tegenpartij!



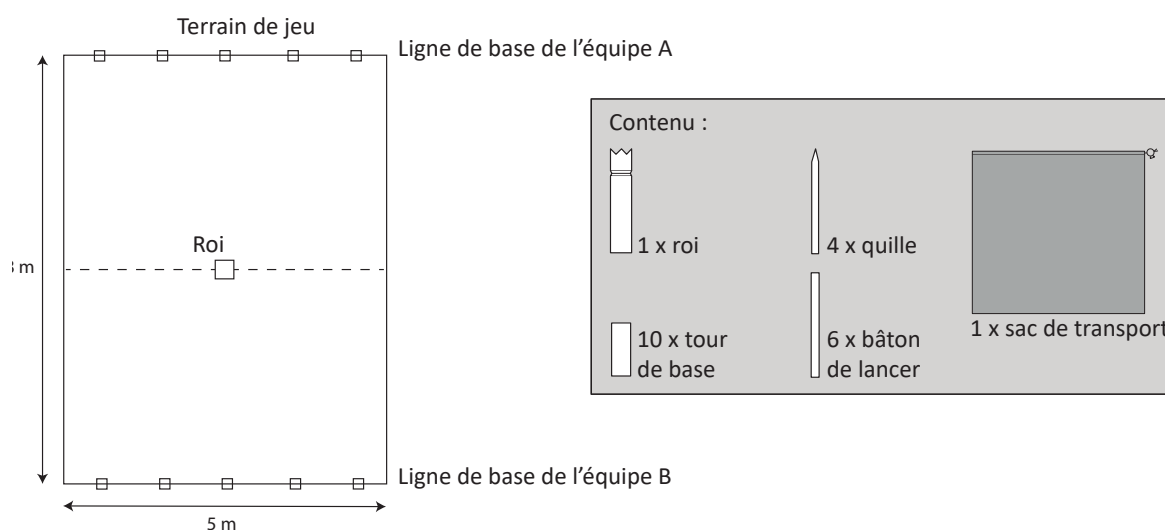
MANUEL KUBB :

Règles du jeu:

Le jeu Kubb peut se jouer à un contre un ou en équipes (2 équipes de 6 personnes maximum). Le jeu peut être joué sur n'importe quelle surface, telle que l'herbe, le gravier ou le sable.

Objectif: D'abord abattre toutes les tours de base adverses et avant d'abattre le roi avec les bâtons de lancer.

Préparation: Marquez un terrain de jeu de 5 x 8 mètres avec les 4 quilles. Placez le roi au milieu du terrain de jeu. Les tours de base sont placées sur la ligne de base de chaque équipe (voir illustration ci-dessous).



Déroulement du jeu:

Pour déterminer qui commence, chaque équipe jette un bâton de lancer aussi proche que possible du roi, sans le toucher. L'équipe dont le bâton est le plus proche du roi commence la partie (et devient l'équipe A).

Le joueur dont c'est le tour se tient toujours derrière sa propre ligne de base et lance les bâtons en gardant la paume de la main vers le bas. Il n'est pas autorisé de jeter les bâtons avec la paume vers le haut ou de lancer sur le côté du corps. Faire tourner le bâton comme un hélicoptère n'est pas non plus autorisé.

Le but est de renverser autant de tours de base de l'autre équipe (B) que possible avec les 6 bâtons de lancer. Lorsque l'équipe A a lancé ses 6 bâtons, les tours de base qui sont tombées sont lancées par l'équipe B sur la partie de terrain de l'équipe A. Mettez ces tours debout aux endroits où elles sont tombées. Si, après deux tentatives, l'équipe B est incapable de lancer les tours de base tombées sur la partie de terrain de l'équipe A, l'équipe A peut les placer aux endroits de son choix, au moins à une distance de la longueur d'un bâton de lancer du roi.

C'est ensuite au tour de l'équipe B. Avant de pouvoir renverser les tours de base de l'équipe A, ils doivent renverser leurs propres tours de base qui se trouvent maintenant sur la partie du terrain de l'équipe A (elles sont maintenant devenues des tours de terrain). S'ils ne réussissent pas à faire tomber toutes les tours, l'équipe adverse peut déplacer sa ligne de base (la ligne sur laquelle les jets sont effectués) à la hauteur de la tour de terrain qui est encore debout. Dès que cette tour de terrain est tombée, la ligne de base revient à sa position initiale.

Lorsque l'équipe B a lancé ses 6 bâtons, l'équipe A continue à jouer la partie à tour de rôle. Si une équipe fait tomber accidentellement une tour de base avant que toutes les tours de terrain soient tombées, le lancer ne compte pas et la tour est remise debout.

Lorsqu'une équipe a fait tomber toutes les tours de base et les tours de terrain de l'équipe adverse, elle peut essayer de faire tomber le roi. Cela doit toujours être fait depuis la ligne de base d'origine.

L'équipe qui fait tomber le roi en premier gagne la partie. Si le roi est accidentellement renversé trop tôt, l'équipe adverse gagne immédiatement !



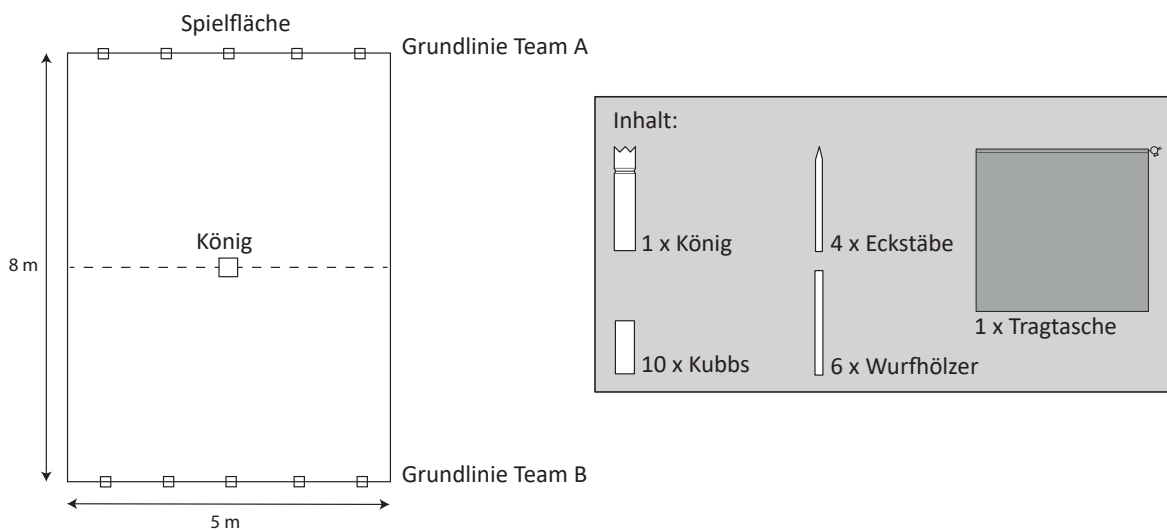
KUBBSPIEL ANLEITUNG:

Spielregeln:

Kubb kann entweder von zwei Personen oder zwei Teams (maximal sechs Personen) gegeneinander gespielt werden. Das Spiel kann überall gespielt werden, z. B. auf Gras, Kies oder Sand.

Spielziel: Verwenden Sie die Wurfhölzer, um als Erster die Kubbs Ihres Gegners und dann seinen König umzuwerfen.

Vorbereitung: Markieren Sie mit den vier Eckstäben eine Spielfläche von 5 x 8 Metern. Platzieren Sie den König in der Mitte des Spielbereichs. Die Kubbs werden auf der Grundlinie eines jeden Teams aufgestellt (siehe Abbildung unten).



Spielverlauf:

Um zu bestimmen wer anfängt, wirft jedes Team ein Wurfholz so nahe wie möglich an den König, ohne ihn tatsächlich zu berühren. Das Team, das näher an den König herankommt, darf das Spiel beginnen (und wird Team A).

Der Spieler, der an der Reihe ist, steht immer hinter seiner oder der Grundlinie seines Teams und wirft die Wurfhölzer von unten. Sie dürfen nicht von oben oder seitlich werfen und das Wurfholz auch nicht in eine Rotationsdrehung versetzen.

Das Ziel ist jetzt, mit den sechs Wurfhölzern so viele Kubbs des anderen Teams (B) wie möglich umzuwerfen. Sobald Team A alle sechs Wurfhölzer geworfen hat, werden die umgefallenen Kubbs von Team B in die Spielflächenhälfte von Team A geworfen. Es kann sie dann dort aufstellen, wo sie gelandet sind. Wenn es Team B nach zwei Versuchen nicht schafft, die umgefallenen Kubbs in die Spielflächenhälfte von Team A zu werfen, kann Team A sie überall aufstellen, wo es möchte, solange sie mindestens eine Wurfhöhlzlänge vom König entfernt sind.

Jetzt ist Team B dran. Bevor Team B versuchen kann, die Kubbs von Team A umzuwerfen, muss es zuerst seine eigenen Kubbs umwerfen, die jetzt in der Spielflächenhälfte von Team A stehen (und jetzt Feldkubbs sind). Wenn Team B nicht alle Feldkubbs umwerfen kann, darf der Gegner seine Grundlinie (von der aus geworfen wird) bis zur Höhe der noch stehende Feldkubbs voranbewegen. Sobald diese Feldkubbs umgeworfen werden, kehrt die Grundlinie auf ihre ursprüngliche Position zurück.

Sobald Team B seine sechs Wurfhölzer geworfen hat, ist wieder Team A an der Reihe und das Spiel setzt sich in Runden fort.

Wenn ein Team versehentlich einen Kubb umwirft, bevor alle Feldkubbs umgeworfen sind, zählt dies nicht und solche Kubbs werden wieder aufgerichtet.

Sobald ein Team alle Kubbs und Feldkubbs des Gegners umgeworfen hat, kann dieses Team versuchen, den König umzuwerfen. Das muss immer von der ursprünglichen Grundlinie aus erfolgen.

Das erste Team, das den König umwirft, gewinnt das Spiel. Wenn der König versehentlich zu früh umgeworfen wird, gewinnt sofort der Gegner!



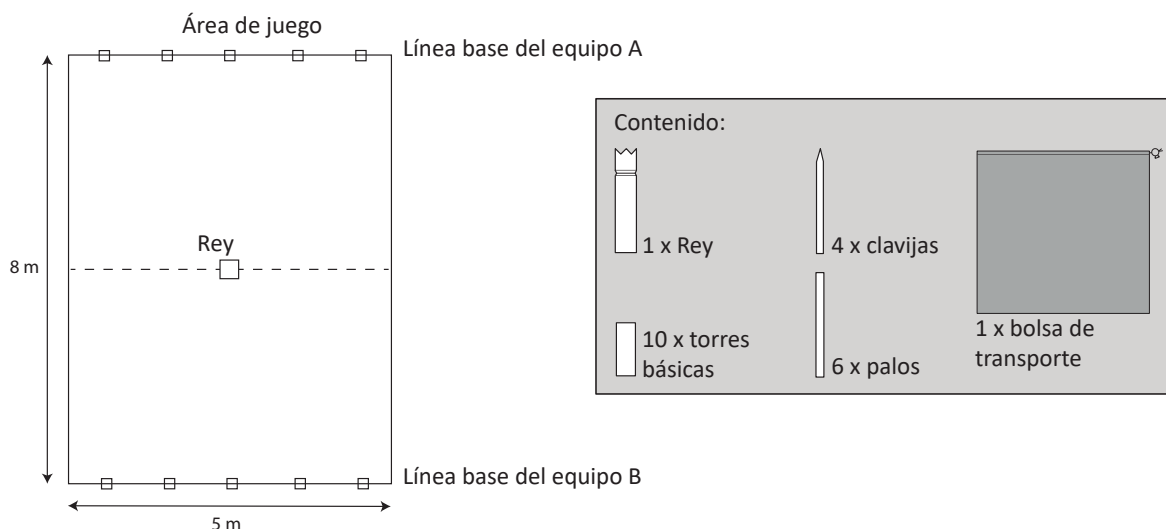
KUBB - MANUAL DE USO.

Reglas del juego:

El juego de Kubb se puede jugar uno contra uno o entre dos equipos (máximo 6 personas). Puede jugarse en todas las superficies, por ejemplo el césped, arena o grava.

Objetivo del juego: derribar todos los Kubb (o torres) del oponente, y luego derribar al rey, usando los palos para lanzar.

Preparación: Marca un área de juego de 5 x 8 metros con las 4 clavijas. Coloca al rey en el medio del área de juego. Las torres básicas se colocan en la línea base de cada equipo (ver la ilustración a continuación).



Como jugar:

Para decidir quién comenzará, cada equipo lanza un palo lo más cerca posible del rey sin tocarlo realmente. El equipo que se acerca más al rey puede comenzar el juego (y se convierte en el Equipo A).

El jugador cuyo turno sea siempre debe estar detrás de la línea de base de su equipo y tira los palos por debajo. No está permitido tirar por arriba de la cabeza o de lado. Tampoco vale girar el palo como un helicóptero.

El objetivo ahora es derribar la mayor cantidad posible de torres básicas (B) del otro equipo con los 6 palos. Una vez que el Equipo A ha lanzado los 6 palos, las torres básicas que han caído son arrojadas por el Equipo B a la mitad del área de juego del Equipo A. Luego puedes ponerlos de pie en su posición de aterrizaje. Si después de dos intentos, el Equipo B no logra lanzar las torres básicas caídas en la mitad del área de juego del Equipo A, entonces el Equipo A puede colocarlas donde lo desee, siempre que estén al menos tan lejos del rey como la longitud de un palo.

Ahora es el turno del equipo B. Antes de que el equipo B pueda intentar derribar las torres básicas del equipo A, primero debe derribar sus propias torres básicas que ahora están de pie (y ahora son torres de campo) en la mitad del área de juego del equipo A.

Si el Equipo B no logra derribar todas las torres de campo, entonces el oponente puede mover su línea de base (desde donde se realiza el lanzamiento) hasta el nivel de las torres de campo que aún están en pie. Tan pronto como se derriban estas torres de campo, la línea de base vuelve a su posición original.

Una vez que el Equipo B ha arrojado sus 6 palos, es el turno del equipo A y se vuelve a jugar por turnos. Si un equipo derriba accidentalmente una torre básica antes de que todas las torres de campo sean derribadas, esto no cuenta y dichas torres se levantan nuevamente.

Una vez que un equipo ha derribado todas las torres básicas y torres de campo del oponente, este equipo puede intentar derribar al rey. Esto siempre debe hacerse desde la línea de base original.

El primer equipo que derriba al rey es el ganador del juego. Si por accidente el rey es derribado demasiado pronto, ¡el oponente gana inmediatamente!



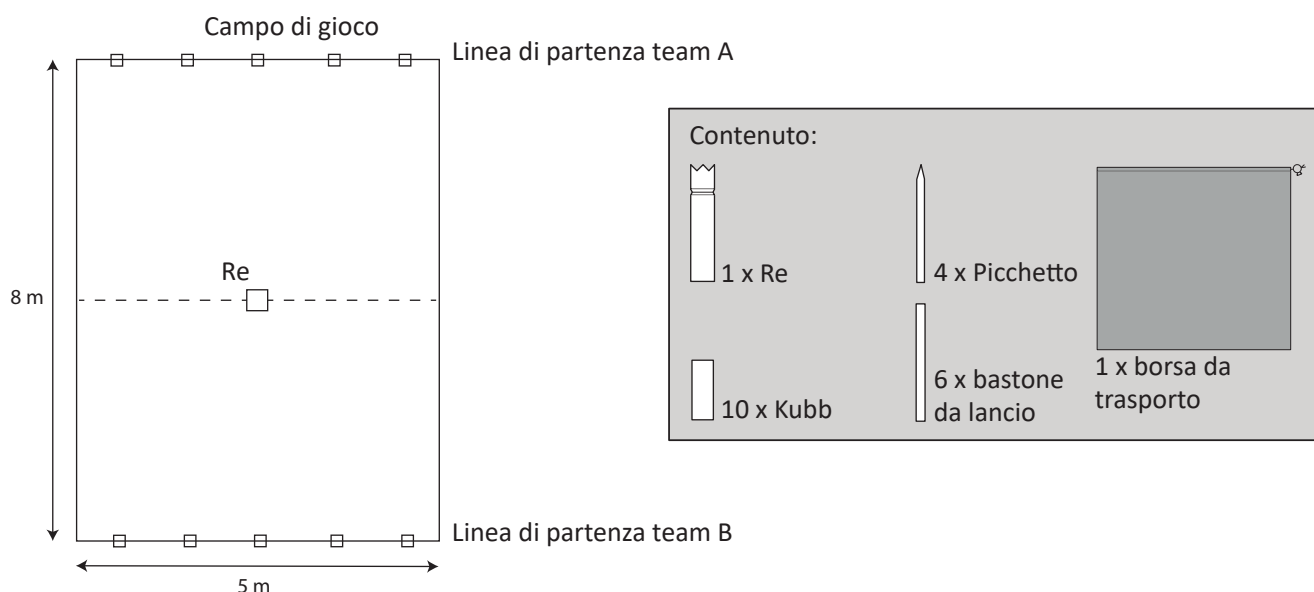
KUBB – MANUALE D'USO:

Regole del gioco:

Al Kubb si può giocare sia in modalità uno contro uno che con due squadre (di massimo 6 persone). Si può giocare su ogni superficie, es. erba, sabbia o ghiaia.

Scopo del gioco: abbattere prima tutti i Kubb (torri) dell'avversario, e successivamente il re, utilizzando il bastone da lancio.

Preparazione: delimitare un campo di gioco da 5 x 8 metri con i 4 picchetti. Collocare il re al centro del campo di gioco. I Kubb devono essere collocati sulla linea di fondo di ciascun team (vedi figura in basso).



Svolgimento del gioco:

Per stabilire chi deve iniziare, ciascun team lancia un bastone quanto più vicino possibile al re senza colpirlo. Il team che riesce a lanciarlo il più vicino possibile al re può dare inizio al gioco (e sarà il team A).

Il giocatore di turno sta dietro la sua linea di fondo e lancia il bastone dal basso verso l'alto. Non è consentito lanciare il bastone dall'alto verso il basso o lateralmente, né farlo roteare.

Lo scopo è di abbattere quanti più Kubb possibili dell'altro team (B) con i 6 bastoni a disposizione. Quanto il team A avrà lanciato tutti i suoi 6 bastoni, il team B procederà a lanciare i Kubb abbattuti nella metà campo del team A. Qualora il team B non riuscisse a lanciare i Kubb caduti nella metà campo del team A con due lanci, allora il team A potrà collocarli in una posizione a sua scelta, a distanza di almeno un bastone dal re.

Ora è il turno del team B. Prima di poter abbattere i Kubb del team A, i componenti della squadra B dovranno prima abbattere i propri Kubb, che ora si trovano nella metà campo del team A (in mezzo al campo). Se il team B non riesce ad abatterli tutti, la squadra avversaria può spostare la sua linea di fondo (da cui si effettuano i lanci) all'altezza del Kubb ancora in piedi più vicino. Nel momento in cui questo Kubb viene abbattuto, la linea di fondo ritorna nella sua posizione originaria.

Una volta che il team B avrà lanciato tutti i suoi 6 bastoni, il gioco passerà nuovamente al team A, e così via. Se uno dei team sfortunatamente abbatte un Kubb sulla linea di fondo avversaria prima di aver abbattuto tutti quelli che sono in mezzo al campo, questo Kubb non andrà contato e andrà rimesso in piedi.

Una volta che un team avrà abbattuto tutti i Kubb presenti sulla linea di fondo e in mezzo al campo, potrà provare ad abbattere il re, lanciando il bastone sempre dalla linea di fondo originaria.

Il team che per primo abbatte il re vince la partita. Se sfortunatamente il re viene abbattuto troppo presto, vince la squadra avversaria!

Lees eerst de gebruiksaanwijzing en volg deze op. Bewaar deze om later te kunnen raadplegen. Read the instructions before use, follow them and keep them for reference. Lire les instructions avant utilisation, s'y conformer et les garder comme référence. Lies die Anweisungen vor Gebrauch, befolge sie und halte sie nachschlagebereit. Leer las instrucciones antes de la utilización, seguir las y conservarlas como referencia. Leggere le istruzioni prima dell'uso, attenersi ad esse e conservarle per riferimento futuro.

