

KUBB játékszabály

Gratulálunk! Ön tulajdonosa lett egy Kubb játékkészletnek és biztosak vagyunk benne, hogy a jövőben ez a tény – persze, ha használja is – rendkívül sok örömteli órával fogja megajándékozni Önt, családtagjait, barátait egyaránt!

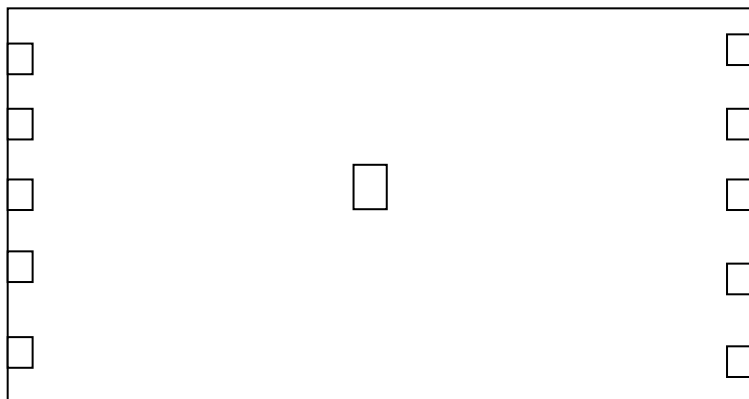
A KUBB egy rendkívül közösségépítő játék, amit az is mutat, hogy akár 12 személy is játszhat egy menetben. Nem kellene hozzá különleges feltételek, csak egy viszonylag egyenletes 8 x 5 méteres terület – lehetőleg ne köves legyen, a fa sérülékenysége miatt – egy Kubb felszerelés, társaság és már indulhat is a játék.

A készlet tartalma:

- 10 db kubb / a Kubb Pro változatnál ez 5 db zöld és 5 db piros csíkos kubb
- 1 db király,
- 4 db pálya kijelölő pálca
- 6 db dobófa

Mérjük ki a területet, a rövidebbik oldalra fognak felállításra kerülni a kubbok, a pálya közepére pedig a király. A pályakijelölő pálcák segítségével kijelölt területen belül fog folyni a játék. Az alapvonalra felállított kubbokat alapvonal kubboknak nevezzük, a játék során a mezőny részbe kerülőket pedig mezőny kubboknak fogjuk hívni.

Nézzük akkor a pályánkat:



Az alapvonalon a Kubbokat úgy állítsuk fel, hogy a pálya jelölő palcától 30 centit hagyjunk ki, ez pontosan 1 dobófa távolság, ezt a távolságot kell majd akkor is használnunk, amikor az ellenfél kettős hibáját követően mi állíthatjuk kedvünk szerinti helyre a hibás kubbot.

Az általunk készített Kubb Pro készletben található szín megkülönböztetés a játék nagyobb variálhatóságát szolgálja, azért a következőkben a normál Kubb alapszabályokon felül bemutatjuk a Kubb Pro szabályait is.

Fontos! A szabályos dobást letről indítjuk és a dobófának egyenes vonalban kell repülnie. Foroghat, de csak a hosszanti tengelye körül!

Normál Kubb szabály:

A csapatok sorakozzanak fel az alapvonal mellett. A csapatok létszáma nincsen meghatározva a lényeg, hogy maximum hat dobásunk lehet, ezt kell beosztani.

Ki kezdje a játékot? A legegyszerűbb módja az eldöntésnek, hogy kijelölünk mindkét csapatból 1-1 személyt, akik 1-1 dobófaival megpróbálnak legközelebb dobni a közepén álló királyhoz, úgy azt ne döntsék fel. Aki közelebb dobott, annak a csapata fogja kezdeni a játékot.

A cél, hogy ledöntsük az ellenfél kubbjait, majd pedig a királyt is, amire ha minden dobásunk pontos akkor egy menetben is lehetőségünk lenne, azonban az első körben a királyra csak 2 dobófa megléte esetén lehet dobni!

Első körben a kezdő csapat – esetünkben nevezzük „A” csapatnak - megpróbálja ledönteni az ellenfél alapvonal kubbjait. A ledöntött kubbokat „B” csapat átdobja „A” csapat térfelére, majd a 6 dobófaival megkezdí a támadást! FONTOS, hogy az átdobott kubboknak mindig az ellenfél térfelén kell lenniük és a pályát sem hagyhatják el, ugyanis ez hibát jelent! Az átdobások során egy alkalommal lehet büntetlenül hibázni, második hibánál az ellenfél az átdobott kubbod oda helyezi, ahová ő akarja, de dobófa távolság!

Lehetőség van toronyépítésre is!

Amennyiben a felek megegyeznek felőle lehetőség van színesíteni a játék menetét. Egyszerre maximum 3 mezőnykubbot egymásra állíthatunk. Ennek a kivitelezése a következő: az átdobandó kubbokat elkezdjük átdobni az ellenfél térfelére, amennyiben úgy dobjuk át őket, hogy a talaj érintése előtt egymást érik, akkor az egymást érintő kubbokból tornyot építhetünk. Ennek a jelentősége abban áll, hogy egy dobófával akár 3 mezőnykubb is ledönthető ezen a módon és több dobásunk marad a többi kubbra és akár a királyra is! A tornyot mindig az alapot képező kubbra kell felépíteni, annak a végleges helyén.

Az átdobott kubbok felállítása: az átdobott kubbokat mindig az ellenfél állíthatja fel, az általa választott talp oldalra.

A „B” csapat tehát támad, azonban ők csak azután dönthetik le „A” csapat alapvonalai kubbjait, ha már nincsen egyetlen álló mezőnykubb sem! Azonban, ha az utolsó álló mezőnykubbot eldöntve a dobófa úgy repül tovább, hogy ledönt egy alapvonalai kubbot akkor az bizony érvényes!

Az ellenfél a pályán a le nem döntött mezőnykubb vonaláig előre jöhet és onnan támadhat majd! Tehát nem mindegy hová repülnek az átdobott kubbok!

A játék pedig így folyik tovább, amíg az egyik csapat végül letarolja az ellenfél teljes mezőnyét és az alapvonalon sem marad már álló kubb és ekkor jöhet a királyra dobás, aminek az eldöntése jelenti a végső győzelmet!

Mindez megtörténhet akár néhány perc alatt is, azonban amíg gyakorlatot szerzünk, addig akár hosszú, de vidám és gyorsan elmúló órákig is eltarthat egy menet ☺

Fontos! A királyt menetközben - vagyis van még ledöntendő kubb az ellenfél térfelén – ledöntő csapat viszont veszít!

KUBB PRO szabály

Különbség az előzőekhez képest:

- Kubbok ledöntési sorrendje:
 1. saját színű mezőnykubbok (ha vannak)
 2. ellenfél mezőnykubbjai (ha vannak)
 3. alapvonalai kubbok
- az előremozgás a pályán csak a királyhoz legközelebb álló saját színű mezőnykubbig illetve annak vonaláig lehetséges

Természetesen van lehetőség közösen előre megegyezett módon saját szabályok bevezetésére is a fenti alapokon felül, így például a pálya méretében is, hiszen a gyakorlatban vannak 4x6 és 7x10 méteres játékműzők is.

Nagyon jó játékot, örömteli időtöltést és kapcsolatépítést kívánunk!

Baráti üdvözlettel,

Pék Zsolt