

# KUBB: ALL IN ONE

**Ziel:** Das Team, welches als erstes alle gegnerischen Kubbs und anschliessend den König in einer Wurfrunde umschießt, gewinnt.

Ein Kubb-Set ist traditionellerweise folgendermassen zusammengesetzt:

**4 Eckpfeiler** (falls ohne Schnur gespielt wird) oder 6 Nägel und Schnur (insgesamt 31 Meter für Feld und Mittellinie)

**6 Wurfhölzer oder Batons** (Ø 44-45mm x 300mm)

- ◆ Immer von unten her geworfen, Ende über Ende. Während vertikale Drehung erlaubt ist, sind horizontale Drehungen bei Würfeln sogenannte «Helikopter», verboten.
- ◆ Müssen immer von der Grundlinie (auch Basislinie oder Baseline) aus geworfen werden, ausser es kommt zu einer Situation mit einer temporären Grundlinie (siehe Punkt 7).
- ◆ Ein Wurfstock kann auch mehrere Kubbs umwerfen. Combos sind toll!

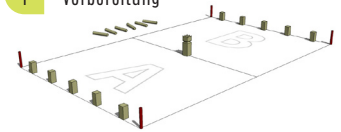
**10 Kubbs** (70mm x 70mm x 150mm)

- ◆ Kubbs werden zu Beginn immer direkt vor die Grundlinie ins Feld gestellt und bewegen sich erst ins Feld, wenn sie umgeworfen und ins gegnerische Feld eingeworfen werden müssen.
- ◆ Es müssen zuerst alle Feld-Kubbs umgeworfen werden, bevor man auf die Kubbs auf der Grundlinie werfen darf.
- ◆ Kubbs können auf jede Art ins Feld geworfen werden (horizontale oder vertikale Drehung), solange diese immer von der Grundlinie und von unten her eingeworfen werden.

**1 König** (90mm x 90mm x 300mm)

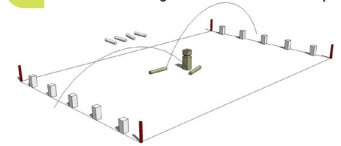
- ◆ Der König wird immer erst am Schluss umgeworfen, also nach allen Kubbs im Feld und auf der Grundlinie.
- ◆ Wird der König aus Versehen umgeworfen, gewinnt das gegnerische Team das Spiel.
- ◆ Alle Königsschüsse werden von der Grundlinie aus geworfen. In der Schweiz wird dieser mit dem Rücken zum König zwischen die Beine hindurch geworfen, der sogenannte «Sure Shot».

## 1 Vorbereitung



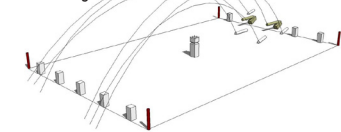
- Spielfeld 8 x 5 Meter, unterteilt in zwei gleich grosse Felder
- 5 Kubbs auf jeder Grundlinie und der König in der Feldmitte
- 1 bis 6 Spieler je Team

## 2 A und B: Königsschuss um das Anspiel



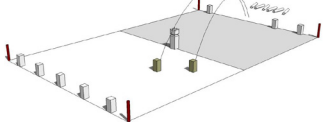
- Team A und B werfen gleichzeitig ein Wurfstock zum König.
- Das Team, das näher am König liegt, erhält das Anspiel.
- Fällt der König, hat das andere Team das Anspiel.

## 3 A gewinnt den Königsschuss und darf angreifen



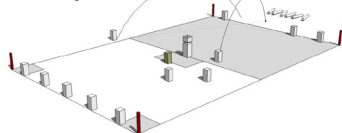
- A wirft ihm zustehenden Wurfstöcke von hinter der Basislinie auf die Basis-Kubbs gegenüber.
- A versucht so viele Kubbs wie möglich umzuhaufen.

**4a** B wirft alle umgeworfenen Kubbs auf die andere Spielfeldhälfte



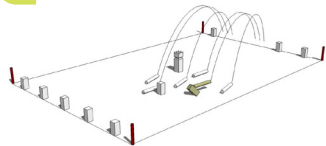
- Kubbs müssen so im Feld landen, dass die Kubbs über die kurze Kante im Feld aufgestellt werden können. Die Kubbs können also auch zum grössten Teil ausserhalb des Feldes liegen.
- Basis-Kubbs, die durch eingeworfene Kubbs umfallen, werden wieder aufgestellt.

**4b** Falls Kubbs ausserhalb von Feld A landen, dürfen diese ein zweites Mal eingeworfen werden



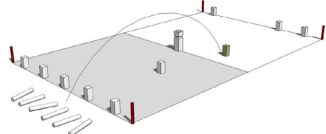
- Liegt ein Kubbs bei der zweiten Setzrunde ausserhalb vom Feld, darf A die Kubbs irgendwo im Feld aufstellen, min. eine Stocklänge vom König entfernt.
- Wird ein bereits im Feld liegender Kubbs in der zweiten Setzrunde aus dem Feld gestossen, darf A diesen ebenfalls irgendwo im Feld aufstellen.
- Falls beim Einwerfen ein Kubbs auf den bereits liegenden Kubbs, ohne den Boden zu berühren, liegen bleibt darf B diesen irgendwo hinstellen.

**5** B greift die Kubbs im Feld A an



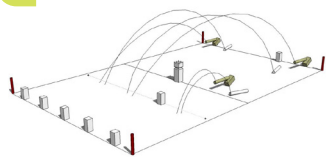
- B muss zuerst alle Feld-Kubbs umwerfen, bevor die Basis-Kubbs angegriffen werden können.
- Fällt ein Basis-Kubbs bevor alle Feld-Kubbs liegen, wird dieser wieder aufgestellt.

**6** A wirft die umgeworfenen Kubbs ins Feld B



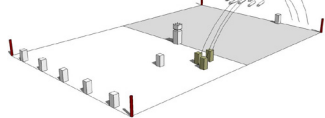
- Da B nicht alle Feld-Kubbs umgeworfen hat, entsteht eine temporäre Basis-Line auf der Vorderkante des vordersten Feld-Kubbs, was A einen Vorteil gibt.

**7** A rückt auf und greift an



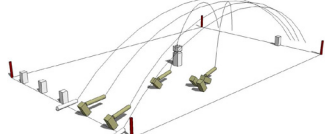
- A kann bis zum vordersten Feld-Kubbs, bis zur temporären Basis-Line aufrücken.
- Von dort aus wirft A die Wurfstöcke.

**8** B wirft alle umgeworfenen Kubbs ins Feld A



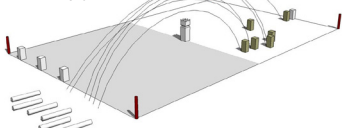
- Liegen die Kubbs nahe beieinander, können später mit etwas Glück mehrere Feld-Kubbs mit einem Wurfstock umgeworfen werden.

**9** B greift an, beginnend mit den Feld-Kubbs in A



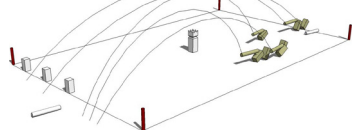
- B wirft mit einem Stock drei Feld-Kubbs um, kann den von der letzten Runde übriggebliebenen Feld-Kubbs plus zwei Basis-Kubbs umwerfen.

**10** A wirft alle umgefallenen Kubbs ins Feld B



- A platziert Kubbs nahe beieinander, um möglichst viele mit einem Schuss umzuwerfen.
- Ein Kubbs wird sogar vor dem letzten Basis-Kubbs platziert.

**11** A greift an und wirft alle Kubbs im Feld B um



- A wirft zwei Mal ein «Double», pflückt den einzelnen Feld-Kubbs und bringt im letzten Schuss den letzten Feld-Kubbs sowie den letzten Basis-Kubbs (legal, da der letzte Feld-Kubbs vor dem letzten Basis-Kubbs fällt)
- Da A noch einen Wurfstock übrig hat, darf A auf den König schiessen

**12** A trifft den König und gewinnt das Spiel!



- Der finale Königsschuss wird (in der Schweiz) immer von der Baseline aus und mit dem Rücken zum König zwischen den Beinen hindurch geworfen.
- Ein Match kann unterschiedlich lang sein, best of 3 oder 5 sind die gängigsten Begegnungen.

**VIEL  
SPASS!**