

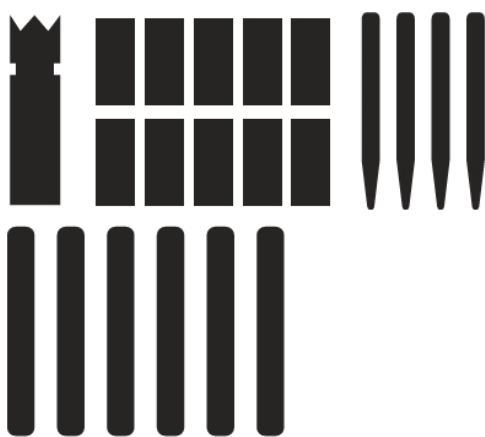


KUBB

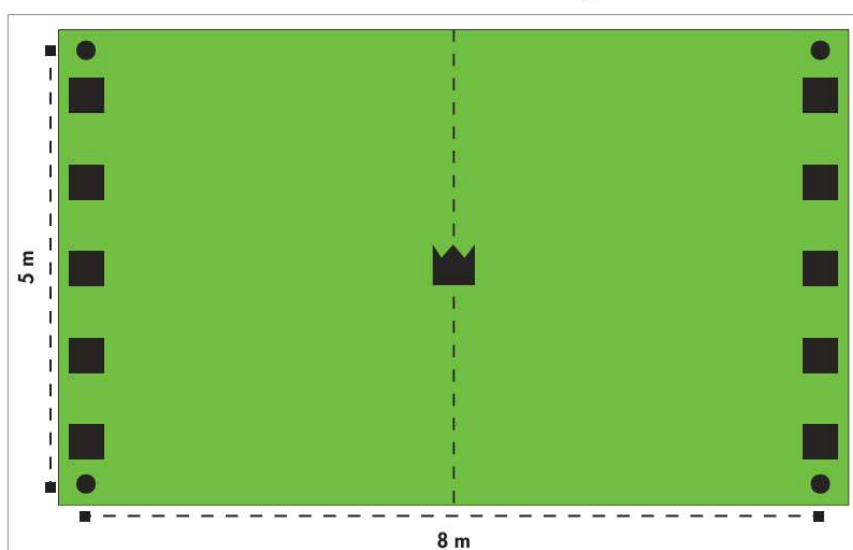
MY HOOD

KUBB - instrukcja gry po polsku

Zawartość zestawu:



Plan boiska i ustawienie figur



1. Informacje ogólne

Kubb (znany również jako gra w szachy lub kręgle szwedzkie lub gra królewska) to gra plenerowa dla 2-6 graczy.

2. Przygotowanie boiska

Boisko ma wymiary 5 × 8 metrów i jest wyznaczone za pomocą czterech palików narożnych.

- Po 5 klocków (kubbs) ustawia się na każdej z dwóch linii końcowych boiska. Są to klocki bazowe.
- Króla ustawia się na środku boiska.

3. Zasady wykonywania rzutów

- Pałeczki do rzucania należy rzucać wyłącznie z dołu (ruchem pod pachą), trzymając pałeczkę wzdłuż kierunku rzutu.
- Pałeczka musi opuścić dłoń i lecieć w kierunku rzutu.
- Zabronione są rzuty typu „helikopter”, czyli takie, podczas których pałeczka obraca się w powietrzu w płaszczyźnie poziomej o więcej niż 90°.
- Klocki kubb można rzucać poprzecznie i z obrotem, ale nadal wyłącznie ruchem od dołu.

4. Przebieg gry

Ustalenie, kto rozpoczyna

Każda drużyna rzuca jedną pałeczką w kierunku króla, aby ustalić kolejność gry. Rozpoczyna drużyna, której pałeczka zatrzyma się najbliżej króla, nie przewracając go.

Pierwsza tura

1. Drużyna 1 rzuca kolejno sześcioma pałeczkami, celując w klocki bazowe drużyny przeciwnej, ustawione na jej linii końcowej.
2. Przewrócone klocki bazowe drużyna 2 musi przerzucić na połowę boiska drużyny 1.
3. Po przerzuceniu klocki ustawia się pionowo. Od tej chwili nazywane są klockami połowymi.

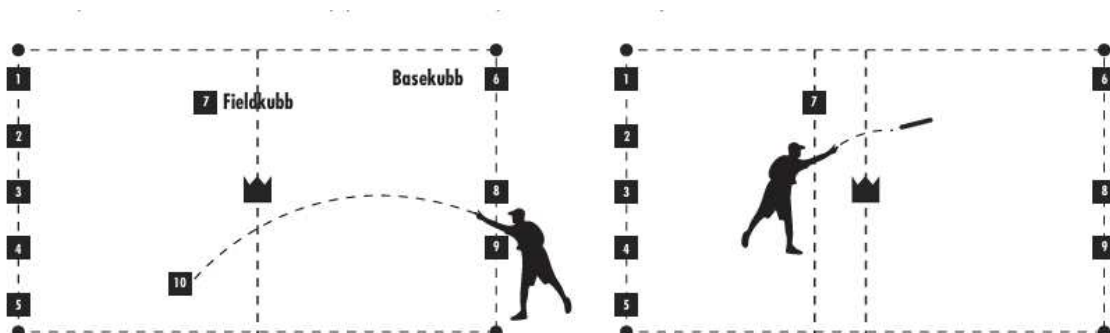
Przerzucanie klocków

- Podczas przerzucania przewróconych klocków bazowych na połowę przeciwnika drużyna ma dwie próby.
- Jeśli w obu próbach nie uda się umieścić klocka w boisku przeciwnika, przeciwnik może samodzielnie ustawić go w wybranym miejscu na swojej połowie.

Kolejne tury

1. Drużyna 2 rzuca sześcioma pałeczkami.
2. W pierwszej kolejności musi przewrócić wszystkie klocki polowe znajdujące się na swojej połowie.
3. Dopiero po przewróceniu wszystkich klocków polowych może celować w klocki bazowe przeciwnika.

Przykład przedstawiony na ilustracji w oryginalnej instrukcji: drużyna 2 musi najpierw przewrócić klocki polowe nr 7 i 10, a dopiero potem może celować w klocki bazowe nr 1, 2, 3, 4 i 5.



- Przewrócony klocek polowy zostaje wyeliminowany z gry.
- Jeśli drużyna nie zdoła przewrócić wszystkich klocków polowych przeciwnika, przeciwnik może w następnej turze rzucać z tymczasowej linii rzutu. Jest ona równoległa do linii końcowej i przebiega na wysokości najlepiej położonego klocka polowego.

5. Zakończenie gry i zwycięstwo

- Gdy drużyna przewróci wszystkie klocki przeciwnika - zarówno polowe, jak i bazowe - może rozpocząć rzuty w kierunku króla.
- Wygrywa drużyna, która jako pierwsza przewróci króla.
- Jeśli drużyna przewróci króla, zanim przewróci wszystkie klocki przeciwnika, przegrywa grę.

6. Nazwy elementów gry

- Klocek bazowy (Basekubb) - klocek ustawiony na linii końcowej boiska.
- Klocek polowy (Fieldkubb) - klocek bazowy przewrócony przez przeciwnika, przerzucony na drugą połowę boiska i ponownie ustawiony pionowo.
- Król - główny klocek ustawiony na środku boiska.

- Pałeczka do rzucania - drewniany element służący do przewracania klocków.