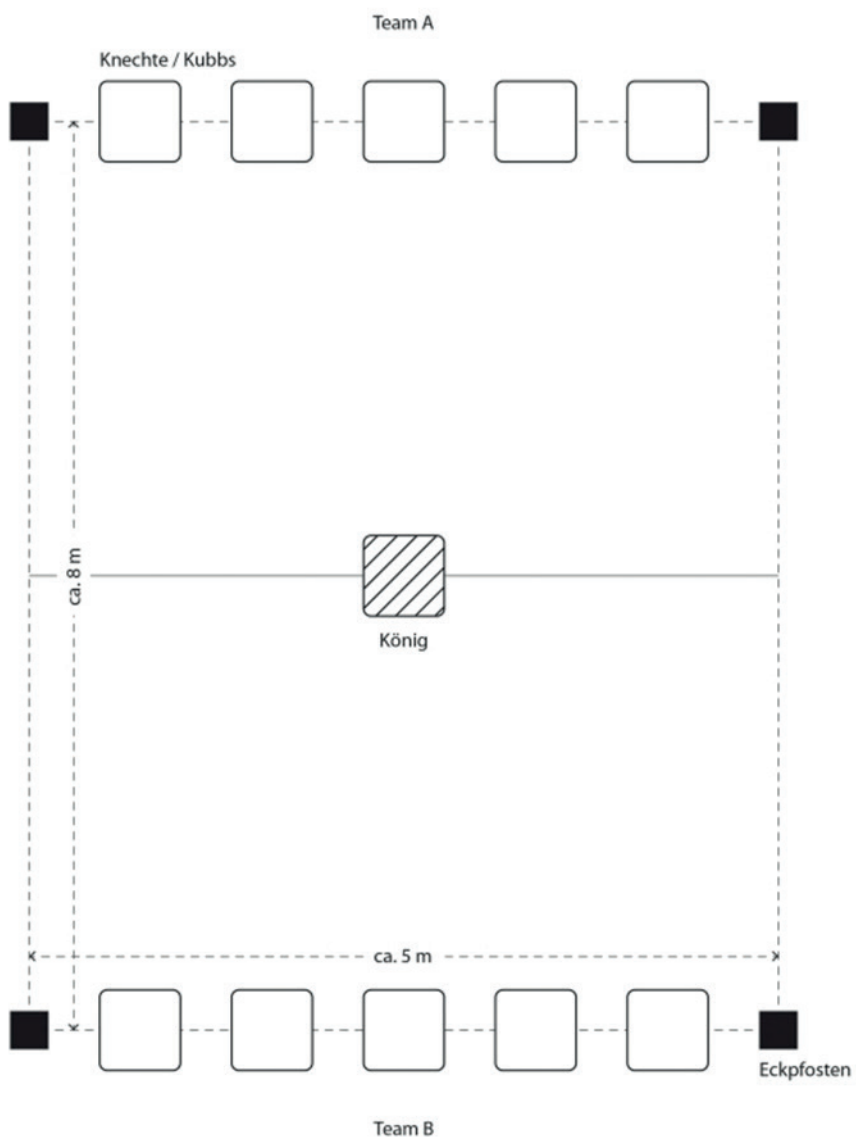


OCEAN5

KUBB/SCHWEDENSCHACH/WIKINGERSPIEL

D	SPIELANLEITUNG/AUFBAU
EN	GAME INSTRUCTIONS/SETUP
FR	INSTRUCTIONS DE JEU/CONFIGURATION
IT	ISTRUZIONI DI GIOCO/IMPOSTAZIONE
ES	INSTRUCCIONES DE JUEGO/CONFIGURACIÓN



SPIELANLEITUNG

Ziel des Spiels ist es, mit den Wurfstöcken alle Kubbs in der gegnerischen Hälfte umzuwerfen. Wenn dies in einem Durchgang gelingt darf das Team auf den König zielen. Das Team, das den König erfolgreich umgeworfen hat, gewinnt. Es werden 2 Teams gebildet, die gegeneinander antreten. Das Spielfeld wird wie auf der Vorderseite abgebildet mit den 4 mitgelieferten Eckpfosten rechteckig abgesteckt. Auf den Spielfeldrändern (Grundlinie) der jeweiligen Teams werden die Knechte aufgereiht, in der Mitte steht der König (erkennbar an der roten Krone). Die Wurfhölzer dürfen nicht von oben geworfen werden und nicht seitlich geschleudert werden. Das Wurfholz muss von unten geworfen werden (wie z.B. beim Bowling). Unter dem Beginner Team werden die 6 Wurfhölzer möglichst gerecht aufgeteilt, jeder Spieler wirft nacheinander ein Wurfholz.

Team A versucht nacheinander mit den sechs Wurfhölzern möglichst viele gegnerische Kubbs/Knechte von Team B zu treffen. Dabei ist darauf zu achten, dass der Werfer hinter der eigenen Grundlinie steht. Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem Team A seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt Team B alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe. Nun ist Team B an der Reihe und wirft die umgeworfenen Kubbs über die Mittellinie in die gegnerische Spielhälfte, die dort aufgestellt werden wo sie landen. Landet ein Kubb dabei außerhalb der gegnerischen Spielfläche, muss er nochmals geworfen werden. Verfehlt man erneut die gegnerische Spielhälfte, wird dieser Kubb zum Straf-Kubb, den der Gegner dort aufstellen darf wo er will (nicht näher als eine Wurfholzlänge zum König).

Nun darf Team B zunächst die hineingeworfenen Feldkubbs umwerfen bevor auf die Kubbs an der Grundlinie von Team A geworfen werden darf. Sollte dabei ein Kubb auf der Grundlinie umgeworfen werden, bevor die übrigen Kubbs im Feld umgeworfen sind, wird dieser Kubb wieder aufgestellt. Anschließend ist Team A wieder an der Reihe. Auch Team A wirft zunächst alle Kubbs, die von Team B umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte.

Falls es Team B nicht gelungen war, alle Feldkubbs zu fällen, so darf Team A nun mit den Wurfhölzern bis zu dem Feldkubb in seiner Hälfte vorgehen, der dem König am nächsten steht. Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde von Team A. Das Spiel wiederholt sich bis eine der Mannschaften alle gegnerischen Kubbs 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.

GAME INSTRUCTIONS

The aim of the game is to knock over all Kubbs in the opponent's half by throwing sticks. If a team achieves this in one round, that team is allowed to aim at the King. The team that knocks over the King wins. Two teams compete against each other. As shown on the front page, the playing field is staked out in a rectangular shape with the 4 supplied corner posts. Each team lines up the Kubbs („Servants“) on the sidelines of their fields (Baseline). The King stands in the middle (identifiable by the red crown). It is not allowed to throw the sticks from above or hurl them sideways. The stick must be thrown underarm (i.e. from below like in bowling). The 6 throwing sticks are divided up as fairly as possible among the starting team. The players throw their sticks in turn - one stick at a time.

With the six throwing sticks, Team A tries to hit as many of the Kubbs/Servants of Team B as possible. Make sure that the person throwing is standing behind his or her own Baseline. The throwing sticks as well as the toppled Kubbs are left lying on the ground until all team members have thrown their sticks. After all players of Team A have finished throwing, Team B collects all of the sticks and the toppled Kubbs - then it is their turn. Now it is Team B's turn: they throw the Kubbs that were knocked over across the Middle Line into the opponent's side of the playing field. These Kubbs are then stood upright at the spot they land. If a Kubb lands outside the opponent's part of playing field, it must be thrown again. If the opponent's part of the playing field is missed once again, this Kubb becomes a Penalty Kubb, which the opponent can place wherever they want (but no closer to the King than the length of one throwing stick).

Next, Team B is allowed to knock over the field Kubbs which were thrown in earlier. Then, the throwing sticks can be thrown at the Kubbs on Team A's Baseline. If a Kubb on the Baseline is knocked over before the other Kubbs, that Kubb is stood up again. Then it is Team A's turn again. Team A now throws all of Team B's Kubbs that were toppled into the opponent's half of the playing field.

If Team B did not succeed in toppling all the field Kubbs, Team A is allowed to go with the throwing sticks up to the field Kubb which is closest to the King in his own half of the field. This Kubb is now the new Throwing Line for Team A's round. The game is repeated until one of the teams has toppled all of the opponent's Kubbs. With the remaining throwing sticks, the players can now try to knock over the King. The King must not be hit at any time before - otherwise, the team that has hit him has lost.

INSTRUCTIONS DE JEU

Le but du jeu est d'utiliser les bâtons pour renverser tous les kubbs de la moitié adverse. Si cela réussit en une seule passe, l'équipe peut viser le roi. L'équipe qui a réussi à renverser le roi gagne. Deux équipes seront formées qui vont jouer l'une contre l'autre. Kubb se joue sur un terrain rectangulaire. Délimitez la zone de jeu par les quatre pieux fournis comme indiqué sur la face avant. Les serveurs sont alignés sur les bords du terrain (ligne de base) des équipes respectives, le roi est placé au centre (reconnaissable par la couronne rouge). Les bâtons en bois ne peuvent pas être lancés par le haut et ne peuvent pas être lancés latéralement. Le bois doit être lancé par le bas (par ex. au bowling). Parmi l'équipe débutante, les 6 bâtons lanceurs sont répartis le plus équitablement possible, chaque joueur lance les bâtons à tour de rôle.

L'équipe A essaie de frapper avec les six bâtons autant de kubbs/serveurs adverses de l'équipe B que possible. Il est important de s'assurer que le lanceur se tient derrière sa propre ligne de base. Les bâtons et tous les kubbs qui ont été renversés restent couchés jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient jeté leurs bâtons. Une fois que l'équipe A a terminé ses lancers, l'équipe B ramasse tous les bâtons ainsi que les kubbs renversés. C'est maintenant au tour de l'équipe B de lancer les kubbs renversés de l'autre côté de la ligne de base dans la moitié de la partie adverse, qui sont remis debout à l'endroit où ils ont été jetés. Si un kubb vient à sortir du terrain adverse, il doit être relancé. En un nouvel échec, ce kubb devient un kubb de pénalité, que l'adversaire peut placer où il veut (en respectant une distance minimum d'un bâton avec les lignes du terrain et avec le roi).

L'équipe B peut d'abord renverser les kubbs de champs lancés avant de faire tomber les kubbs placés à la ligne de base de l'équipe A. Si, par erreur, un kubb de base est renversé alors que les kubbs de champ restent encore debout, il est simplement relevé. Ensuite, c'est au tour de l'équipe A. L'équipe A lance d'abord tous les kubbs qui ont été renversés par l'équipe B dans la moitié adverse du terrain.

Si l'équipe B n'a pas réussi à faire tomber tous les kubbs de champ, alors l'équipe A peut maintenant s'approcher avec les bâtons près du kubb de champ dans sa moitié le plus proche du roi. Ce kubb représente donc la nouvelle ligne de tir pour cette ronde de l'équipe A. Le jeu se répète jusqu'à ce qu'une des équipes ait renversé tous les kubbs adverses. Si cette équipe a toujours des bâtons à jeter, elle peut alors tenter d'attaquer le roi. Si à tout moment du jeu le roi est renversé par accident, l'équipe qui l'a fait tomber perd immédiatement le jeu.

ISTRUZIONI DI GIOCO

L'obiettivo del gioco è di buttare giù con i bastoni di tiro tutti i kubb nella metà campo avversaria. Quando in un turno ci si riesce, la squadra può mirare al re. La squadra che ha rovesciato con successo il re vince. Verranno create 2 squadre che si sfidano l'un l'altra. Il campo di gioco è picchettato a rettangolo con i 4 picchetti angolari come illustrato sopra. Ai margini del campo di gioco (linea di base) di ogni squadra, i servitori/pedoni/kubb sono allineati, al centro c'è il re (riconoscibile dalla corona rossa).

I bastoncini da lancio non devono essere tirati dall'alto e non devono essere lanciati lateralmente. Il bastoncino da lancio deve essere tirato dal basso (come per es. nel bowling). All'interno della squadra dei principianti, i 6 bastoni da lancio vengono suddivisi nel modo più equo possibile, ogni giocatore lancia un bastoncino alla volta.

Dopodiché la squadra A prova a sua volta a colpire con i sei bastoni da lancio quanti più avversari kubb/servitori possibile della squadra B. Nel farlo bisogna assicurarsi che il lanciatore sia dietro la propria linea di base. I bastoni da lancio e i kubb eventualmente rovesciati restano per terra, finché tutti i membri della squadra non hanno lanciato i loro bastoncini. Dopo che la squadra A ha completato i suoi lanci, la squadra B raccoglie tutti i bastoni da lancio e i kubb rovesciati ed ora tocca a lei. Ora è il turno della squadra B e lancia i kubb rovesciati sopra la linea centrale nella metà opposta del gioco, che vengono posizionati nel punto in cui atterrano. Se uno dei kubb finisce all'esterno del campo da gioco avversario deve essere tirato nuovamente. Se si manca di nuovo la metà gioco avversaria questo kubb diventa una kubb-punizione che l'avversario può piazzare dove vuole (la distanza dal re deve però essere superiore alla lunghezza di un bastoncino da tiro).

A questo punto la squadra B può rovesciare i kubb nel campo prima che si possa tirare contro i kubb sulla linea di base della squadra A. Se un kubb viene rovesciato sulla linea di base prima che i restanti kubb nel campo vengano rovesciati, questo kubb verrà riposizionato. Quindi tocca di nuovo alla squadra A. La squadra A lancia anche tutti i kubb rovesciati dalla squadra B nella metà opposta del campo. Anche la squadra A comincia col tirare tutti i kubb rovesciati dalla squadra B nella metà campo avversaria.

Se la Squadra B non era riuscita a far cadere tutti i kubb, la squadra A è ora autorizzata a procedere con i bastoni da lancio fino al kubb più vicino al re nella propria metà. Questo kubb quindi diventa la nuova linea di lancio per il turno della squadra A. Il gioco si ripete fino a quando una delle due squadre rovescia tutti i kubb avversari. Con i restanti bastoncini da lancio a questo punto si può provare a colpire il re. Il re non può assolutamente essere colpito prima, altrimenti la squadra che lo ha colpito perde.

INSTRUCCIONES DE JUEGO

El objetivo del juego es utilizar los palos de lanzamiento para derribar todos los kubbs en el campo contrario. Si esto tiene éxito en un solo pase, el equipo puede apuntar al rey. El equipo que derribó con éxito al rey gana. Se formarán dos equipos para competir entre sí. Para jugar es necesario delimitar una superficie de forma rectangular con el apoyo de 4 marcadores suministrados por las esquinas. Los sirvientes/kubbs están alineados en los bordes del campo (línea de base) de los respectivos equipos, el rey es colocado en el centro del terreno (reconocible por la corona roja). La madera no debe ser lanzada desde arriba y no debe ser lanzada de lado. Los palos deben ser lanzados desde abajo (como jugar a los bolos). Los 6 palos de lanzamiento se dividen en partes iguales dentro del equipo que comienza, cada jugador lanza un palo tras otro.

El equipo A trata de golpear a tantos sirvientes/kubbs del equipo B como sea posible uno tras otro con los seis palos de lanzamiento. Es importante asegurarse de que el lanzador está parado detrás de su propia línea de base. Los palos de lanzamiento y los kubbs posiblemente derribados permanecen tumbados hasta que todos los miembros del equipo hayan tirado sus palos. Después de que el equipo A haya completado sus lanzamientos, el equipo B recoge todas la maderas y kubbs derribados. Ahora es el turno del equipo B de lanzar los kubbs derribados a través de la línea de base hacia la otra mitad del juego del oponente, que luego se ponen de pie al sitio donde fueron lanzados. Si un kubb cae fuera del área de juego del oponente, debe ser lanzado de nuevo. En otro fallo, este kubb se convierte en un kubb de penalización, que el oponente puede colocar donde quiera (respetando una distancia mínima de un palo con las líneas del campo y con el rey).

El equipo B puede primero derribar los kubbs de campo lanzados antes de dejar caer los kubbs colocados en la línea de base del equipo A. Si un kubb en la línea de base es derribado antes de que los otros kubbs en el campo sean derribados, ese kubb será configurado de nuevo. Entonces es el turno del equipo A otra vez. El equipo A también lanza primero a todos los kubbs que fueron derribados por el equipo B a la mitad opuesta del campo.

Si el equipo B no ha tenido éxito en dejar caer todos los kubbs de campo, entonces el equipo A puede ahora proceder con los palos hasta el kubb de campo en su mitad más cercana al rey. Este kubb representa la nueva línea de lanzamiento para esta ronda del equipo A. El juego se repite hasta que uno de los equipos haya derribado a todos los kubbs contrarios. Si este equipo todavía tiene palos para tirar, pueden probar apuntar al rey. Si en cualquier momento durante el juego el rey es derribado por accidente, el equipo que lo derribó pierde automáticamente.

OCEAN5

KUBB/SCHWEDENSCHACH/WIKINGERSPIEL

Produced by: 3S GmbH & Co. KG • Kalker Hauptstr. 296
51103 Köln • www.ocean5.de

 Ocean5 is a registered trademark by 3S GmbH & Co.KG