

# Kubb

A játék ezen a néven legalább ezer éve ismert Skandináviában, ahol ma is lelkesen játsszák fiatalok és idősök egyaránt. Bár sokak szerint francia eredetű, valószínűleg az északi erdőben játszották először a vikingek gyermekei tűzifa gyűjtése közben, illetve helyett. Angliában bowler, illetve block néven ismerik, de népszerű Lengyelországban és Oroszországban is, egyszóval mindenhol, ahol a vikingek egykor megfordultak. Bárhogy legyen is, szórakoztató játék nagyobb társaságok számára is!

A játékhoz a kubb-készleten kívül 8-10 méteres viszonylag sík terület és két csapat kell, melyek 1-6 főből állhatnak. A legélvezetesebb a játék, ha 3-3 ember alkotja a csapatokat.

## A kubb-készlet:

- 10 db kubb
- 6 db dobófa
- 1 db király
- 4 db sarokcövek

## A játéktér:

A játéktér 5x8 méter nagyságú téglalap alakú terület, ennek sarkait a letűzött sarokcövek jelölik. A téglalap rövidebb oldalait alapvonalaknak, a hosszabbakat oldalvonalaknak nevezzük. (Ha kicsi a hely, akkor inkább az alapvonal hosszán lehet spórolni.) A csapatok egymással szemben az alapvonalak mögött állnak fel. Térfelek határát a pálya közepe jelöli ki, tehát a csapat térfele saját alapvonalától a pálya felezővonaláig terjed.

Kezdekor az alapvonalakra 5-5 kubbot kell egymástól egyenlő távolságra felállítani. (A négyzetes talpukon álljanak!). A szélső kubbok közvetlenül a sarokcövek mellé kerüljenek! A felezővonal közepére, vagyis pálya középpontjára helyezzük a királyt. A 6 darab dobófát a kezdő csapat kapja. Hogy melyik csapat kezd, azt sorsolással kell eldönteni.

## Játékszabályok:

A szabályok elsöre talán kicsit bonyolultnak tűnnek, de játék közben már szinte maguktól értetődőek! A játékban a dobófákkal igyekszünk leütni az ellenfél csapat kubbjait. A cél a király ledöntése, azonban ezt csak a játék végén, az ellenfél térfelén található összes kubb leütése után szabad megtenni! Amelyik csapat idő előtt leüti a királyt, az azonnal veszített!

A dobófákat csak egyenesen, alulról felfele szabad dobni! Felülről lefelé elhajítani, szándékosan oldalra pörgetve dobni vagy gurítani a dobófát tilos, az így elért találatok nem érvényesek! Tilos továbbá szándékosan az ellenfél játékosokra célozni!

A játékban a csapatok felváltva következnek dobásra, illetve védekezésre. A kör két szakaszból áll:

### 1. szakasz:

A dobó (azaz a támadó) csapat tagjai összeszedik a dobófákat és a saját térfelükön található ledöntött kubbot. Ezután hátravonulnak a saját alapvonalukra, és innen az összegyűjtött kubbot egyenként átdobják a védekező csapat térfelére. A kubbot is csak a dobófákkal azonos módon szabad eldobni! Az átdobott kubbnak a védekező csapat térfelén kell megállapodniuk, ha ez nem sikerül, akkor a kubbot újra kell dobni. Az átdobás akkor volt sikeres, ha a megállapodott kubb középpontja az oldalvonalak, a felezővonal és a védekező csapat alapvonala által határolt területen belül van! Egy-egy kubb átdobásával 3-szor lehet próbálkozni, de csak ugyanazon csapattagnak! Ha a 3. kísérlet sem sikerül, akkor a kubb helyét a védekező csapat jelölheti ki saját térfelén. Vigyázat, ha az átdobott kubb ledönti a királyt, akkor a dobó csapat veszített!

A kubbok átdobása után a védekező játékosok felállítják az átdobott kubbot azon a helyen, ahol találják őket. (A fekvő kubb vonala mentén szabadon választhatják meg, hogy pontosan hova is állítják.) Ha a dobó csapat valamelyik átdobott kubb-bal előzőleg eltalált egy nem az alapvonalon álló kubbot – ez lehet egy régebben ott álló, de lehet egy ebben a szakaszban átdobott, még fel nem állított kubb is -, akkor ezeket egymás tetejére kell állítani. (A klasszikus szabályok tiszta találatot írnak elő, de élvezetesebb a játék, ha elfogadjuk a pattanó vagy guruló kubb-bal elért koccantást is.) Többszörös torony is születhet, de csak ha az alapjaként szolgáló kubbon ér el több találatot a dobó csapat. Alapvonalon álló kubb-ból és a királyból nem lehet tornyot építeni!

## 2. szakasz:

Ebben a szakaszban a dobó csapat igyekszik a védekező csapat minél több kubbját leütni. A csapattagok tetszésük szerint elosztják egymás között a dobófákat. Ezután előre mehetnek a saját térfelükön a királyhoz legközelebb álló kubb vonaláig, és innen dobhatnak a védekező csapat térfelén álló kubbokra. Egyszerre 1 csapatag dobhat. A dobóhelyet a játékos az oldalvonalak között tetszése szerint választja meg, de a térfelén legelöl álló kubb vonalánál előrébb nem mehet! Az oldalvonalon átléphet, de a botot tartó keze nem kerülhet a vonalon kívülre!

Egy dobással több kubbot is le lehet ütni, sőt, az eltalált kubbok is feldönthetnek további kubbokat. Ha egy kubb eldőlt, akkor az le van ütve, ha nem dőlt el, vagy esetleg talpára állt, akkor nincs leütve. Ha egy torony tetejét ledöntik, de az alapját alkotó kubb állva marad, akkor az alap még nincs leütve. Ha torony alapját kiütik, de a lezuhanó felső kubb megáll a talpán, akkor az még nincs leütve. Ha egy kubb megbillent, és csak egy másik kubb támasztja, akkor a dobások végeztével a támasztékot óvatosan elvéve meg kell nézni, hogy megáll-e magában. Ha igen, akkor nincs leütve. A véletlenül kidöntött sarokcövekeket vissza kell szűrni a helyükre!

Ha a védekező csapat térfelén az alapvonal előtt áll kubb, akkor a védők alapvonalán lévő kubbjai védve vannak. Ha esetleg fel is dőlne, azonnal újra fel kell őket állítani! Ha viszont a dobás ledönti az utolsó védő kubbot, akkor a védelem azonnal megszűnik, így a tovább repülő dobófa vagy a guruló kubb már leütheti az alapvonalon álló kubbokat is!

Ha a védő csapat térfelén nem maradt álló kubb, és a dobó csapatnál még legalább 2 dobófa maradt, akkor a joguk van a király ledöntésével próbálkozni. Ehhez hátra kell húzódnuk az alapvonalukra, a királyra csak innen dobhatnak! A király a kubbokhoz hasonlóan csak akkor számít ledöntöttnek, ha valóban feldől. A dobó csapat csak addig próbálkozhat, míg legalább 2 dobófát birtokol, tehát az utolsó dobófáját erre a célra már nem használhatja fel. Ha sikerült ledönteniük a királyt, akkor a dobó csapat nyert, ha nem, akkor az utolsó dobófát átadja a védőknek, és a játék folytatódik tovább.

Ha a dobó csapat mind a 6 dobófáját eldobta, és a királyt nem döntötte le, akkor a két csapat szerepet cserél. Az eddigi védők lesznek a dobók, a játék folytatódik az 1. szakasz szabályai szerint.

## Tippek, tanácsok:

- A játék elején az első szakaszban még nem történik semmi, mivel nincsenek leütött kubbok. Ha kicsit nehézkesnek is tűnik a távoli alapvonalakról hajigálni a dobófákat, érdemes próbálkozni. Az első ledöntött kubbok megjelenésével azonnal izgalmassá válik a játék!
- Az 1. szakaszban a kubbok átdobásakor érdemes megfontolni, hova is dobjuk őket! A felezővonal közelében megállapodó kubb közelebb lesz hozzánk, így a 2. szakaszban könnyebben eltalálhatjuk. De ha ez mégsem sikerül, az ellenfél is közelebb jöhet majd hozzánk! Ha az átdobott kubb ellenfelünk alapvonalánál állna meg, akkor bizony rosszul járunk, mert egy tőlünk távol lévő kubb fogja védeni az alapvonalán állókat! Szerencsés viszont, ha az átdobott kubbok egymáshoz közel állapodnak meg, mert így a dobófával rontott dobás esetén is jó eséllyel eltalálhatjuk valamelyiket. A legjobb természetesen, ha egyetlen dobással ledönthető tornyot tudunk építtetni a védőkkel. Lehetőleg ne dobjuk a kubbot a király mögé, mert elég egy apró hiba, és a dobófával a királyt találhatjuk el!
- Ha viszont ellenfelünk 3-szor rontana a kubb átdobásakor, tegyük félre áldott jó szívünket, és szemrebbenés nélkül helyezzük a kubbot a király mögé!
- Ha már rutinos játékosnak érezzük magunkat, akkor próbálkozzunk meg a svéd nemzeti bajnokságon használt 8x10 méteres pályamérettel. Megéri!

**A kubb játékot 14 év alatti gyermekek csak nagykorú felügyelete mellett játszhatják, 6 éven aluli gyermekek számára pedig egyáltalán nem ajánljuk!**

**További információk:**

<http://members.chello.hu/bernath.balazs/kubb.html>

**Jó szórakozást!**