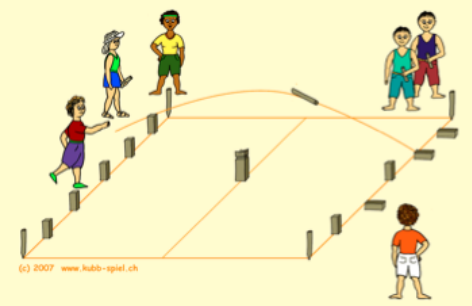
ERSTELLT VON
JeannineWeibel

ON
20.08.2012

Keine Stimmen

# Spielanleitung Kubb



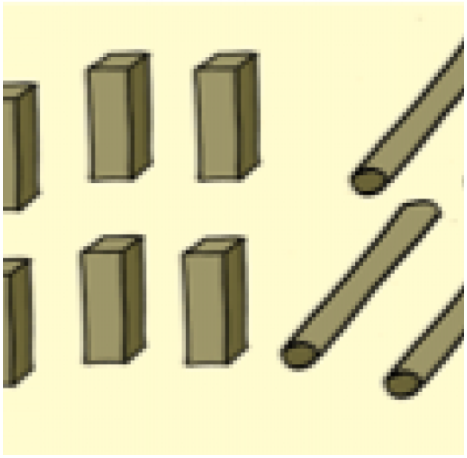

Kubb ist ein simpels Spiel das sehr lustig sein kann.

## Woher Kubb kommt

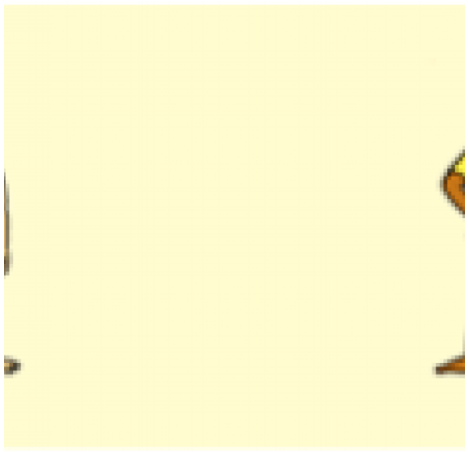
Kubb ist ein Wurfspiel aus dem hohen Norden, dass schon zu Zeiten der Wikinger gespielt wurde.

## Was es dazu braucht

Einen König und 10 Spielfiguren (Klotz = Kubb) aus Holz, 6 Wurfhölzer und 4 Eckpflöcke um das Spielfeld zu markieren.

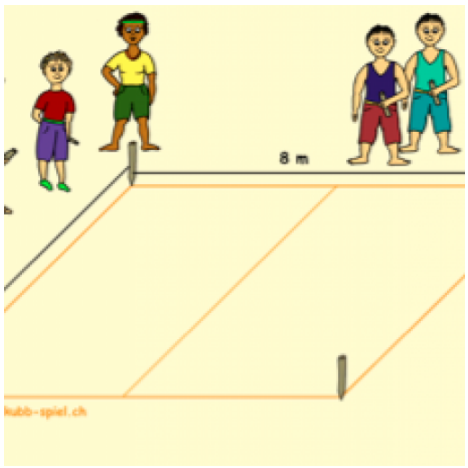


Engagierte Mitspieler in zwei Mannschaften

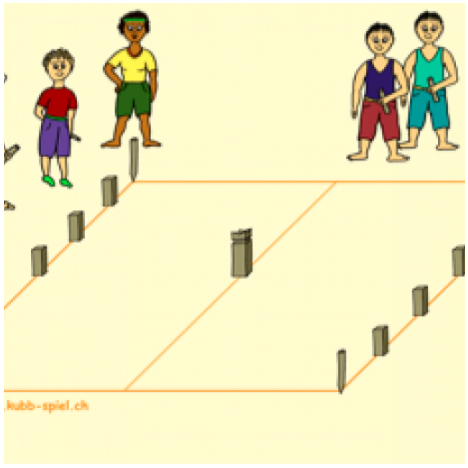


## Spielfeld aufstellen

Als erstes wird das Spielfeld abgesteckt. Besonders gut eignen sich Sandböden oder Wiesen. Stein und Asphalt machen die Wurfhölzer kaputt. Das Spielfeld soll etwas 8-10 Meter lang sein, und etwa 5 Meter breit. Die Eckpflöcke zeigen die Ausmasse an. Im Bild sind zur Verdeutlichung Linien eingezeichnet, die man aber im richtigen Spiel nicht unbedingt braucht.




Die kurzen Seiten nennen wir die Basis- oder Grundlinien, die langen Seiten die Seitenlinien. In der Mitte zwischen den Basislinien liegt die Mittellinie.



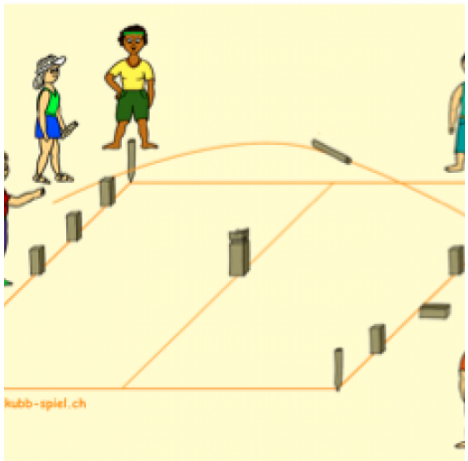

Die 10 Spielfiguren werden gleichmässig auf die beiden Grundlinien verteilt. Jede Spielpartei erhält also für den Anfang 5 Spielfiguren. Der König wird in die Mitte der Mittellinie gestellt.

## Das Spiel beginnt

Das Team, das anfängt, hat einen kleinen Vorteil. Oft wird deshalb um den Beginn gekämpft, indem jedes Team ein Wurfholz auf den König wirft. Wer näher beim König zu liegen kommt, ohne diesen umzuwerfen, beginnnt.

Ein Spieler der Gruppe A stellt sich an seine Grundlinie und versucht mit einem Wurfholz eine Spielfigur auf der gegnerischen Grundlinie umzuwerfen. Danach folgen alle anderen Spieler der Gruppe A.

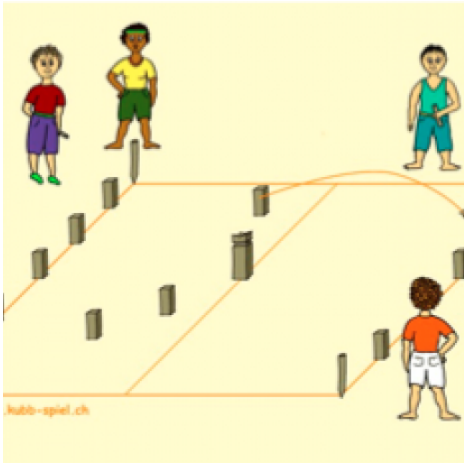
- Der Kubb/das Wurfholz soll mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen werden.
- Das Wurfholz darf nicht quer und auch nicht rotierend geworfen werden.




## Das Spiel geht weiter

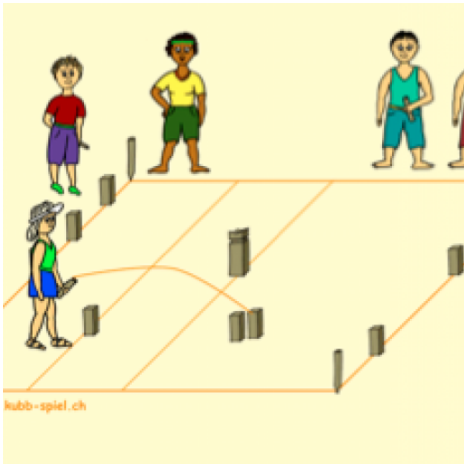
Wenn Gruppe A alle 6 Wurfhölzer geworfen hat, muss die Gruppe B die gefällten Kubbs dem Gegner übergeben. Dies macht sie, indem sie diese in die Platzhälfte von Gruppe A wirft. Gruppe A stellt diese Kubbs dann wieder senkrecht auf.

- Die Kubbs werden immer von der Grundlinie in das gegnerische Feld geworfen.
- Trifft der Werfer mit einem Kubb zweimal das Feld nicht, dann darf die Gegenpartei den Kubb platzieren. Dabei muss ein Mindestabstand von einer Wurfholzlänge zum König und den Eckpfosten eingehalten werden.
- Ein Kubb wird immer dort aufgestellt, wo er gelandet ist.
- Wird mit einem Kubb der König getroffen, hat die Mannschaft verloren.
- Ob die Kubbs beim Aufstellen nach vorn oder hinten gekippt werden, ist der Gruppe A überlassen.




Um die Kubbs auf der Grundlinie von A umwerfen zu können, müssen die neu aufgestellten Figuren im Feld (Feldkubbs) zuerst gefällt werden.

Schafft die Gruppe B es nicht, alle Feldfiguren umzuwerfen, dann bekommt die Gruppe A einen entscheidenden Vorteil. Sie darf die Abwurflinie nach vorne verlegen, auf die Höhe des vordersten stehenden Kubb. So geht das Spiel nun wechselseitig weiter.



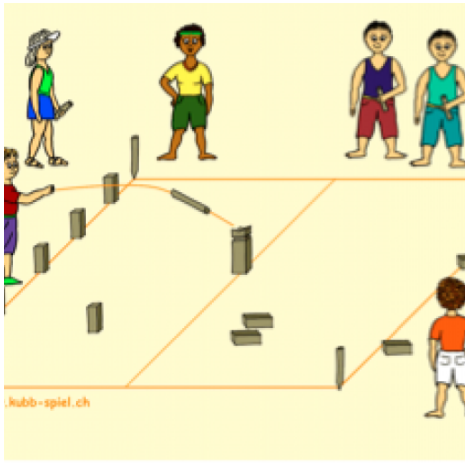
## Spielvarianten

- Kubbs, die in die gegnerische Hälfte geworfen werden und sich berühren, können aufeinandergestapelt werden. Bei den Kubbweltmeisterschaften ist dies aber explizit nicht erlaubt.
- Umgeworfene Kubbs werden direkt aus dem Spiel genommen (nicht dem Gegner überlassen).

## Das Spiel endet

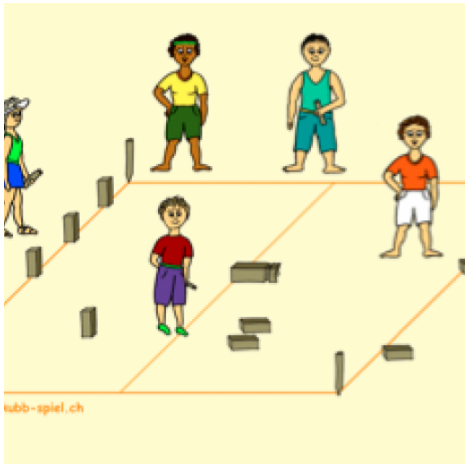
Wenn eine Gruppe alle Figuren des Gegners umgeworfen hat, kann sie versuchen, auch den König zu Fall zu bringen.

–> Auf den König wird aber wieder von der Grundlinie aus geworfen.




Schafft man es, hat man gewonnen.

Verloren hat man, wenn der König umgeworfen wird, bevor alle Kubbs gefällt wurden.



**Bildnachweis**
Titelbild: Jungscharleiter-CD "Fit für Kids" 1992-1995

Restliche Bilder: Juropaarchiv, www.juropa.net

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/spielanleitung-kubb