

# Kubbspiele

## Das Ziel:

Ziel des Spieles ist, als Erster den König umzuwerfen.

## Der Abstand:

Das Kubbspiel besteht aus Hartholz. Es ist **gefährlich** sich in der Nähe oder der Schussrichtung des Werfenden zu befinden.

## Die Schusstechnik:

Nur Unterarmwürfe sind erlaubt (**nicht** von oben herab).  
Es wird immer abwechselnd geworfen.

## Der Grundsatz:

Es wird kein Schiedsrichter benötigt. Die Teams einigen sich immer untereinander.

## Das Fairplay:

Am Anfang jedes Spieles wünscht man seinem Gegner ein „Gutes Spiel“.  
Am Ende bedankt sich jedes Team für die Leistung des Gegners.



# Anspiel

## Das Anspiel:

Je ein Spieler eines Teams versucht sein Wurfholz so nah wie möglich am König zu platzieren.

Wer am nächsten ist, gewinnt das Anspiel.

Wer den König umschiesst, verliert das Anspiel.

Die Grund- und Seitenlinien dürfen beim Werfen nie übertreten werden.

## Die Anspielregel:

An den meisten Kubbturnieren in der Schweiz hat sich die Anspielregel 2-4-6 durchgesetzt.

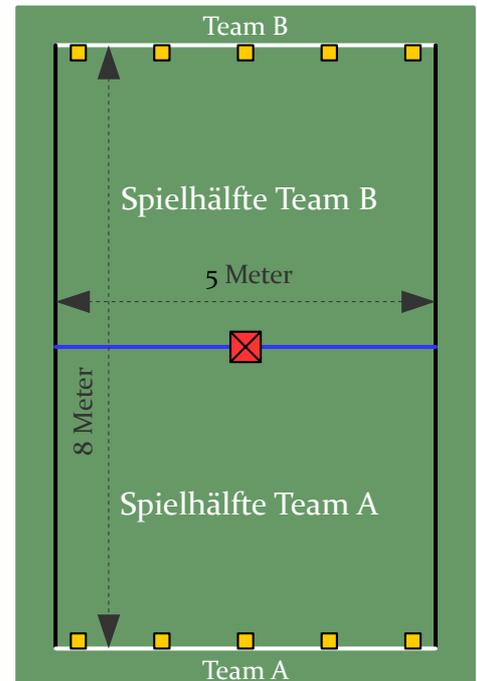
Wer das Anspiel gewonnen hat beginnt mit 2 Wurfhölzern.

Danach wirft das gegnerische Team mit 4 Wurfhölzern.

Erst dann kann mit 6 Wurfhölzern weitergespielt werden.

### Abb. 1 Grundaufstellung

Kubbs (Gelb), König (Rot), Grundlinie (Weiss), Seitenlinie (Schwarz) und Mittellinie (Blau)



# Basekubbs

## Die Basekubbs umwerfen:

Kubbs auf der gegnerischen Grundlinie werden Basekubbs genannt.

Sind noch keine Feldkubbs im Spiel, versucht jedes Team die gegnerischen Basekubbs zu treffen. Nur umgefallene Kubbs gelten als getroffen.

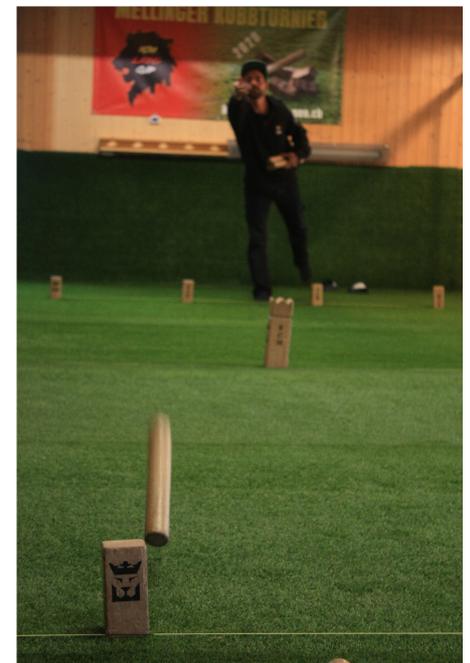
Die Würfhölzer müssen immer möglichst gerade (senkrecht) geworfen werden. Neigt sich ein Wurfholz während des Fluges zu sehr nach rechts oder links (senkrechte Neigung mehr als 30°), kann das gegnerische Team diesen Wurf als ungültig erklären.

(Helikopter-Regel)

In diesem Fall müssen getroffene Kubbs wieder aufgestellt und der Wurf wiederholt werden.

### Abb. 2 Basekubbs umwerfen

Je mehr Basekubbs umfallen, desto mehr Kubbs muss die gegnerische Mannschaft im nächsten Spielzug setzen.



# Kubbs setzen

## Das Setzen:

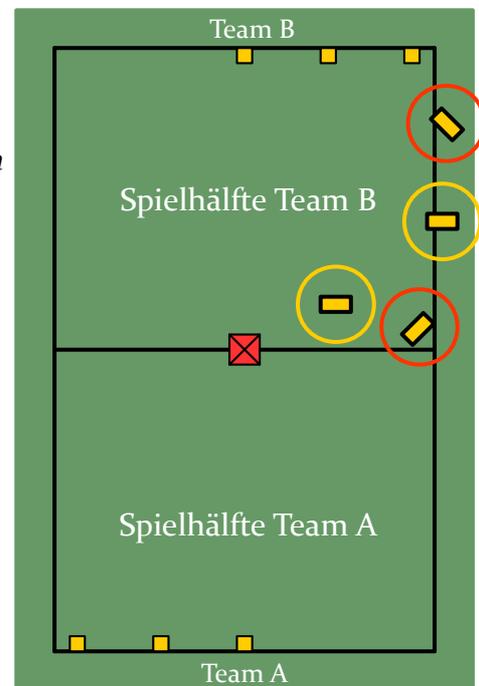
Alle Kubbs, die auf der Grundlinie umgeworfen wurden, müssen wieder in der gegnerischen Spielhälfte eingeworfen („gesetzt“) werden. Die eingeworfenen Kubbs müssen so in der gegnerischen Spielhälfte platziert werden, dass sie über mindestens eine Kante der Kubb-Grundfläche aufgestellt werden können.

Kubbs, die **nicht** mit ihrer Grundfläche in der gegnerischen Spielhälfte aufgestellt werden können, gelten als **ungültig**. Jedes Team hat maximal zwei Versuche die Kubbs zu setzen. Nach beiden Versuchen darf das gegnerische Team die gültig gesetzten Kubbs aufstellen und die **ungültigen** Kubbs frei in der eigenen Spielhälfte platzieren.

Abb. 3 (Kubbs setzen)

Gültige (Gelb markiert) und ungültige Kubbs (Rot markiert).

**Typ:** Die eingeworfenen Kubbs nahe aneinander platzieren, um sie mit möglichst wenig Wurfhölzern zu treffen.



# Feldkubbs

## Die Feldkubbs umwerfen:

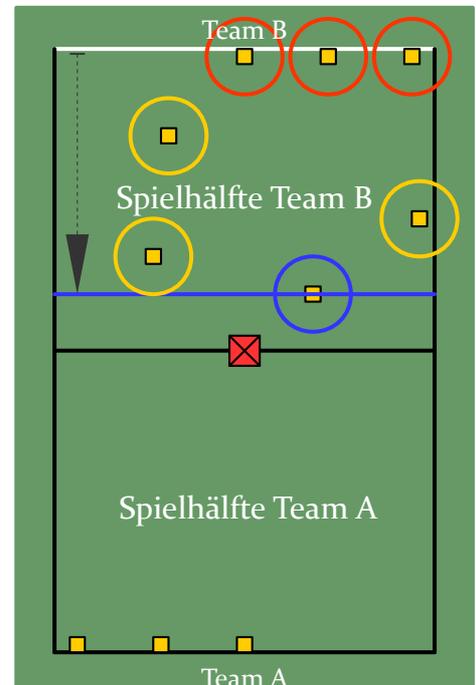
Alle Kubbs, die zuvor auf der Grundlinie umgeworfen und in der gegnerischen Spielhälfte platziert wurden, heissen nun Feldkubbs. Es müssen erst alle Feldkubbs umgeworfen werden, bevor weitere Basekubbs elemeniert werden können.

Wird mit einem Wurf der letzte Feldkubb und anschliessend ein Basekubb umgeworfen (sogenannte Dublette), dann gelten beide Kubbs als getroffen. Wird ein Basekubb getroffen und fällt, obwohl noch Feldkubbs stehen, muss dieser wieder aufgestellt werden. Werden vom werfendem Team nicht alle Feldkubbs umgeworfen, so verschiebt sich die Grundlinie des gegnerischen Teams bis zum vordersten, noch stehenden Kubb.

Abb. 4 (Feldkubbs)

Erst müssen die Feldkubbs (Gelb) fallen, ehe weitere Basekubbs (Rot) umgeworfen werden können.

Lässt ein Team (z. B. Team A) Kubbs stehen (Blau markiert), so verschiebt sich die Grundlinie (Weiss) des gegnerischen Teams bis zum vordersten, noch stehenden Kubb (Blau).



# Königsschuss

## Der Königsschuss:

Sind alle Feldkubbs und Basekubbs in der gegnerischen Spielhälfte gefallen, versucht das werfende Team den König umzuwerfen.

In der Schweiz gibt es hierfür einen speziellen Wurf. Der Königsschuss muss rückwärtsgewandt und kopfüber zwischen den Beinen hindurch ausgeführt werden (sogenannter „Sure Shot“).

International wird der Königsschuss stehend und direkt geworfen (wie ein Kubbwurf).

Fällt der König, so gewinnt das werfende Team.

Abb. 5 (Sure Shot)

Speziell helvetisch. Der „Sure-Shot“ rückwärtsgewandt und kopfüber zwischen den Beinen hindurch.

Mehr über Kubb und Kubbturniere unter: [kubbtour.ch](http://kubbtour.ch)  
Für Fragen und Anregungen: [kubbclubmellingen.ch](http://kubbclubmellingen.ch)

