

# Kubb Set

Art. no 31-5336

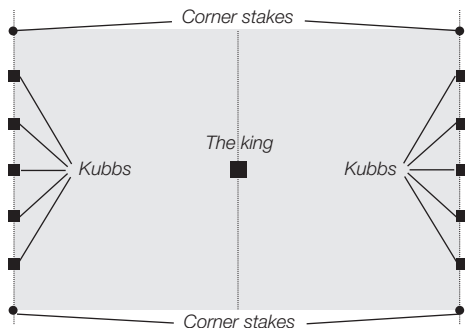
## Your kubb set consists of

- One king
- 10 kubbs
- 6 throwing batons
- 4 corner stakes to mark out the pitch (use of the stakes is not obligatory)

The pitch should be rectangular and measure 5 × 8 metres.

## Getting started

- The corner stakes are pushed into the ground at each corner of the pitch.
- The kubbs are stood up equidistant from one another along the two baselines (short sides of the pitch), 5 on each side – facing each other.
- The king is stood in the centre of the pitch.



## How to play

The aim of the game is to first knock down all of your opposing team's kubbs and then the king by throwing the batons.

Decide which team is to throw first. The player who is to throw first, stands behind his/her own baseline with a throwing baton. All other players should stand well outside the kubb pitch. The thrower should try to knock down the opposing team's kubbs. The throwing baton must be thrown so that it rotates in a vertical plane, not horizontally like a helicopter. Players in the same team should take it in turns to throw.

When all the batons have been thrown it is the other team's turn. The team who have not just thrown should begin by picking up any kubbs which have been knocked down. They should then stand behind their own baseline and throw the field kubbs (knocked down kubbs) over to the opponent's half of the pitch. The team have two attempts to throw the field kubbs over to the opponents half of the pitch so that they stay in bounds. If they fail, the opposing team may place the kubbs anywhere on their side of the pitch (although there must be at least one baton's length between the kubb and the king). Those field kubbs which land correctly should be raised on the exact spot where they lie by the opposing team. The opposing team may choose which way to raise the field kubb as long as it remains inside the bounds of the pitch.

It is now the turn of the defending team to throw the batons. They first have to knock down any field kubbs. If they knock down any baseline kubbs before they knock down the field kubbs, the baseline kubb must be raised again. When all of the field kubbs have been knocked down, they can try to knock down the opposing team's baseline kubbs. When all the batons have been thrown it is the first team's turn again. The first team must first throw any field kubbs over to the opposing team's half, then try to knock them down, and so on.

If a team should not succeed in knocking down their field kubbs, the opposing team has the right to advance to an imaginary line level with the field kubb furthest forward on their half of the pitch and parallel to the baselines.

This will give them an advantage when they try to knock down their opposing team's kubbs. However, all field kubbs must still be thrown from the original baselines.

Only when all kubbs are knocked down, both field and baseline, may one try to knock the king down. When throwing at the king, you must stand behind your team's original baseline even if you have kubbs further forward. The team to knock the king over after first having knocked down all the opposing team's kubbs, wins. However, if you knock the king down at any other time during play, your team loses.

If you want to speed the game up, you can decide that any field kubbs knocked down are removed from the game instead of throwing them back and forth.

## Disposal

Follow local ordinances when disposing of this product. If you are unsure about how to dispose of this product contact your municipality.

# Kubbspel

Art.nr 31-5336

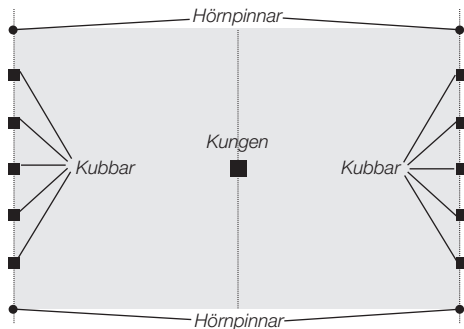
## Kubbspellet består av

- En kung
- 10 kubbar
- 6 kastpinnar
- 4 hörnpinnar som markerar banans kanter (behöver inte användas)

Spelplanen ska vara rektangulär med måtten 5 × 8 meter.

## Uppställning

- Hörnpinnarna trycks ev. ner i planens hörn.
- Kubbarna ställs upp längs planens kortsidor, även kallade baslinjer, med jämnt avstånd mellan varandra.
- Kungen ställs upp mitt på planen.



## Spelregler

Kubb går ut på att först kasta ner motståndarens fem kubbar och sedan kasta ner kungen. Det lag som först lyckas med detta vinner.

Bestäm vilket lag som ska börja kasta. Den som ska börja kasta ställer sig bakom sin egen baslinje med en kastpinne i handen. Övriga deltagare ställer sig några meter utanför planen. Den som kastar ska försöka träffa motståndarlagets kubbar och få dem fällda. Man måste kasta raka underarmskast, dvs. man får inte kasta så att kastpinnen roterar i sidled. Om man är fler i samma lag turas man om att kasta.

När alla kastpinnar är kastade är det dags för det andra laget. De ska börja med att plocka upp och kasta de fällda kubbarna, om det finns några. De ska stå bakom sin baslinje och kasta kubbarna så att de stannar på motståndarnas planhalva. Man har två försök på sig per kubb men om man misslyckas båda gångerna får motståndarna ställa kubben var de vill på sin planhalva, dock minst en kastpinnens längd från kungen. De kubbar som från början hamnar rätt ska motståndarlaget resa rakt upp där de ligger. Motståndarlaget får välja åt vilket håll, men de måste alltid resas så att de hamnar inom spelplanen.

Sedan är det dags att börja kasta kastpinnarna. Först måste man fälla de kubbar som står ute på planen. Dessa kallas fältkubbar. Om man skulle råka fälla någon av de kubbar som står på motståndarnas baslinje, dvs. en baskubb, innan man har fällt alla fältkubbar, så ska man resa upp baskubben. När alla fältkubbar har fällts, ska man börja kasta mot baskubbarna. När alla kastpinnar är kastade, så är det dags för det första laget igen. De ska börja med att kasta de fällda kubbarna, sedan kasta kastpinnarna på dem, osv.

Om ett lag inte skulle lyckas fälla alla fältkubbar, får det andra laget gå fram och ställa sig på en tänkt linje bredvid den fältkubb som står längst fram på den egna planhalvan. Därmed får de kortare, enklare kast när de ska fälla motståndarlagets kubbar. Man ska dock fortfarande kasta sina fällda kubbar från sin ursprungliga baslinje.

När alla kubbar är fällda, både baskubbarna och fältkubbarna, ska man kasta på kungen. När man kastar på kungen ska man stå på sin ursprungliga baslinje, även om man har kubbar längre fram. Om man faller kungen så har man vunnit! Detta gäller endast om man först har fällt motståndarlagets alla kubbar. Skulle man fälla kungen innan man har gjort det, så förlorar man spelet.

Om man vill att spelet ska gå snabbare kan man bestämma att alla fällda fältkubbar tas ur spel, istället för att kastas fram och tillbaka.

## Avfallshantering

När du ska göra dig av med produkten ska detta ske enligt lokala föreskrifter. Är du osäker på hur du ska gå tillväga, kontakta din kommun.

# Kubb

Art.nr 31-5336

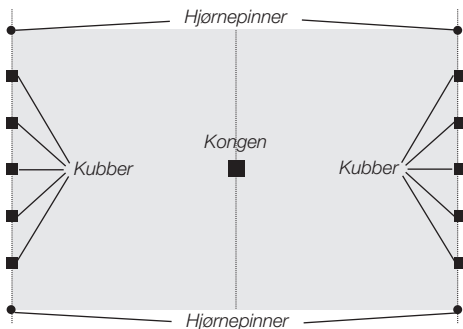
## Kubb-spillet består av

- Én konge
- 10 kubber
- 6 kastepinner
- 4 hjørnepinner (disse markerer banens hjørner, men er ikke nødvendige å bruke).

Størrelsen på spillebanen er 5 × 8 meter.

## Oppstilling

- Hjørnepinnene kan, hvis de brukes, markere banens fire hjørner.
- Kubbene stilles opp langs banens kortsider, som også kalles basislinjer. Still dem opp med jevn avstand mellom dem. (Kubber som står på basislinjen kalles basiskubber/baskubber. Når de flyttes ut på banen kalles de feltkubber.)
- Kongen plasseres midt på banen.



## Spilleregler

Kubb går ut på først å felle motstanderens fem kubber, og deretter kongen. Det laget som klarer dette først, vinner.

Trekk om hvilket lag som skal starte å kaste. Den som starter spillet stiller seg bak sin egen basislinje med en kastepinne i hånden. Øvrigt deltakere stiller seg noen meter utenfor banen. Den som kaster skal forsøke å treffe motstanderens kubber og få dem til å falle. Man må kaste rette underarmskast, dvs. at kastepinnen ikke roterer sideveis. Hvis man er flere på samme lag, alternerer man om å kaste.

Når alle kastepinnene på det ene laget er kastet, er det lag nummer to sin tur. De skal starte med å plukke opp og kaste de kubbene som har falt, dersom det er noen. Deltakerne må stå bak sin egen basislinje og kaste kubbene slik at de havner på motstanderens banehalvdel. Man har to forsøk på seg per kuppe, men hvis man ikke klarer det på de to forsøkene kan motstanderene stille kuben hvor de vil på sin banehalvdel. Den må da stilles med minst en kastepinnens lengde fra kongen. De kubbene som fra starten av havner riktig skal motstanderlaget reise rett opp, fra der de ligger. Motstanderlaget kan velge hvilken retning kuben reises opp, men de må alltid reises slik at de havner inne på banen.

Så er det på tide å begynne å kaste kastepinnene. Først må man felle de kubbene som står ute på banen (feltkubbene). Hvis man har felt noen av de kubbene som står på motstanderens basislinje, dvs. en basiskuppe, før man har felt alle feltkubbene, så skal man reise opp basiskubben. Når alle feltkubbene er felt, skal man starte med å kaste mot basiskubbene. Når alle kastepinnene er kastet skal det første laget kaste igjen. De skal starte med å kaste de felte kubbene, deretter skal de kaste kastepinnene på dem osv.

Hvis et lag ikke klarer å felle alle feltkubbene, får det andre laget gå fram og stille seg på en tenkt linje ved siden av den feltkubben som står lengst framme på egen banehalvdel. De får dermed kortere og enklere kast når de skal felle motstanderlagets kubber. Man skal fortsette å kaste sine felte kubber fra sin opprinnelige basislinje.

Når alle kubbene har falt, både basiskubbene og feltkubbene, skal man kaste på kongen. Når man kaster på kongen skal man stå på sin opprinnelige basislinje, selv om man har kubber lengre fram. Hvis man fellt kongen har man vunnet! Dette gjelder kun hvis man først har felt alle kubbene til motstanderene. Hvis man fellt kongen før det er gjort, taper man spillet.

Dersom man ønsker at spillet skal gå raskere, kan man bestemme at alle falne feltkubbene tas ut av spillet i stedet for å kaste dem fram og tilbake.

## Avfallshåndtering

Når du skal kvitte deg med produktet, skal dette skje i henhold til lokale forskrifter. Er du usikker på hvordan du går fram, ta kontakt med lokale myndigheter.

# Kubb-peli

Tuotenro 31-5336

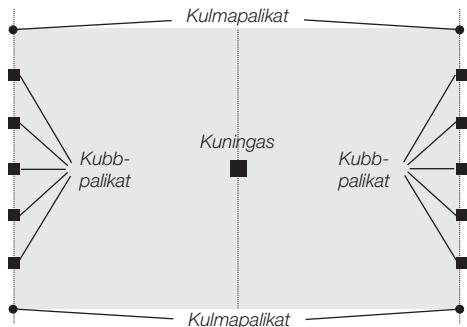
## Kubb-pelin osat

- Kuningas
- 10 kubb-palikkaa
- 6 heittopalikkaa
- 4 kulmapalikkaa, joilla merkitään pelialueen kulmat (ei tarvitse välttämättä käyttää)

Pelialue on suorakulmion muotoinen ja sen mitat ovat 5 x 8 m.

## Järjestys

- Kulmapalikat painetaan maahan pelialueen kulmiin.
- Kubb-palikat asetellaan pystyyn pelialueen lyhyemmille reunoille, ns. peruslinjoille, säännöllisen välimatkan päähän toisistaan.
- Kuningas asetetaan keskelle pelialuetta.



## Pelin säännöt

Pelin tarkoituksena on saada heittämällä kaadettua ensin vastustajan viisi kubb-palikkaa ja viimeiseksi kuningas. Se joukkue, joka onnistuu tässä tehtävässä ensimmäisenä, on voittaja.

Päätetään, kumpi joukkue aloittaa heittämisen. Aloittaja asettuu oman peruslinjansa taakse yksi heittopalikka kädessään. Muut pelaajat asettuvat muutaman metrin päähän pelialueesta. Heittäjä yrittää osua vastustajajoukkueen kubb-palikkoihin ja saada ne kaadettua. Heittopalikoita saa heittää ainoastaan suoraan alakautta. Palikan heittäminen niin, että se pyörii sivuttain, ei ole sallittua. Jos joukkueessa on useita jäseniä, heittävät jäsenet vuorotellen.

Kun kaikki heittopalikat on heitetty, on toisen joukkueen vuoro. He aloittavat keräämällä ja heittämällä mahdolliset kaatuneet kubb-palikat. Joukkueen jäsenen on seisottava oman peruslinjansa takana ja heitettävä kubb-palikat niin, että ne jäävät vastustajien puolelle pelialueella. Jokaista kubb-palikkaa kohden on kaksi heittoyritystä. Jos kummatkin yritykset epäonnistuvat, saavat vastustajat itse asettaa palikan omalle puolelleen haluamaansa kohtaan, tosin vähintään yhden heittopalikan pituuden päähän kuninkaasta. Ne kubb-palikat, jotka ovat osuneet pelialueella oikeaan kohtaan, nostetaan vastustajajoukkueen toimesta pystyyn siihen kohtaan, missä ne sijaitsevat. Vastustajajoukkue saa itse päättää, miten päin he palikan nostavat, mutta palikan täytyy kuitenkin pysyä pelialueen sisällä.

Tämän jälkeen on aika heittää heittopalikat. Ensinnä tavoitteena on kaataa kaikki pelialueella sijaitsevat kubb-palikat. Näitä kutsutaan kenttäpalikoiksi. Jos peruslinjalla seisova palikka, ns. peruspallikka, kaatuu ennen kuin kaikki kenttäpalikat on kaadettu, nostetaan se ylös ja se pysyy yhä peruspallikkana. Kun kaikki kenttäpalikat on kaadettu, ruvetaan kaatamaan peruspallikoita. Kun kaikki heittopalikat on heitetty, on jälleen ensimmäisen joukkueen vuoro. He aloittavat heittämällä kaadettua palikat kentälle ja heittävät sitten niitä heittopalikoilla jne.

Jos joukkue ei onnistu oman heittovuoronsa aikana kaatamaan kaikkia kenttäpalikoita, saa toinen joukkue mennä kentälle ja asettaa kuvitelulle linjalle sen kenttäpalikan kohdalle, joka sijaitsee lähimpänä heidän omalla pelialueellaan. Näin he voivat kaataa vastustajajoukkueen palikoita lyhyemmillä heitoilla. Omat kaadettua palikat tulevat tosin edelleen heittävä alkuperäiseltä peruslinjalta.

Kun kaikki palikat, niin kenttä- kuin peruspallikatkin, on kaadettu, heitetään kuningasta kohti. Kuningasta heitetään alkuperäiseltä peruslinjalta, vaikka joukkueella olisikin kaatamattomia kenttäpalikoita lähempänä. Jos joukkue onnistuu kaatamaan kuninkaan, on se voittaja! Tämä vain, jos joukkue on ensin onnistunut kaatamaan kaikki vastustajajoukkueen palikat. Jos joukkue kaataa kuninkaan vahingossa ennen tätä, on se hävinnyt pelin.

Pelin kulkua voi niin haluttaessa nopeuttaa poistamalla kaadettua kenttäpalikat pelistä niiden edestakaisin heittämissään sijaan.

## Kierrätys

Kierrätä tuote asianmukaisesti, kun poistat sen käytöstä. Tarkempia kierrätysohjeita saat kuntasi jäteneuvonnasta.

# Kubb

Art.Nr. 31-5336

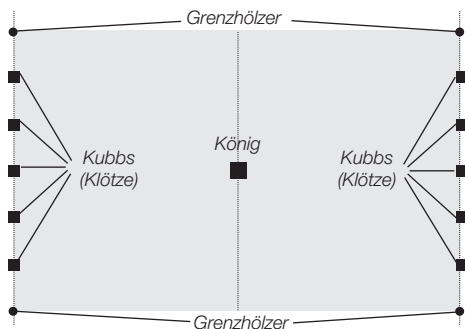
## Bestandteile

- Ein König
- 10 Kubbs (Klötze)
- 6 Wurfhölzer
- 4 Grenzhölzer

Die Spielfeldgröße beträgt 5 × 8 m.

## Spielvorbereitung

- Das Spielfeld wird in den vier Ecken mit in den Boden gesteckten Grenzhölzern abgegrenzt.
- Je fünf Kubbs mit etwa einem Meter Abstand zueinander bilden auf jeder Querseite die Grundlinie.
- Der König steht in der Mitte des Spielfeldes.



## Spielregeln

Beim Kubb geht es darum, zuerst die 5 Kubbs des Gegners und dann den König umzuwerfen. Die Mannschaft, die dies zuerst erreicht, hat gewonnen.

Die Mannschaft mit dem jüngsten Mannschaftsmitglied fängt an. Von der eigenen Grundlinie aus wird mit einem Wurfwolz auf einen gegnerischen Kubb geworfen. Die eigenen Mannschaftsmitglieder stellen sich dabei ein paar Meter hinter die werfende Person. Es wird grundsätzlich nur von unten geworfen. Dabei muss das Wurfwolz mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen; Horizontalwürfe und rotierende Würfe sind nicht erlaubt. Alle Mannschaftsmitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern.

Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Mannschaftsmitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem die erste Mannschaft seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt die zweite Mannschaft alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe. Alle umgefallenen Kubbs werden nun von der zweiten Mannschaft in die Feldhälfte der ersten Mannschaft geworfen. Pro Kubb hat man maximal zwei Versuche die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Gelingt dies nicht, darf die andere Mannschaft den Kubb beliebig auf der eigenen Spielfeldhälfte aufstellen, jedoch immer mit mindestens einer Wurfwolz-länge Abstand zum König. Kubbs, die korrekt in der gegnerischen Spielhälfte landen werden von der gegnerischen Mannschaft aufgestellt. Dabei ist es ihr freigestellt, in welche Richtung der Kubb zum Hinstellen gekippt wird (wobei er sich immer mindestens zur Hälfte in der Spielfeldhälfte befinden muss).

Jetzt wird mit den Wurfhölzern geworfen. Zuerst müssen die Kubbs in der Spielfeldhälfte umgeworfen werden. Dies sind die so genannten Feldkubbs. Sollte ein Kubb auf der Grundlinie (Grundkubb) umgeworfen werden bevor alle Feldkubbs umgeworfen worden sind, wird dieser wieder aufgestellt. Wenn alle Feldkubbs umgeworfen worden sind wird versucht die Grundkubbs umzuwerfen. Wenn alle Wurfhölzer geworfen wurden ist wieder die andere Mannschaft dran. Es werden wieder zuerst die Kubbs geworfen und dann versucht die Kubbs umzuwerfen.

Sollte es eine Mannschaft nicht schaffen alle Feldkubbs umzuwerfen, darf die andere Mannschaft beim Werfen der Wurfhölzer bis an eine gedachte Linie in Höhe des vordersten Feldkubbs in der eigenen Spielfeldhälfte stellen. Dadurch bekommen sie einen Vorteil, denn die Wurfdistanz verringert sich erheblich. Umgeworfenen Kubbs werden jedoch immer von der Grundlinie aus in die gegnerische Spielfeldhälfte geworfen.

Wenn alle gegnerischen Kubbs umgeworfen sind (sowohl Feldkubbs, als auch Grundkubbs), wird versucht, den König umzuwerfen. Es wird immer von der Grundlinie auf den König geworfen, auch wenn Feldkubbs dazwischen liegen. Gelingt es, den König umzuwerfen, hat die Mannschaft gewonnen. Dies gilt jedoch nur, wenn vorher alle Kubbs des Gegners umgeworfen wurden. Wird der König versehentlich umgeworfen bevor alle gegnerischen Kubbs umgeworfen sind, hat die Mannschaft das Spiel verloren.

Eine schnellere Spielvariante erlaubt es, alle umgeworfenen Feldkubbs aus dem Spiel zu nehmen, anstatt sie hin und her zu werfen.

## Hinweise zur Entsorgung

Bitte das Produkt entsprechend den lokalen Bestimmungen entsorgen. Weitere Informationen sind von der Gemeinde oder den kommunalen Entsorgungsbetrieben erhältlich.