

D KUBB-SPIEL

66145

Allgemeine Hinweise

- Verwenden Sie das Spiel nur im Außengebrauch. Andere Verwendungen oder Veränderungen am Produkt gelten als nicht bestimmungsgemäß und können zu Verletzungen und Beschädigungen führen. Für aus bestimmungswidriger Verwendung entstandene Schäden übernimmt der Hersteller keine Haftung.
- Das Produkt ist nicht für einen gewerblichen Einsatz bestimmt.

Sicherheitshinweise



WARNUNG

Lebens- und Unfallgefahr für Kleinkinder und Kinder! Lassen Sie Kinder niemals unbeaufsichtigt mit Verpackungsmaterial. Es besteht Erstickungsgefahr durch Verpackungsmaterial. Kleinteile können verschluckt werden! Kinder unterschätzen häufig die Gefahren!

Achtung!

- Verletzungsgefahr durch Splitter. Prüfen Sie vor Spielbeginn den Zustand der Spielteile.
- Sollten kleine Splitter vorhanden sein, entfernen Sie diese bitte vorsichtig bevor Sie das Spiel benutzen.
- Bitte achten Sie immer darauf, dass keine Personen und Tiere in Wurfrichtung stehen oder von Wurfhölzern verletzt werden können!
- Nicht geeignet für Kinder unter 6 Jahren.
- Benutzung nur unter Aufsicht von Erwachsenen.

Spielmaterial

- 1 König
- 10 Kubbs
- 6 Wurfhölzer
- 4 Eckpfosten

Ziel des Spiels

Gespielt wird in Teams mit jeweils 1-6 Spielern.

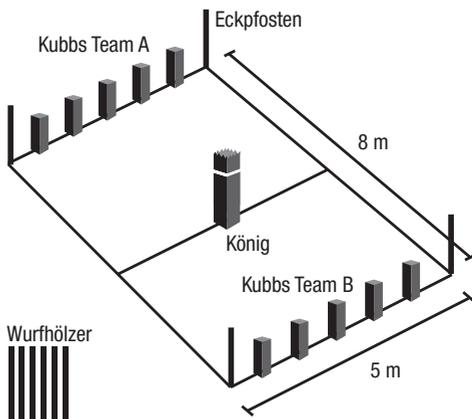
Ziel des Spiels ist es, erst die gegnerischen Kubbs und dann den König mit den Wurfhölzern zu Fall zu bringen.

Spielvorbereitung

Bauen Sie auf einer Fläche von 5 x 8 m das Spielfeld auf. Diese Spielfeldgröße kann nach Fähigkeit der Spieler frei gewählt werden.

Als Untergründe eignen sich Rasen, Kies oder Sand. Die Eckpunkte des Spielfeldes werden mit den Eckpfosten markiert.

Bauen Sie die Kubbs und den König wie in der Skizze auf:



Tipp: Das Spielfeld und die Mittellinie mit einer Schnur am Boden markieren.

Spielbeginn

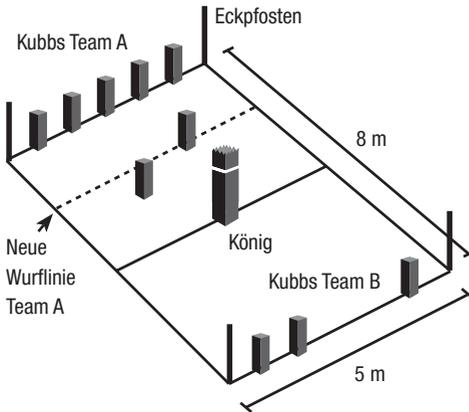
Ein Spieler jedes Teams wirft ein Wurfholz Richtung König. Der Spieler, der dabei dem König am nächsten ist, darf mit seinem Team beginnen.

Spielverlauf

- Team A spielt gegen Team B: Team A hat das Einwerfen gewonnen und beginnt, mit den 6 Wurfhölzern so viele gegnerische Kubbs wie möglich abzuwerfen. Geworfen wird von der Grundlinie, die nicht übertreten werden darf!
- Team B sammelt danach alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und wirft die Kubbs an der eigenen Grundlinie stehend taktisch clever in die gegnerische Hälfte.
- Team B hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte, darf Team A den Kubb beliebig positionieren. Nachdem alle Kubbs geworfen wurden, werden diese von Team A aufgestellt. Jedoch nicht näher als eine Wurfholzlänge vom König, den Seitenbegrenzungen und dem hinteren Spielfeldrand entfernt.
- Nun ist Team B an der Reihe mit den 6 Wurfhölzern die gegnerischen Kubbs abzuwerfen, wobei zuerst alle eigenen in der gegnerischen Spielhälfte stehenden Kubbs per Treffer zurück geholt werden müssen, bevor die Kubbs an der Basislinie abgeworfen werden dürfen. Danach führt Team A den beschriebenen Spielzug aus.
- Sollte ein Kubb auf der Basislinie durch einen Wurf umgekippt werden, bevor alle Kubbs im Feld gefallen sind, so zählt dies nicht als Treffer
- und der Kubb muß wieder aufgestellt werden.
- Falls es Team B nicht gelungen ist, alle Kubbs auf dem Feld umzuwerfen, so darf Team A nun mit den Wurfhölzern

bis zu dem gegnerischen Kubb vorgehen, welches der eigenen Grundlinie am nächsten ist.

Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde von Team A. (Je nach Treffsicherheit der werfenden Personen kann die Wurflinie auch zu dem König am nächsten stehenden Kubb vorgezogen werden.)



Technische Daten

Maße:

- 1 König: ($\varnothing \times H$) ~ 7 x 30 cm
- 10 Holzblöcke: ($\varnothing \times H$) ~ 5,8 x 15 cm
- 6 runde Wurfstöcke: ($\varnothing \times H$) ~ 3,5 x 30 cm
- 4 Feldmarkierungsstäbe: ($\varnothing \times H$) ~ 2 x 30 cm

Material: Holz

Werfen von Wurfhölzern und Kubbs

Die Wurfhölzer werden am Ende angefasst und mit einer geraden Armbewegung von unten nach oben geworfen. Routierende Würfe wie Hubschrauber- oder Schleuderwürfe sind verboten und gelten als nicht ausgeführt.

Kubbs dürfen, in der gleichen Armbewegung wie beim Wurfholz, auch mit der Längsachse quer zur Wurfrichtung geworfen werden.

Die Teammitglieder wechseln sich beim Werfen der Wurfhölzer ab: Die Spieler eines Teams werfen nacheinander.

Die Reihenfolge der Spieler ist variabel. Das Werfen der Kubbs kann von EINEM Spieler erfolgen.

Spielende

Sobald ein Team alle gegnerischen Kubbs umgeworfen hat, darf es von der Grundlinie auf den König werfen. Wirft ein Team den König um, bevor es alle gegnerischen Kubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.

Lagerung

Lagern Sie das Spiel an einem trockenen, lichtgeschützten Ort und vergewissern Sie sich, dass es wirklich trocken und sauber verpackt wurde (um Schimmel und Geruchsbildung zu verhindern).

GB KUBB GAME

66145

General notes

- Use the game only for outdoor use. Any other use as well as modifications of the product have to be considered as improper use and could cause injuries or product damages. The manufacturer will not be held responsible for any damages resulting from such improper use.
- Not for commercial use.

Safety instructions



WARNING

Life and accident risk for toddlers and kids! To avoid danger of suffocation, keep packing materials away from babies and children. Risk of suffocation due to packing material. Small parts can be swallowed! Children often underestimate the dangers!

Attention!

- Risk of injuries from splinters. Check the condition of the game before playing.
- If small splinters exist, please remove it carefully before playing the game.
- Take care that nobody stands in the throwing direction or could get hit or injured by the throwing stick.
- Not suitable for children under 6 years.
- Use only under adults supervision.

Game accessories

- 1 king
- 10 kubbs
- 6 throwing sticks
- 4 corner posts

Objective of the game

You play in teams with 1-6 players. Objective of the game is to knock over all opponent's kubbs and then the king, by using the throwing sticks.

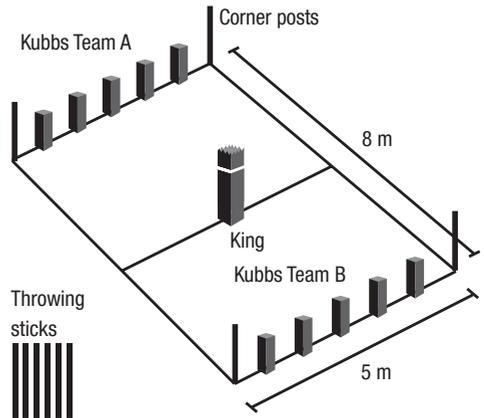
Game preparation

Build on the playing field on an area of 5 x 8 m.

This field size can be chosen by the players ability. The best playing surfaces are grass, gravel or sand.

The key points of the playing field will be marked by the corner posts.

Build on the Kubbs and the king as in the below sketch:



Tip: Mark the field of the play and the center line with a line on the ground.

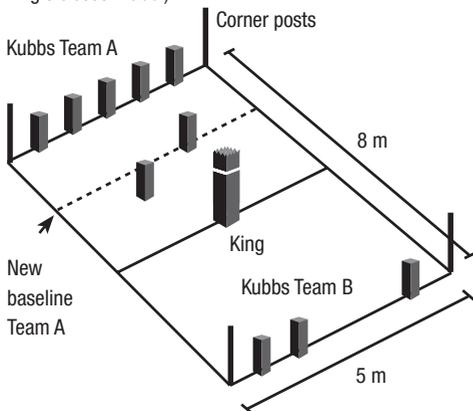
Start of play

One person from each team throws a stick as close to the king as possible, but without hitting it. The team with the stick closest to the king starts.

Course of the game

- Team A plays against Team B: Team A wins the throwing and begins to knock over as many as possible opponents Kubbs by the throwing sticks.
- The thrower always stands somewhere on the baseline, which must not be crossed!
- Afterwards team B collects all throwing sticks and knocked over kubbs and throws the kubbs from the own baseline tactical clever back into the opponent's half.
- The Kubbs must land within the playing field and are then placed in an upright position where they land from Team A. Team B has two attempts to get each Kubb to land within the playing field. If they fail, the opposing team A may place the Kubbs wherever they like in the area although it must be at least one stick length away from the king, the side boundaries and the rear edge of the field.
- Now it is team B's turn to knock over the opponents kubbs with the 6 throwing sticks. But before the player can knock over the kubbs on the opponent's baseline all own kubbs in the opponent's half must be taken back by a hit.
- When the team has thrown its 6 sticks, the turn passes back to team A.
- Knocking over a Kubb on the baseline before all Kubbs on the field have been knocked over does not count and the Kubbs on the baseline has to be returned to an upright position.
- If team B fails to knock over all kubbs on the field, team A move to the opponent's kubb nearest their own baseline to toss their throwing sticks.

When this Kubbs is knocked over, the baseline reverts to its usual position. (Depending on the accuracy of the throwing persons the throwing line can be brought forward to the king's closest Kubbs.)



Throwings sticks and Kubbs

The throwing sticks are touched at the end and thrown with a straight arm movement from the bottom up. Rotating throws as helicopters or centrifugal casting is prohibited and considered not to be executed.

Kubbs may, in the same arm motion as the throwing stick, also with the longitudinal axis thrown across the throwing direction.

Team members take turns throwing the throwing sticks: The players of a team throw in succession.

The order of play is variable. Throwing the Kubbs can be done by ONE player.

End of the game

Once a team has been knocked down all the opposing Kubbs on the field and the baseline, it may throw from the baseline to the king.

If the king is knocked over before all the Kubbs have been knocked over, the opposing (non-throwing) team wins.

Storage

Store the game in a dry place protected from light and ensure that it was dry and clean when packed. This is to prevent mildew and smells.

Technical Details

Dimensions:

- 1 king: (øxH) ~ 7 x 30 cm
- 10 wooden blocks: (øxH) ~ 5,8 x 15 cm
- 6 round throwing sticks: (øxH) ~ 3,5 x 30 cm
- 4 field marking sticks: (øxH) ~ 2 x 30 cm

Material: Wood

HI Hergestellt für / Produced for:
Haushalt International Im- & Export GmbH
Gerhard-Stalling-Str. 9 -11 · D-26135 Oldenburg
www.haushalt-international.de