

Spielregeln Indoor Kubb

Vielen Dank für deinen Einkauf!!

Nachstehend möchten wir dir einen Packvorschlag für den Rucksack geben:

- bitte alle Bestandteile immer senkrecht aufstellen,
- zuerst den König,
- danach die 10 Kubbs, in 2er-Reihen und jeweils 2 übereinander,
- neben den letzten 2 Kubbs dann 4 Wurfhölzer,
- neben den König die 2 weiteren Wurfhölzer,
- passt immer und ist glatt auf dem Rücken gut zu tragen.

Hast du Fragen? Dann bitte fragen!

Kubb on
Stefan von jpv games

Mail: admin@kubbles.de
Web: www.jpv-games.com

Spielregeln Indoor Kubb

Spielidee:

Du trittst gegen mein Team an. Unsere Teams können aus einer und bis zu sechs Personen bestehen. Gemeinsam versucht dein Team, die Kubbs meines Teams mit Wurfstäben umzuwerfen. Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, muss als letztes getroffen werden. Wenn du es als erstes schaffst, alle Kubbs (sowohl die im Spielfeld als auch die auf der Grundlinie) meines Teams sowie den König umzuwerfen, gewinnst du das Spiel. Das Indoor Kubb-Set ist für alle harten Untergründe bestens geeignet.

Spielvorbereitung:

Bevor wir mit dem Spiel beginnen, bilden wir zwei Teams. Du und deine Mitspieler könnt euch entscheiden, wie groß das Spielfeld sein soll. Auf eine Länge von 6 Metern lässt sich sehr gut zielen und treffen. Als Breite sind 3 Meter völlig ausreichend. Wenn wir Beginner sind, ist es sinnvoll, zuerst mit 8 statt mit allen 10 Kubbs zu spielen. Um das Spielfeld abzugrenzen, sollten wir die 6 Abgrenzer verwenden. Wenn wir öfter spielen, kann uns auch einfaches Malerkrepp als Markierung dienlich sein. Wir müssen uns gegenüber hinter den jeweiligen Grundlinien positionieren, die durch die aufgestellten Grundlinien-Kubbs entstehen. Um zu entscheiden, welches Team die erste Runde eröffnet, machen wir einen Auswurf. Jedes Team versucht mit einem gezielten Wurf möglichst nah an den König heranzukommen. Das Team, dessen Wurfstab dem König am nächsten liegt, ihn aber nicht umwirft, ist das glückliche Team und startet mit dem Spiel.

Spielverlauf:

Du bist das startende Team und erhältst die sechs Wurfhölzer. Jedes Teammitglied bekommt, wenn möglich, die gleiche Anzahl Wurfstäbe. Jetzt versuchst du, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft zu Fall zu bringen, indem du die Rundstäbe wirfst. Der Stab sollte von unten geworfen werden und sich mit seiner Längsachse in Richtung des Wurfs bewegen. Das bedeutet, dass diagonale und waagerechte Würfe (Helikopterwürfe) nicht erlaubt sind.

Nachdem du deine Würfe abgeschlossen hast, sammle ich alle Wurfstäbe und umgeworfenen Kubbs ein und bin nun selbst an der Reihe. Die umgefallenen Kubbs werfe ich nun in deine Feldhälfte. Im Idealfall versuche ich, die Feld-Kubbs möglichst nah über die Mittellinie zu werfen. Dadurch sind sie wegen der geringeren Distanz einfacher zu treffen. Außerdem sollte ich versuchen, die Feld-Kubbs möglichst nah beieinander zu werfen, damit mein Team die Chance hat, zwei oder mehrere Kubbs mit einem Wurf zu treffen. Du stellst die Kubbs an der Stelle über die Kante dort auf, wo sie gelandet sind. Dabei kannst du entscheiden, in welche Richtung der Kubb zum Hinstellen gekippt wird. Wenn der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien liegt, musst du ihn so aufstellen, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt. Ich habe maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Wenn mein Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte landet, darfst du den Kubb selbst in deiner Feldhälfte frei positionieren. Der Kubb muss mindestens eine Wurfstablänge Abstand zum König oder den Eckpunkten haben. Die einzuwerfenden Kubbs nennen wir jetzt Feld-Kubbs. Erst müssen alle Feld-Kubbs umgeworfen werden, dann geht es weiter zur Grundlinie. Jetzt bist du wieder dran. Wenn es mir nicht gelungen ist, alle Feld-Kubbs umzustoßen, erhältst du eine neue gedachte Wurflinie und zwar bis zu dem Kubb, der der Mittellinie am nächsten steht. Ziel sollte möglichst immer sein, die vorderen Kubbs zuerst zu treffen, damit der Gegner gegebenenfalls nicht so weit vorrücken darf.

Spielende:

Wenn du es schaffst, alle Feld- und Grundlinien-Kubbs umzuwerfen, darfst du von der Grundlinie auf den König werfen. Wenn es dir gelingt, den König umzuwerfen, hast du das Spiel gewonnen. Wenn du jedoch den König umwirfst, bevor du alle Feld- und Grundlinien-Kubbs umwerfen konntest, dann hast du das Spiel verloren.