



Il KUBB si gioca uno contro uno o in due squadre. Il terreno più adatto è il prato o la ghiaia.

IL GIOCO COMPRENDE 1 re, 10 kubb, 6 bastoni da lancio.

SCOPO DEL GIOCO Abbattere prima tutti i kubb avversari colpendoli con i bastoni da lancio, quindi abbattere nello stesso modo anche il re.

PREPARATIVI Tracciare il campo di gioco, le misure ideali sono 10 m di lunghezza x 5 m di larghezza. Posizionare il re al centro del campo e collocare su ogni linea di fondo 5 kubb, a distanza uniforme tra loro.

COME SI GIOCA

Il lanciatore deve trovarsi sempre sulla propria linea di fondo. I bastoni si lanciano in verticale, dal basso verso l'alto. Un giocatore di ogni squadra lancia un bastone, cercando di avvicinarsi il più possibile al re ma senza colpirlo. Inizia la squadra che si è avvicinata di più al re. L'obiettivo del gioco è abbattere il maggior numero possibile di kubb avversari con i 6 bastoni da lancio. Una volta lanciati tutti e 6 i bastoni, il turno passa all'altra squadra. I kubb colpiti e abbattuti sono ora considerati "mobili" e devono essere lanciati nella metà campo avversaria. I kubb devono atterrare all'interno dell'area di gioco, dove saranno rialzati in posizione verticale. Si hanno a disposizione 2 tentativi per lanciare ogni kubb all'interno dell'area di gioco.

Se non vanno a buon fine, la squadra avversaria sarà libera di posizionare il kubb in qualsiasi punto dell'area, purché si trovi ad almeno un bastone di distanza dal re. Ora il turno spetta alla squadra 2, che dovrà lanciare i bastoni e abbattere i kubb avversari. Prima di poter abbattere i kubb sulla linea di fondo, tuttavia, dovrà far cadere i nuovi kubb "mobili". Una volta lanciati i 6 bastoni, il turno torna alla prima squadra e il gioco prosegue come descritto. Tutti i kubb abbattuti vengono lanciati nell'area della squadra avversaria. Si collocano in posizione verticale e, anche questa volta, i kubb "mobili" devono essere abbattuti prima di quelli sulla linea di fondo. Se una squadra non riesce a far cadere tutti i kubb "mobili", la squadra avversaria sposta la propria linea di fondo fino al kubb più vicino alla metà campo. Quando questo sarà abbattuto, la linea di fondo tornerà nella posizione normale. Se un kubb della linea di fondo cade prima che siano stati abbattuti tutti i kubb "mobili", il lancio non è valido e il kubb si posiziona di nuovo in verticale. Quando una squadra ha abbattuto tutti i kubb avversari, deve far cadere il re. Il lancio per abbattere il re si effettua sempre dalla linea di fondo.

Per far cadere il re si devono avere a disposizione almeno ancora 2 bastoni di lancio, affinché il gioco non possa concludersi al primo turno. Non si può abbattere il re prima di aver fatto cadere tutti i kubb. Se si abbatte il re prima dei kubb, vince la squadra avversaria!