

KUBB

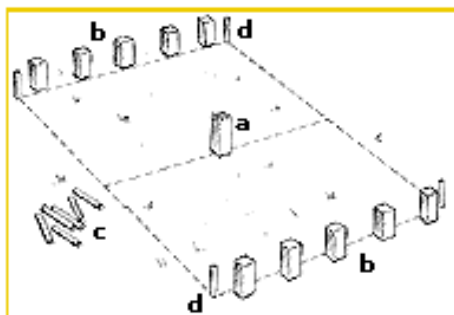


Oversettelse: Nils Håkon Nordberg

Kubb kan spilles en mot en eller lag mot lag. Spilles utendørs. Gress og grus er bra underlag.

INNHold

1 konge (a), 10 riddere (b), 6 kastepinner (c) og 4 hjørnepåler (d).



SPILLETS FORMÅL

Å velte overende alle motspillerens riddere, og til slutt kongen. Dette gjøres ved hjelp av kastepinnene.

FORBEREDELSE

Marker banen ved hjelp av de 4 hjørnepålene (d). Banen bør være omtrent 10 meter lang og 5 meter bred, men dette kan selvfølgelig også justeres nedover avhengig av spillernes alder og erfaring. Sett kongen (a) midt på banen. De 10 ridderne (b) plasseres med jevne mellomrom i hver sin ende, 5 på hver side.

SPILLETS GANG

Den som skal kaste stiller seg bak sin egen rekke av riddere og mellom hjørnepinnene. Pinnene kastes vertikalt og med underarmskast. Det er ikke tillatt å kaste helikopterkast, med andre ord på en slik måte at pinnen roterer flatt i lufta.

Hvilket lag som skal starte avgjøres ved at én spiller fra hvert lag kaster hver sin pinne. Poenget er nå å komme nærmest kongen, men uten å berøre ham.

Det startende laget, lag A, skal nå kaste overende så mange av lag B's riddere som mulig. Når alle 6 kastepinner er brukt, er turen over. Lag B skal nå kaste alle sine nedslagne riddere over på A's banehalvdel. Ridderne skal reises opp der de lander. Lag B har to forsøk for hver ridder på å få den til å lande på A's banehalvdel. Det vil

si: Bak kongen, mellom hjørnepinnene, foran A's riddere. Om lag B mislykkes i dette, kan lag A sette den hvor de selv ønsker. Men minst én pinner lengde vekk fra kongen.

Nå skal lag B kaste ned sine egne riddere på A's banehalvdel. Først når alle er dyttet overende, kan B begynne på A's riddere.

B's tur er over straks alle seks pinner er kastet. De av B's riddere som er kastet overende på A's banehalvdel, settes tilbake sammen med B's øvrige riddere. Ridderne skal altså aldri tas ut av spill.

Turen går nå til A, og prosessen gjentas. De av A's riddere som er truffet, skal nå kastes over på lag B's banehalvdel. Lag A må nå treffe alle sine egne riddere på B's halvdel før de kan starte på B's riddere.

Dersom lag A mislykkes å få ned alle sine riddere, kan B nå kaste fra den ridderen som står nærmest sin egen rekke av riddere.

Det teller ikke dersom du kaster ned en motstanderridder før du har kastet ned alle dine egne på motstanders banehalvdel. Motstanderridderen skal i så fall reises opp igjen.

SEIER

Vinner er det laget som først klarer å knocke overende alle motstanderridderne OG til slutt slå overende kongen. Kast mot kongen må alltid gjøres fra bak din egen rekke av riddere.

KJAPPERE VARIANT

Ønskes et kortere spill, kan man endre hva som skjer med de av dine egne riddere som du kaster overende på motstanders banehalvdel. Vanligvis skal de jo settes tilbake i rekken av riddere, men alternativt kan man bestemme at disse i stedet tas helt ut av spill. Dermed blir det gradvis færre og færre på hver side, noe som vanligvis vil føre til kjappere runder.

Merk at dette ikke er en offisiell variant. Det er den norske oversetter som har lagt til denne varianten for egen regning, det er nemlig slik vi har vært vant til å spille Kubb.

- Disse reglene kan også lastes ned fra brettspill.no. Søk på "kubb".