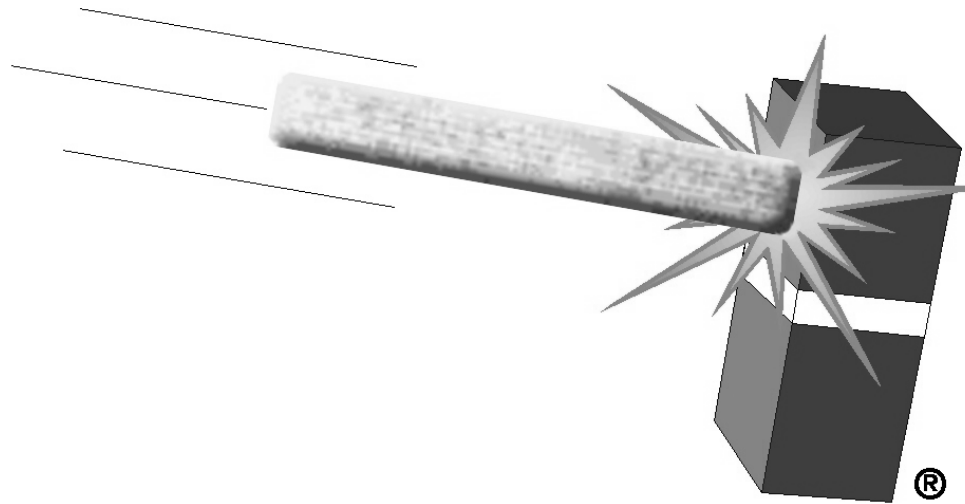


KUBB

A GAME FOR ALL



5`J]z[VUbc_gz[`gnUVz`rtU]

? I 6 6 'E'9; MHF5 8 7 =CBâ @G'>â Hv ?

A Kubb (ejtsd: kub) egy nagyon különleges játék a Gotlandi emberek számára, akik egy kis svéd szigeten laknak a Balti-tenger közepén. Azt, hogy pontosan mikor találták ki a Kubbot, senki sem tudja már, de az biztos, hogy olyan időszakban, amikor mindenkinek volt egy farakás a háza mellett. Néhány zömökebb fatuskóval, pár erős dobóféval és sok fantáziával megszületett egy új játék. Mindenki egyaránt élvezheti a Kubbot, fiatalok és idősebbek, gyengék és erősebbek. 5 perc alatt megtanulható és játszható, akár tengerparton vagy fűvön is. Legyetek akár kevesen vagy sokan, garantáljuk, hogy nagyon izgalmas meccseket fogtok játszani. Ebben a szabálykönyvben elmagyarázzuk az alapszabályokat, majd bemutatunk egy példajátékot. Alaposan olvass el mindent, mielőtt játszánátok, hogy biztos lehess benne, hogy mindent teljesen megértettél! Ezután pedig...

v`j YnX`U`zhf_ch`

Ez a hivatalos játékszabálykönyv
a The Kubb World Championship-től (VM i Kubb)

Internet: www.vmkubb.com

Eredeti forrásszöveg: svéd
Magyar fordítás: Daniël Hogetoorn, Iványosi-Szabó Gábor
és Csikós Krisztina

>â Hv ? J5 F-â BGC?

(a világbajnokságon nem alkalmazott)

- 1: A gyorsabb játék érdekében a pálya hosszúsága lecsökkenthető 6 méterre.
- 2: A MezőKubbok dobásánál a Kubbok felállíthatóak egymás tetejére. Például, ha az egyik csapatnak 3 MezőKubbjja van, és a második megérinti landoláskor az elsőt, egymás tetejére helyezhetjük őket. Ezután a harmadik Kubbot dobják el, és ha az mindkettőt fellöki, háromemeletes tornyot építhetünk belőlük. A fel nem lökött Kubbokot egyesével állítjuk fel. Ha egy Kubbtorny nem áll stabilan, ajánljuk, hogy határozatot meg egy fix, 3 elemből álló Kubbtorny-magasságot, a többit a földön hagyva.

VM I KUBB

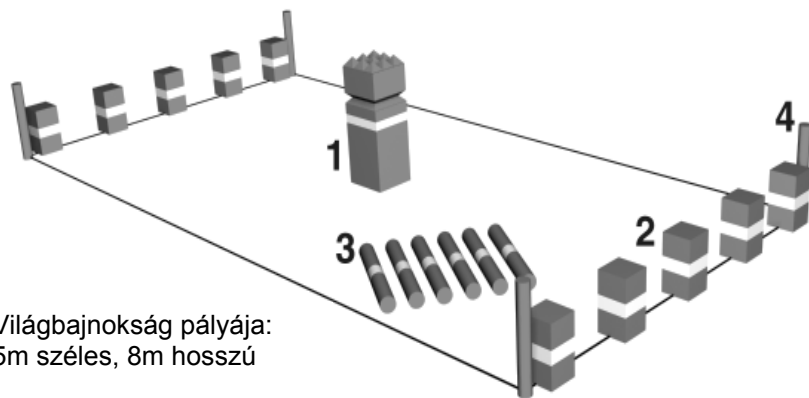
www.vmkubb.com

A Kubb világbajnokságát szervezte



© Rone Gymnastik och idrottsklubb 2003
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without the
copyright holder's written permission.

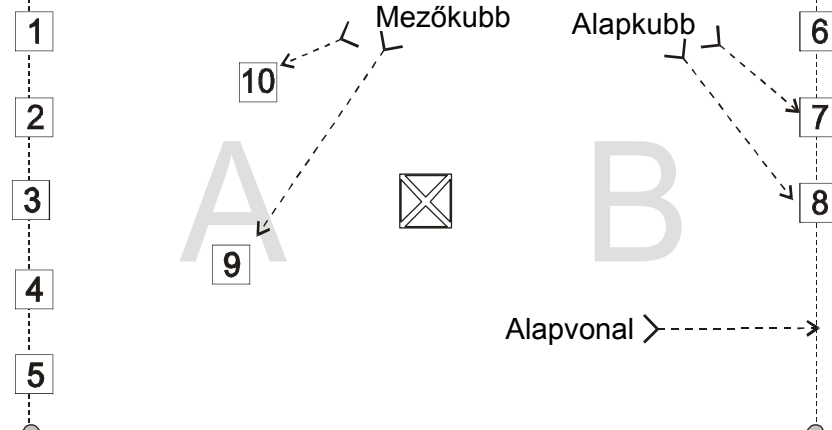
① >zf_YYa Y_fg'Y\ YmYfg~ _



Világbajnokság pályája:
5m széles, 8m hosszú

- 1: egy király 9x9x30cm
- 2: tíz Kubb 7x7x15cm
- 3: hat dobófa Ø 44mm. Hosszúság 30cm
- 4: négy sarokjelző

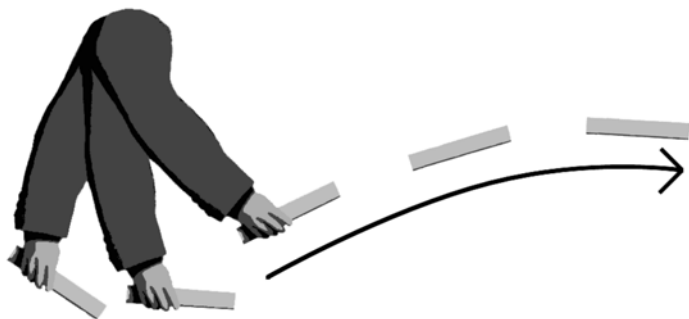
③ 5' ?i VVc_ XcVzgUfg'Z'z` z'z'gU



Az eltalált és visszadobott Kubbot Mezőkubboknak hívjuk (a képen a 9-es és a 10-es Kubbok). Azokat a Kubbot, amik még az alapvonalon állnak, Alapkubboknak nevezzük.

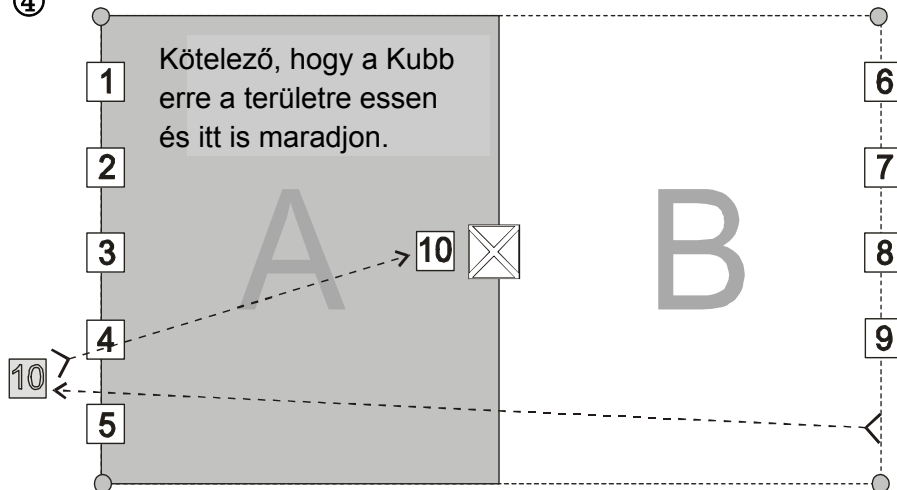
② 8cVOz_ 'fg'?i VVc_

A játék úgy kezdődik, hogy egy játékos a saját alapvonala mögé áll, és egy dobófaival az ellenfél alapvonalán álló egyik Kubb felé dob, megpróbálva eltalálni azt. Kötelező letről dobni, és a dobófa végét kell fogni úgy, hogy másik vége a dobás irányába mutasson. Nem szabad úgy dobni, hogy a dobófa vízszintesen pörögjön (mint egy helikopter propellere) repülés közben.



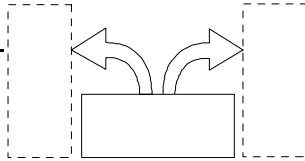
A dobás irányát a játékos saját maga választhatja ki, de továbbra is alulról kell dobni. Minden Kubbot az alapvonalról dobunk. Az eltalált Kubbot a védekező csapatnak vissza kell dobni a dobó csapat téréfelére.

④



Ha egy Kubbot úgy dobunk, hogy nem marad ezen a területen belül, akkor a csapat még egyszer próbálkozhat a dobással. Ha a második kísérlet is sikertelen, akkor a védekező csapat tetszése szerinti helyen felállíthatja a Kubbot, bárhol a saját téréfelén (de, minimum 30cm (a dobófa hosszúsága) távolságot kell tartani a királytól és a sarokjelzőktől).

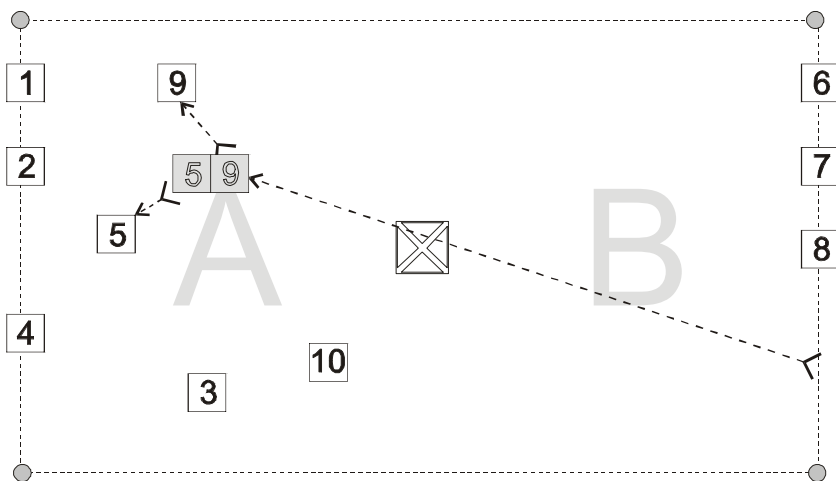
⑤



- A. Egy Kubbot mindig ott kell felállítani, ahová érkezett. A védekező csapat választhatja meg, melyik irányba. Ha egy Kubb vonalra érkezett, úgy kell felállítani, hogy minimum az alapjának a fele a pályán legyen. Ha ez nem lehetséges, akkor a Kubb pályán kívülnek számít.
- B. Ha egy Kubbot már eltaláltak, ebben a körben már leütöttek számít, akkor is, ha egy dobás miatt véletlenül újra talpra áll a támadó csapat körében.
- C. Ha egy Alapkubbot eltalálnak, mielőtt minden Mezőkubb le lenne ütve, akkor fel kell állítani és nem számít eltalátnak (és továbbra is álló Alapkubb marad).
- D. Csak akkor lehet a rosszul dobott (azaz a pályán kívülre érkezett) Mezőkubbokat újradozni, ha már az összes (leütött, átdobandó) Mezőkubbot eldobtuk. Ebből következik, hogy a rosszul dobott Mezőkubbot az utána következő átdobandó Mezőkubbal megpróbálhatjuk úgy eltalálni, hogy a szabálytalan Mezőkubb visszakerüljön a pályára.

5`_j]fz`nñfU[m nY Ya \ YnŁVgU`U`zlf`_j f[fb`gnUVUX`YHUz`b]`<U\ Ua UFUVV`
X`bh`_`Yfb]bXY[nž\ c[mXcVQZj U`j U[m?i VVUŁUXcVzghj f[fY UfcHiVgUdUi`
j Ygnñf`

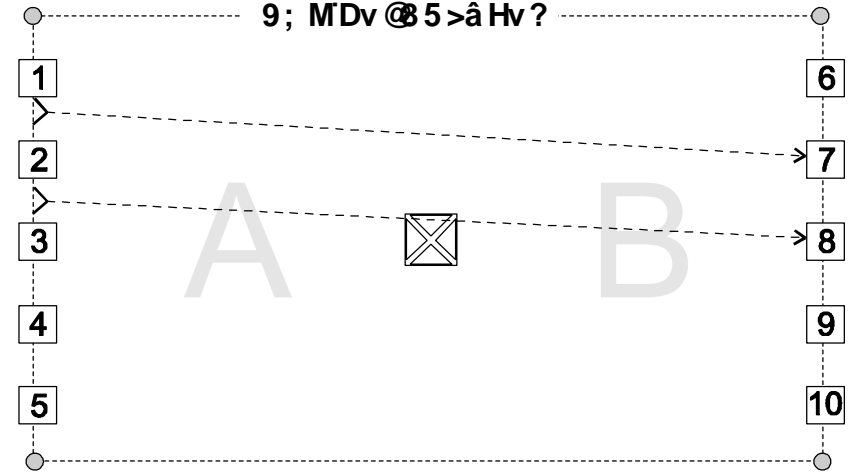
⑥



Ha egy álló Mezőkubbot találunk el egy átdobott Kubb-bal, ott kell felállítani, ahova legvégül kerül. Ha azonban egy Alapkubbot találunk el a Mezőkubbal, akkor az összes Kubb átdobása után az eltalált Alapkubbot visszaállítjuk a helyére. Ez a Kubb Alapkubb marad.

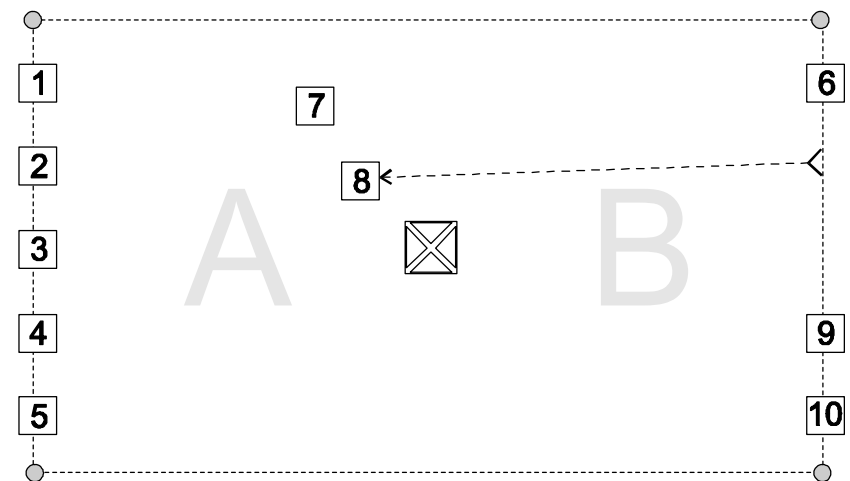
⑦

9; MDv @ 5 >â Hv ?

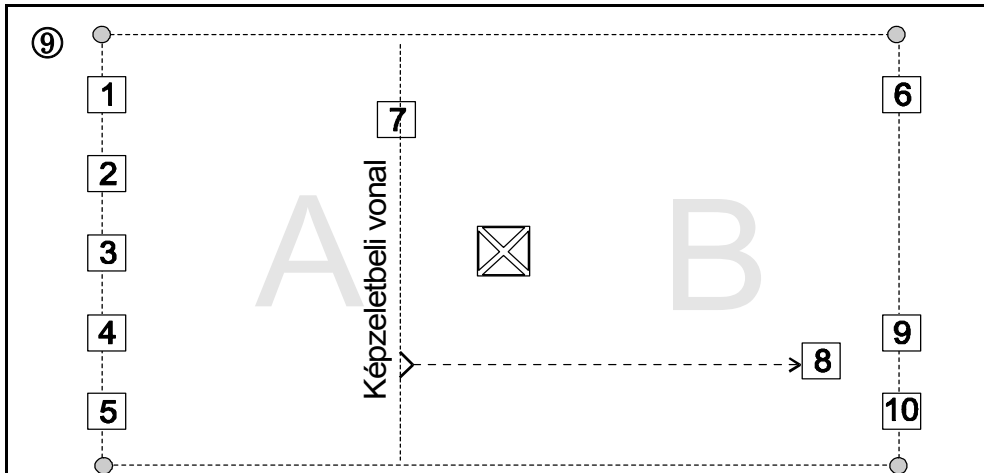


Az „A” csapat kezd. 6 dobófallal megpróbálják eltalálni a „B” csapat 5 Alapkubbját és ezután a királyt is. Az „A” csapat tagjai a saját alapvonalukon, vagy a vonal mögött állnak a két oldalvonal között. Képzeljük el, hogy az „A” csapat csak a 7-es és 8-as Kubbokat dönti fel.

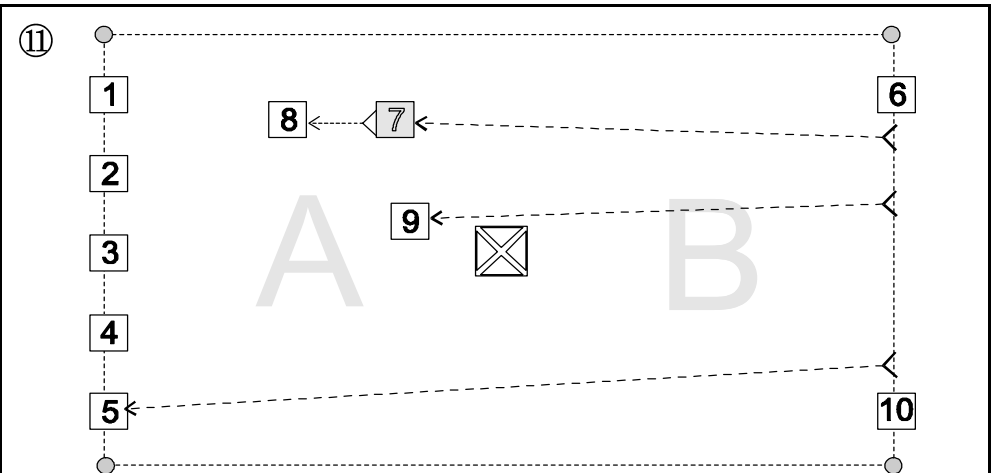
⑧



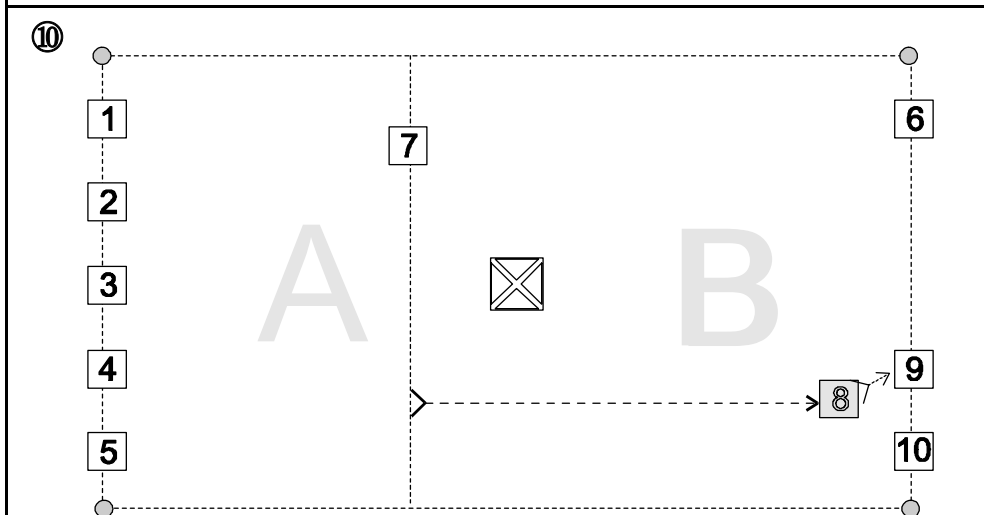
A „B” csapat átdobja a két leütött Kubbot (7-es és 8-as) az „A” csapat térére. Az „A” csapat felállítja őket ott, ahová érkeztek. A „B” csapatnak most először a 7-es és 8-as Mezőkubbokat kell eltalálni, csak ezután próbálkozhat az „A” csapat Alapkubbjainak leütésével. Az összes ilyen dobást az alapvonal mögül kell végrehajtani. Képzeljük el, hogy csak a 8-as Kubbot találják el.



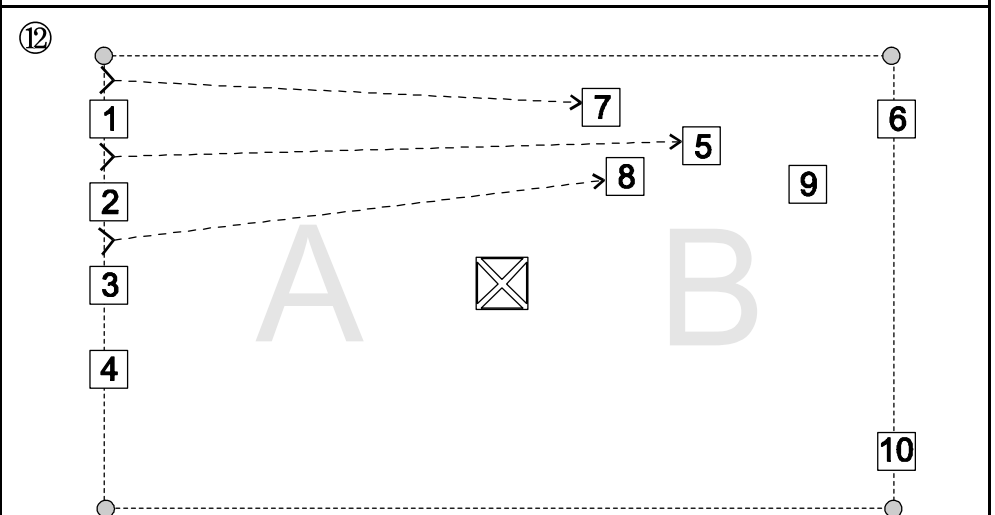
Az „A” csapat visszadobja a leütött 8-as Kubbót saját alapvonaláról a „B” csapat téréfelére. Mivel a „B” csapat nem találta el az egyik Kubbót (a 7-est), az „A” csapat átmeneti előnyhöz jut és előreléphet a 7-es Kubból egy vonalban lévő képzeltbeli vonalhoz, mely párhuzamos az alapvonalakkal. Az „A” csapat következő 6 dobófáját ennek a képzeltbeli vonalnak bármely pontjáról dobhatja, kezdve a 8-as Kubból (tehát azt kell először eltalálni).



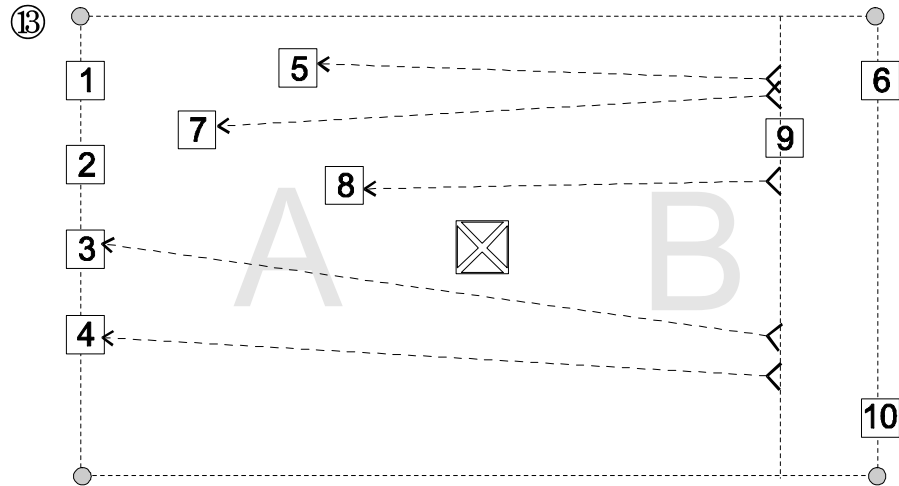
A „B” csapat visszadobja a két feldöntött (8-as és 9-es) Kubbót, amiket ezután az „A” csapat felállít. Utána a „B” csapat eltalálja a 7-est és a 8-ast egy dobással, és a 9-est egy másik dobással. Mivel minden Mezőkubbót leütöttek, jöhetnek az Alapkubbok. Képzéljük el, hogy az 5-öst is eltalálták.



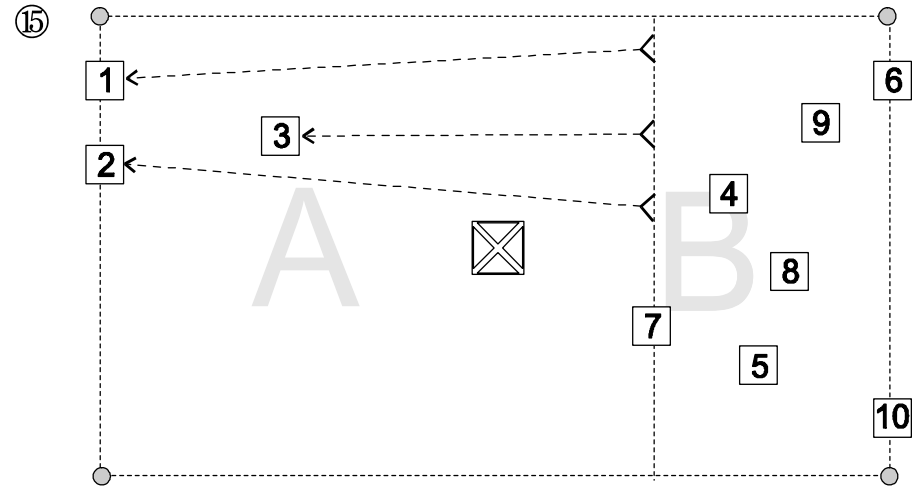
Az „A” csapat eltalálja a 8-as Kubbót és ugyanazzal a dobással a 9-est is. Ez szabályos, mert abban a pillanatban, amikor eltalálták a 9-es Kubbót, nem volt már álló Mezőkubb. Tegyük fel, hogy nem találják el több Kubbót.



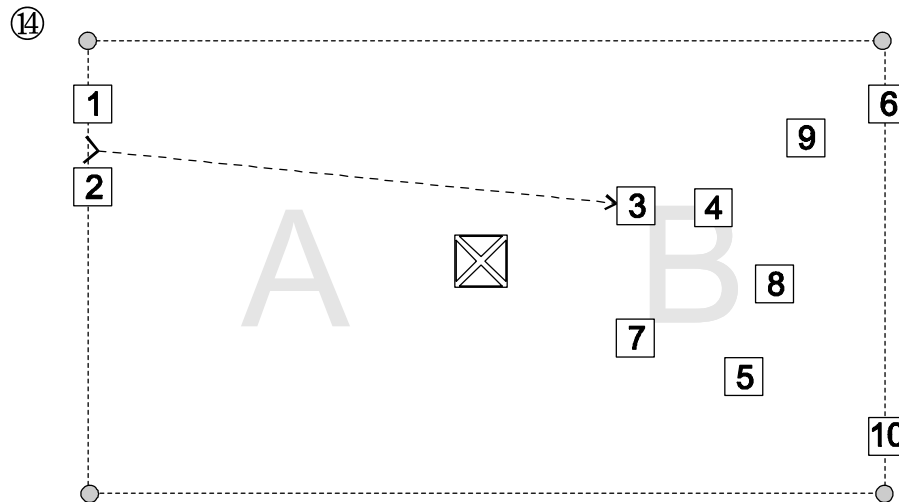
Az „A” csapat elvesztette a távolsági előnyt, így ismét a saját alapvonaláról vagy a vonal mögül dob. Először átdobják a 4 leütött Kubbót a „B” csapat téréfelére, majd dobnak a hat dobófával. Képzéljük el, hogy a 9-es kivételével minden Mezőkubbót feldöntenek.



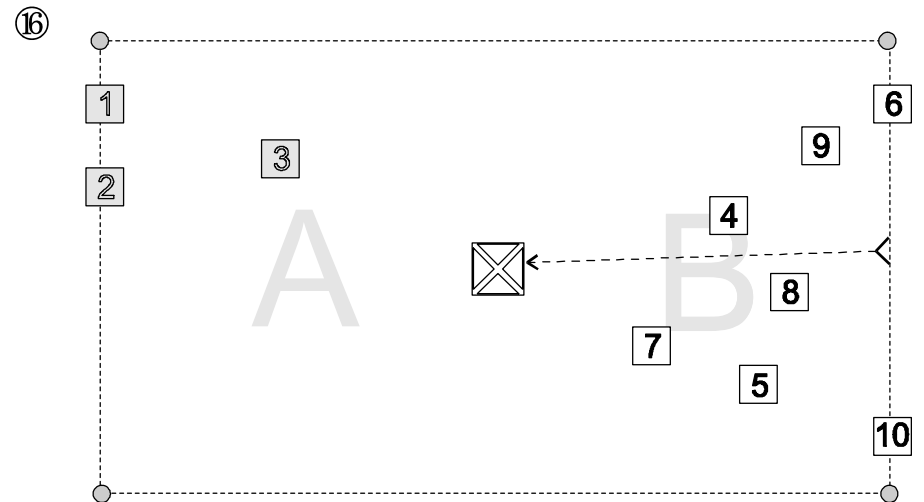
13 A „B” csapat visszadobja a 3 db leütött Mezőkubbját saját alapvonaláról az „A” csapat térfelére. Ezután a „B” csapat az új előnyvonalához lép (a 9-es Mezőkubbnál lévő, az alapvonalal párhuzamos képzeletbeli vonalhoz). Onnan dobhat a 6 dobójával. A „B” csapat eltalálja az 5-ös, a 7-es és 8-as Mezőkubbokat, és utána a 3-as meg a 4-es Alapkubbokat is.



15 A „B” csapat visszadobja a 3-ast a saját alapvonaláról az „A” csapat térfelére, utána új előnyvonalához lép (a 7-es Mezőkubbnál lévő, az alapvonalakkal párhuzamos képzeletbeli vonalhoz). Onnan dobja a 6 dobóját. Az elsővel eltalálja a 3-ast, a másodikkal az 1-est és a harmadikkal a 2-est. Most, hogy mindent eltalált, visszamegy a saját alapvonalára és onnan próbálkozik eltalálni a királyt és megnyerni a játékot.



14 Az „A” csapat visszadobja az 5 leütött Mezőkubbot, de dobáskor csak a 3-ast találja el.



16 Ha a „B” csapat nem találja el a királyt a megmaradt dobójával, az „A” csapat visszadobja az 1-es, 2-es és 3-as Kubbokat és a játék így folytatódik tovább. A játéknak akkor van vége, ha egy csapat eltalálja az ellenfél térfelén lévő összes Kubbót, majd ezután a királyt is. Ez a csapat lesz a győztes!!!