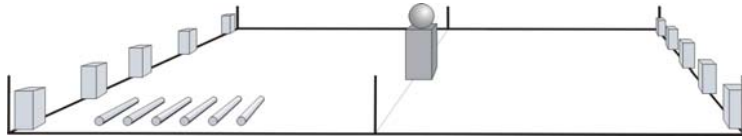


Kubb szabályok egyszerűen

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 sarokcövekkel jelöljük ki. A téglalap rövidebb oldalait alapvonalaknak, a hosszabbakat oldalvonalaknak nevezzük. A csapatok térfeleit a pálya felezővonalára választja el. Kezdekor az alapvonalakra 5-5 kubbót kell egymástól egyenlő távolságra felállítani. A felezővonal közepére, vagyis pálya középpontjára kerül a király (ld. a fenti ábrát). A 6 darab dobófát a kezdő csapat kapja. Hogy melyik csapat kezd, azt sorsolással kell eldönteni.

Játékszabályok:

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 végüknél fogva, egyenesen, alulról felfele szabad dobni! Felülről lefelé elhajítani, szándékosan oldalra pörgetve dobni vagy gurítani a dobófát tilos, az így elért találatok nem érvényesek!

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

1. szakasz:

A csapat tagjai összeszedik a dobófákat és a saját térfelükön található ledöntött kubbokat. Ezután hátravonulnak a saját alapvonalukra, és innen az összegyűjtött kubbokat egyenként átdobják az ellenfél térfelére. Az átdobott kubboknak az ellenfél térfelén kell megállapodniuk, ha ez nem sikerül, akkor a kubbót újra kell dobni! Egy-egy kubb átdobásával 3-szor lehet próbálkozni. Ha a 3. kísérlet sem sikerül, akkor a kubb helyét az ellenfél jelölheti ki saját térfelén! Vigyázat, ha az átdobott kubb ledönti a királyt, akkor a dobó csapat veszített!

A kubbok átdobása után a másik csapat játékosai felállítják az átdobott kubbokat azon a helyen, ahol találják őket. Ha a dobó csapat valamelyik átdobott kubb-bal előzőleg eltalált egy az alapvonal előtt álló kubbót, akkor ezeket egymás tetejére kell állítani, vagyis torony lesz belőlük. Több emeletes torony is születhet, de csak ha az alapjaként szolgáló kubbban ér el több találatot a dobó csapat. Alapvonalon álló kubb-ból és a királyból nem lehet toronyt 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. A dobóhelyet a játékos az oldalvonalak között tetszése szerint választja meg, de a térfelén legelő álló kubb vonalánál előrébb nem mehet! Az oldalvonalon átléphet, de a botot tartó keze nem kerülhet az oldalvonalon kívülre!

Egy dobással több kubbót 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.

Amíg az ellenfél térfelén az alapvonal előtt áll kubb, addig az alapvonalán lévő kubbok védve vannak! Ha esetleg fel is dőlne, azonnal újra fel kell őket állítani!

Ha az ellenfél térfelén nem maradt álló kubb, és a dobó csapatnál még legalább 2 dobófa maradt, akkor a joguk van a király ledöntésével próbálkozni. (Vagyis a 6. dobófával már nem lehet a királyt támadni.) A királyra csak az alapvonalról lehet dobni! A kubbokhoz hasonlóan a király is csak akkor számít ledöntöttnek, ha valóban feldőlt! Ha sikerült ledönteni 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., 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!
- A gyakran előálló vitatott helyzeteket a részletes szabályleírás tárgyalja.
- 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 rontott dobás esetén is jó eséllyel eltalálhatjuk valamelyiket a dobófával. A legjobb természetesen, ha egyetlen dobással ledönthető toronyt tudunk építeni az ellenféllel.
- Lehetőleg ne dobjuk a kubbót a király mögé, mert elég egy apró hiba, hogy aztán a dobófával a királyt találjuk el!
- Ha viszont ellenfelünk 3-szor rontana a kubb átdobásakor, tegyük félre áldott jó szívünket, és szemrebbénél nélkül helyezzzük a kubbót a király mögé!
- Ha már rutinos játékosnak érezzük magunkat, akkor próbálkozzunk meg a svéd nemzeti bajnokságon használt 8x10 méteres pályamérettel. Megéri!

Figyelmeztetés:

A kubb játékot 14 év alatti gyermekek csak nagykorú felügyelete mellett játszhatják, 6 éven aluli gyermekek számára pedig egyáltalán nem ajánljuk! A fabábukon idővel hasadások jelenhetnek meg, ez a játék használhatóságát nem befolyásolja. A bábuk huzamosabb használat során szálkásodhatnak. Ebben az esetben célszerű finom csiszolópapírral ledörzsölni, majd méhviasz tartalmú bútorápoló-szerrel áttörölni őket.

További információk: <http://www.kubb.ini.hu>

Jó szórakozást!