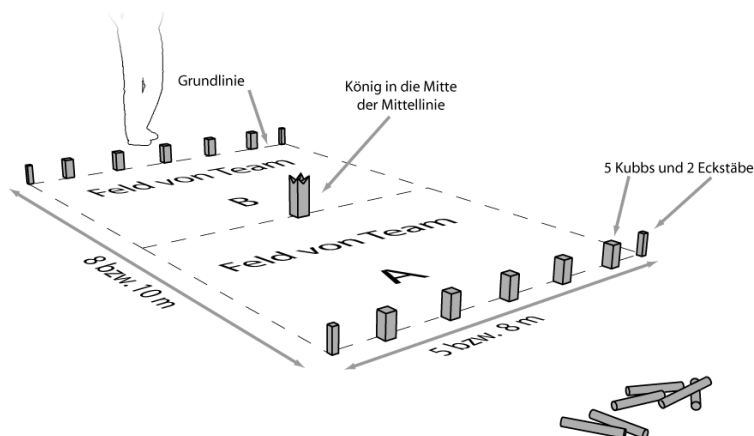


# Kubb

Wie alt Kubb wirklich ist, vermag niemand mehr genau zu sagen, aber sicher ist, dass es aus Schweden kommt und sich dort seit Jahrhunderten großer Beliebtheit erfreut. Inzwischen gibt es Weltmeisterschaften und dafür natürlich spezielle Regeln.

Kubb ist ein Gesellschaftsspiel, da es mit 2-12 Personen und gern im Freien gespielt werden kann. Es werden zwei Teams, ein Kubb-Spiel sowie eine Fläche von 5x8m bzw. 8x10 m benötigt. Und so wird aufgebaut:



## Spielbeginn

Jedes Team wirft einen Wurfstock von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König, ohne diesen zu treffen. Wer näher dran ist, beginnt.

## Spielende

Ein Team hat gewonnen, wenn es alle Kubbs im Feld des anderen Teams und danach den König mit den sechs Wurfstäben in einem Durchgang umwirft.

## Spielabbruch

Achtung! Wer den König vorher (auch ungewollt) mit Kubb oder Wurfstock umwirft, hat sofort verloren.

## Spielregeln

- Nur ein Team verfügt über Wurfstöcke und wirft diese alle nacheinander.
- Die Wurfstöcke werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen (keine „Hubschrauber-Wurf“!).
- Geworfen wird von der Grundlinie, es sei denn, es stehen noch Kubbs des Gegners im eigenen Feld (dann wird von dem Kubb aus geworfen, der am dichtesten an der Grundlinie steht).
- Ziel ist es, die Kubbs im gegnerischen Spielfeld (bzw. auf der Grundlinie) zu treffen.
- Zuerst müssen alle Kubbs im gegnerischen Feld umgeworfen werden, bevor die Kubbs auf der Grundlinie dran sind.
- Getroffene (und umgefallene) Kubbs werden aufgehoben und von der Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen, wo sie an der Stelle aufgestellt werden, wo sie liegen bleiben.
- Sollten Kubbs beim Werfen aus dem Feld rollen, darf der Wurf wiederholt werden. Passiert dies mit einem Kubb das dritte Mal, kann das andere Team den Kubb im Feld dort aufstellen, wo es will.

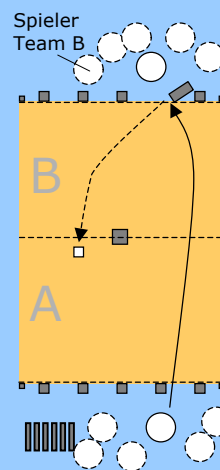
## Spielverlauf

**1.** Team A wirft alle seine 6 Stäbe nacheinander und versucht, die fünf Kubbs von Team B zu treffen (im Bild: ein Treffer).

Danach sammelt Team B die sechs Wurfstäbe ein.

Alle umgefallenen Kubbs werden von Team B jetzt in das Feld von Team A geworfen (Tipp: Möglichst dicht hinter die Mittellinie werfen).

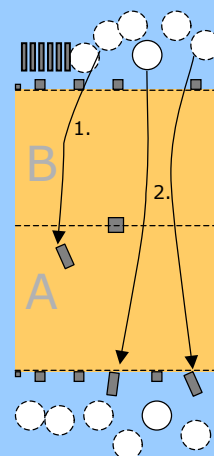
Team A stellt die von Team B geworfenen Kubbs an der Stelle, wo sie im Feld liegenbleiben senkrecht auf.



**2.** Team B hat nun die Wurfstöcke und muss zuerst den im Feld A stehenden Kubb treffen (hier als Treffer dargestellt).

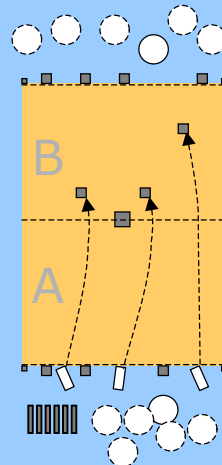
Danach kann Team B mit den verbleibenden Wurfstöcken versuchen Kubbs von Team A auf der Grundlinie zu treffen (hier zwei Treffer).

Team A sammelt jetzt die sechs Wurfstöcke sowie die drei getroffenen Kubbs ein.



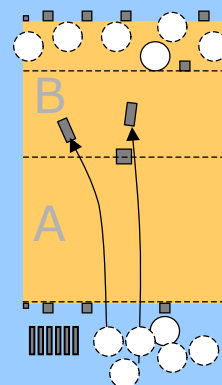
**3.** Team A muss jetzt nach bekanntem Muster zuerst die drei umgefallenen Kubbs von der Grundlinie aus ins Feld von Team B werfen.

Team A entscheidet sich für zwei kurze und einen langen Wurf ...



**4.**... Aus gutem Grund: Denn jetzt muss Team A mit den sechs Wurfstöcken zuerst die drei Kubbs im Feld von Team B treffen (allerdings trifft Team A - im Bild dargestellt - nur zwei).

Bleibt dabei ein Kubb stehen (wie hier im Bild), kann Team B danach bis zum letzten verbleibenden Kubb in seinem Feld vorrücken und braucht nicht mehr von der eignen Grundlinie werfen.



Und nach diesem Muster dauert das Spiel an ...

Mehr unter: [www.kubbaner.de](http://www.kubbaner.de)