

SPELREGELS KUBBSPEL

AANTAL SPELERS:

2 Teams van max 6 personen.

De spelregels van volksspel Kubb:

Het doel van het spel Kubb is de koning om te gooien, nadat alle kubbs op de speelhelte van de tegenstander zijn omgegooid.

- Zet het speelveld uit met behulp van de 4 hoekpaaltjes (8 x 5 meter)
- In het midden van het speelveld plaats je de koning. Op de 2 smalste zijden verdeel je telkens 5 kubbs, zoals op de tekening.



START VAN HET SPEL:

Eén persoon van elk team neemt een werpstok en gaat achter de basislijn staan. Vervolgens gooien de 2 teamafgevaardigden tegelijk naar de koning. Wie het dichtst bij de koning gooit, mag starten. De koning mag niet omvallen. Indien Team B de koning omwerpt, mag Team A starten.

- De eerste worp gebeurt slechts met 2 stokken!
- De 2^{de} worp gebeurt met slechts 4 stokken!
- Vanaf de 3^{de} worp, mag er met 6 stokken gespeeld worden.
- De werpstokken worden steeds onderhands in de lengterichting (parallel met je arm) geworpen. Je mag niet zijwaarts werpen, de stok mag niet "helikopteren" (meer dan 45° horizontaal draaien) en je mag nooit bovenhands werpen.
- Om de beurten worden van op de eigen basislijn 6 werpstokken naar de basiskubbs van de tegenstander geworpen. De stokken die in het veld landen en alle omvergeworpen kubbs blijven op het speelveld liggen tot alle 6 stokken geworpen zijn.

SPELVERLOOP:

- Als team A alle stokken heeft geworpen, is team B aan de beurt. Een beurt verloopt vanaf nu altijd in 3 stappen.
 - Team B neemt alle omvergeworpen kubbs op en werpt deze van op eigen basislijn terug in de speelhelte van team A.
 - Team A zet deze kubbs overeind op de plek waar deze zijn terechtgekomen. Dat gebeurt door ze links- of rechtsom te kantelen in de lengterichting van de kubb. Deze kubbs zijn vanaf dat moment "veldkubbs" geworden.
 - Team B werpt nu de 6 werpstokken op de kubbs van team A. Eerst moeten de veldkubbs van team A worden omgeworpen, alvorens men op de basiskubbs mag werpen. Een te vroeg omgeworpen basiskubb (dus voordat alle veldkubbs neer liggen) wordt meteen VOOR de volgende worp terug rechtgez.

BELANGRIJK:

Een kubb verlaat NOOIT het spel. Ook de omvergeworpen veldkubbs, worden de volgende ronde terug naar het veld van de tegenstander gegooid!

Deze laatste 3 stappen worden steeds herhaald.

In tegenstelling van wat sommigen denken, mogen 2 kubbs, nooit OP elkaar geplaatst worden. Enkel indien je de speeltijd korter wenst te maken, kan je de omvergeworpen veldkubbs wel verwijderen uit het spel.

Lukt het niet om de veldkubbs om te gooien? Dan mag team A bij de volgende beurt naar voren komen, tot de positie van de voorste veldkubb.

Het spel gaat zo over en weer, er komen meer en meer veldkubbs.

EINDE VAN HET SPEL:

Wanneer een team alle veldkubbs en alle kubbs op de basislijn van de tegenpartij heeft omgeworpen, mag het proberen de koning om te gooien. De koning moet steeds worden omgegooid van achter de basislijn. Lukt dat, dan is dat team de winnaar. Mist de speler, dan gaat het spel gewoon verder.

Indien de koning per ongeluk omvergeworpen wordt, verliest dat team onmiddellijk het spel.

Bij het gooien van veldkubbs kan het gebeuren dat de kubb buiten het speelveld belandt. In dat geval mag je de kubb nogmaals werpen. Landt de kubb opnieuw buiten het speelveld, dan mag het andere team de kubb zelf ergens in het speelveld positioneren. De afstand tussen deze geplaatste veldkubb en de koning moet minimaal de lengte van 1 werpstok bedragen.

