

# Kubb

## Introduction

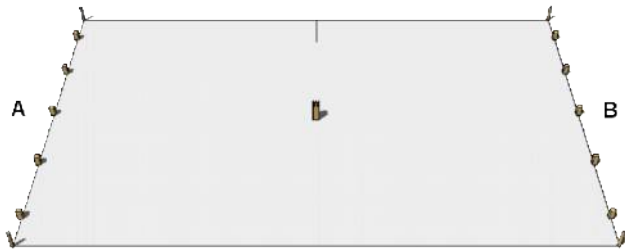
Kubb est un jeu de tradition nordique qui remonte au temps où chaque famille disposait d'une pile de bois de chauffage. 10 bûches de mêmes dimensions, une autre un peu plus grande et 6 bâtons font l'affaire pour se lancer dans une partie de Kubb.

## Les pièces du jeu et leur emplacement

La superficie officielle du terrain de jeu est de 5x8 mètres. Elle peut être diminuée pour rendre le jeu plus facile.

- Le Roi (9x9x30 cm)
- 10 pièces de Kubb (7x7x15 cm)
- 6 bâtons à jeter (Ø 44 mm x 30 cm)
- 4 poteaux pour les limites du terrain

Le Roi est placé au centre du jeu. Une ligne imaginaire divise le terrain en deux. Les 5 Kubbs sont installés le long de chaque ligne de base.



## Règles

- Dans un premier temps, le but pour l'équipe A est de renverser un maximum de Kubbs adverses en lançant les 6 bâtons depuis la ligne formée par ses propres Kubbs.
- Chaque bâton se lance le bras allongé dans un mouvement allant d'arrière en avant. Le bâton ne doit pas pivoter horizontalement.
- Attention, le Roi ne doit être renversé qu'en dernier ! S'il tombe prématurément, l'équipe responsable perd la partie.
- Les Kubbs de base qui ont été renversés par les bâtons deviennent des Kubbs de terrain.
- Les Kubbs renversés sont ramassés par l'équipe B.



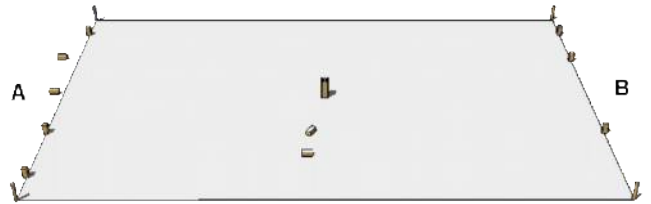
- L'équipe B commence par lancer les Kubbs qu'elle a ramassés. Ils doivent atterrir obligatoirement dans le terrain adverse.
- Si un Kubb se retrouve en dehors du terrain adverse, un nouvel essai est permis.
- Un second essai manqué implique que le Kubb sera placé par les adversaires à au moins 30 cm du Roi ou d'un poteau de coin.
- Si un Kubb lancé fait sortir un Kubb couché, ce dernier est considéré comme sorti. Il devra donc être relancé comme s'il s'agissait d'un second essai.
- Si un Kubb lancé pousse un Kubb couché, il reste à sa nouvelle position.



- Les Kubbs sont redressés par l'équipe A à l'endroit exact où ils sont tombés. Elle peut choisir par quelle extrémité elle les redresse pour rendre le jeu plus difficile pour l'équipe B. La moitié au moins du Kubb doit se trouver dans le terrain.



- Avec les 6 bâtons, l'équipe B doit d'abord renverser les Kubbs de terrain avant d'atteindre des Kubbs de base de l'équipe A.
- Si un Kubb de base est renversé avant que tous les Kubbs de terrain ne soient à terre, il doit être replacé à son point d'origine.



- Si tous les Kubbs de terrain sont tombés, l'équipe A ramasse tous les Kubbs tombés. Elle les lance ensuite dans le terrain B.
- Si un ou des Kubbs de terrain sont restés debout, l'équipe A ramasse le ou les Kubbs de terrain tombé(s) et le ou les lance dans le terrain adverse. La ligne formée par le premier Kubb resté debout (le plus proche de l'équipe A) forme sa nouvelle ligne de lancer.



- Le but du jeu est de renverser tous les Kubbs de terrain et le Roi. Lors de la tentative contre le Roi, le lancer se fait toujours à partir de la ligne de base.

## Résumé

- Le but du jeu est de renverser tous les Kubbs adverse et de faire tomber le roi en dernier.
- Au début du jeu, l'équipe A lance les 6 bâtons pour faire tomber les Kubbs de l'équipe B.
- L'équipe B lance dans le terrain adverse les Kubbs renversés par l'équipe A.
- L'équipe A remet les Kubbs debout.
- L'équipe B lance les 6 bâtons dans le terrain de l'équipe A. Elle renverse d'abord les Kubbs de terrain et ensuite les Kubbs de base.
- L'équipe A ramasse les Kubbs renversés et les lance dans le terrain B.
- L'équipe B remet les Kubbs debout.
- L'équipe A lance les 6 bâtons dans le terrain de l'équipe A. Elle renverse d'abord les Kubbs de terrain et ensuite les Kubbs de base.
- Les deux équipes jouent alternativement jusqu'à la fin du jeu.
- Si un Kubb de terrain n'est pas renversé, il devient la nouvelle ligne de base pour l'équipe du terrain sur lequel il se trouve.
- Lorsqu'une équipe parvient à faire tomber tous les Kubbs situés dans le terrain adverse, elle fait finalement tomber le Roi à partir de la ligne de base.