

# Spielanleitung



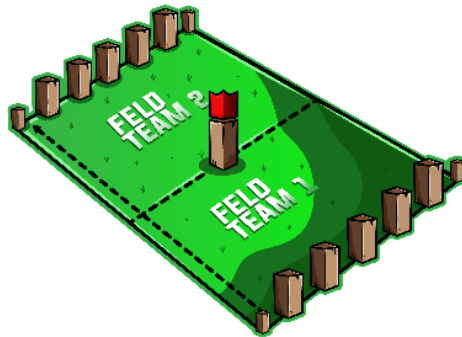
# LIEBHOLZ

## Kubb Spiel

# Spielregeln

## Das Spiel besteht aus:

- 10 Kubbs
- 6 Wurfhölzern
- 4 Pflöcke zur Feldbegrenzung
- 1 König
- 1 Kubb Spielanleitung



## Spielvorbereitung:

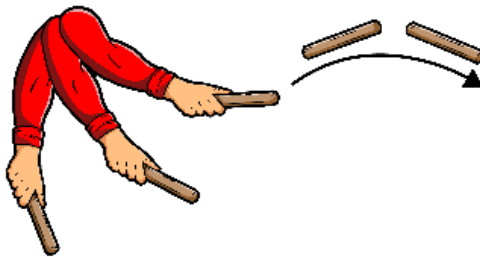
- Es treten zwei Teams mit je ein bis sechs Spielern gegeneinander an.
- Für das Spielfeld eignet sich am besten eine ebene Fläche.
- Das Spielfeld besitzt eine Breite von 5m (Grundlinien) und eine Länge von 8m.
- Es wird durch das Aufstellen von je einem Pflock an jeder Ecke gekennzeichnet.
- Beide Teams positionieren sich an ihrer jeweiligen Grundlinie.
- Jedes Team erhält jeweils sechs Wurfhölzer und fünf Kubbs.
- Jedes Team platziert seine fünf Kubbs im gleichmäßigen Abstand nebeneinander auf der eigenen Grundlinie.
- Anschließend wird der König zentral in der Mitte des Spielfeldes aufgestellt.

### **Ziel des Spiels:**

Ziel des Spiels ist es, den König mit den eigenen Wurfhölzern zu Fall zu bringen. Vorher müssen zunächst alle gegnerischen Kubbs umgeworfen werden. Das Team, welches dies zuerst bewältigt, gewinnt.

### **Die Wurftechnik:**

Das Wurfholz muss an einem Ende angefasst werden und darf nur entlang seiner Länge (siehe Abbildung) geworfen werden. Horizontale, rotierende oder andere Würfe sind nicht erlaubt.



### **Wer fängt an?**

Jedes Team wählt einen Spieler, der beginnt. Die zwei ausgewählten Spieler werfen ihr Wurfholz zeitgleich so nah wie möglich an den König. Das Team, dessen Wurfholz näher am König landet, beginnt. Doch Vorsicht! Sollte ein Team dabei den König zu Fall bringen beginnt das gegnerische Team.

## **Ablauf des Spiels**

Das beginnende Team (Team A) versucht nun mit den sechs Wurfhölzern nacheinander die fünf gegnerischen Kubbs umzuwerfen. Dabei ist stets auf eine korrekte Ausführung des Wurfs zu achten. Zudem muss der werfende Spieler zu jeder Zeit hinter seiner Grundlinie stehen. Wurden alle sechs Wurfhölzer von Team A geworfen, muss Team B seine umgeworfenen Kubbs in die Spielfeldseite von Team A werfen.

Die Kubbs werden nun von Team A an der gelandeten Stelle aufgestellt. Landen einer oder mehrere Kubbs bei dem Wurf nicht in der markierten Spielfeldzone von Team A, dürfen die entsprechenden Kubbs noch ein weiteres Mal von Team B geworfen werden. Sollten Kubbs zweimal außerhalb der Spielfeldseite von Team A landen, so darf Team A diese selbst beliebig platzieren und dabei den Mindestabstand von einer Wurfhöhlänge zum König einhalten.

Nun ist Team B an der Reihe. Team B muss zuerst die Kubbs in der Spielfeldhälfte von Team A umwerfen bevor jene auf der Grundlinie von Team A angegriffen werden dürfen. Schafft es Team B nicht, alle Kubbs im gegnerischen Feld umzuwerfen, darf Team A bis zum Kubb, welcher noch steht und dem König am nächsten ist, für den nächsten Zug vortreten. Wird dieser Kubb in der nächsten Runde umgeworfen, muss Team A im folgenden Zug zum nächsten noch stehenden Kubb am König zurückkehren. Sollte kein Kubb mehr stehen, muss Team A zur eigenen Grundlinie zurück.

Hat ein Team alle gegnerischen Kubbs umgeworfen und noch mind. zwei Wurfhölzer zur Verfügung, darf auf den König gezielt werden. Ist nur noch ein Wurfhölz übrig, verfällt der Wurf. Der Wurf auf den König muss stets von der Grundlinie aus geschehen. Wird der König umgeworfen, gewinnt das entsprechende Team.

Achtung! Wird der König zu Fall gebracht bevor alle Kubbs umgeworfen wurden, gewinnt das gegnerische Team.