



KUBB spilles en mot en eller på to lag. Det beste underlag er gress eller grus.

SPILLET INNEHOLDER: 1 konge, 10 knekter, 6 kastepinner.

SPILLETS FORMÅL: Å felle alle motstanderens knekter og deretter kongen ved hjelp av kastepinnene.

FORBEREDELSE: Spilleområdet merkes opp, egnede mål er lengde 10m og bredde 5m. Kongen plasseres i midten av spilleområdet, fem knekter plasseres med lik avstand på hver grunnlinje.

SPILLETS GANG

Kasteren står alltid et sted på sin egen grunnlinje. Pinnene må kastes loddrett nedenfra. En deltaker fra hvert lag kaster en pinne så nær kongen som mulig, men uten å treffe. Det laget som klarer å få pinnen nærmest kongen, starter.

Nå gjelder det å felle så mange som mulig av motstanderens knekter med de 6 kastepinnene. Når alle 6 pinnene er kastet, går turen over til det andre laget. De knektene som er truffet og har falt, betraktes nå som "bevegelige" og kastes over på motstanderlagets banehalvdel. Knektene må lande innenfor spilleområdet, der de så stilles opp.

Man har to forsøk på seg til å få hver knekt innenfor området. Hvis man mislykkes, får motstanderlaget plassere knekten hvor på området de vil, men minst en pinnelengde fra kongen.

Nå skal det andre laget kaste pinnene og velte motstanderlagets knekter. Før man får begynne å kaste mot de opprinnelige knektene på grunnlinjen, må de forvandlede "bevegelige" knektene veltes. Når dette laget har kastet sine 6 pinner, går turen tilbake til det første laget, og alt gjøres likedan igjen. Alle veltede knekter kastes over på motstanderlagets område. De stilles opp der de havner, og de "bevegelige" knektene skal igjen felles før de opprinnelige knektene.

Hvis et lag ikke klarer å felle alle bevegelige knekter, får motstanderlaget inntil videre flytte fram sin grunnlinje til den fremste knekten. Når den felles, går grunnlinjen tilbake til sin normale posisjon.

Hvis en av de opprinnelige knektene felles før alle bevegelige knekter er felt, teller dette ikke, knekten stilles opp igjen.

Når ett lag har klart å felle samtlige knekter på motstandersiden, er det tid for å felle kongen. Kast mot kongen skjer alltid fra grunnlinjen.

For å få felle kongen, må man ha minst 2 kastepinner igjen. Grunnen til dette er at spillet ikke skal kunne avgjøres i den første kastomgangen.

Kongen må ikke veltes før alle knekter er felt – da vinner motstanderlaget.