



KUBB is te spelen 1 tegen 1, of in teamverband.

INHOUD: 1 Koning, 10 Torens, 6 Werpstokken, 4 Hoekstokken.

DOEL VAN HET SPEL Alle Torens van de tegenpartij omgooien en vervolgens de Koning.

VOORBEREIDINGEN Begin met het uitlijnen van het speelveld. De beste maten hiervoor zijn:

10 meter in de lengte, 5 meter in de breedte.

Plaats de Koning in het midden, en de Torens (5 voor ieder team) om de meter in de breedte van de basislijn.

Zie ook de tekening op de achterzijde. De partij die een werpstok het dichtst bij de Koning gooit, begint.

De Koning mag niet geraakt worden!

### SPELVERLOOP

Beurt 1, Team 1 werpt

De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De Werpstokken dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn Werpstokken op de Torens van de tegenstander. Elke Toren die omgegooid wordt, verandert in een Ridder. Wanneer de 6 Werpstokken gegooid zijn, gaat de beurt over naar team 2.

Beurt 1, Team 2 werpt.

Team 2 werpt zijn zojuist omgegooide Torens – indien aanwezig – in het vak van Team 1. Per Ridder zijn hier 2 pogingen voor. Slaagt een Team er niet in om een Ridder in het vak van de tegenstander te gooien, dan mag de tegenstander de Ridder plaatsen waar hij het zelf wil. Voorwaarde hiervoor is dat de Ridder één stoklengte van de Koning staat. Als de Ridders gegooid zijn en in het vak van de tegenpartij beland zijn, worden ze rechtop geplaatst.

Nadat de Ridders op deze manier geplaatst zijn, moet Team 2 deze Ridders eerst omgooien alvorens op Torens van Team 1 te gooien. Als Team 2 alle Werpstokken heeft gegooid, begint beurt 2 met Team 1.

Dus indien Torens omgegooid zijn, worden deze in het veld van de tegenstanders geplaatst, deze Ridders worden met de Werpstokken omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van Team 2 gegooid etc.

Als een Team er niet in slaagt om in een beurt alle Ridders om te gooien, dan mag de tegenpartij zijn basislijn naar voren verplaatsen, ter hoogte van de eerste Ridder.

Zodra die Ridder omgegooid wordt, verplaatst de basislijn naar de originele positie. Als alle Torens en Ridders omvergegooid zijn, moet de Koning omgegooid worden om het spel te winnen. Er mag pas op de Koning gegooid worden als een speler minstens 2 stokken over heeft. Dit om te voorkomen dat het spel in de eerste beurt al afgelopen is.

Enige overige punten

- Gooien gebeurt altijd vanaf de basislijn
- Gooien gebeurt altijd onderhands
- Indien er een Toren omvergegooid wordt terwijl er nog Ridder(s) stonden, dan wordt de Toren weer rechtop gezet.
- Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.