

Spelregels KUBB Viking Spel

Kubb is een eeuwenoud spel, naar verluidt reeds gespeeld door de Vikingen.

Kubb is te spelen 1 tegen 1, of in teamverband.

Benodigdheden :

1 Koning

10 Kubbs, genaamd Ridders

6 Ronde werpstokken

Een veld

Doel van het spel :

Alle Ridders van de tegenstander omwerpen, en vervolgens de koning.

Voorbereidingen :

Begin met het uitlijnen van het speelveld. De beste maten hiervoor zijn:

10 meter in de lengte 5 meter in de breedte

Plaats de Koning in het midden, en de Torens (5 voor ieder team) om de meter op de breedte basislijn.

De partij die een werpstok het dichtst bij de Koning gooit, begint. De Koning mag niet geraakt worden!

Hoe te spelen :

Beurt 1, Team 1 werpt

De eerste werper kiest een plaats op zijn/haar basislijn. De werpstokken dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn werpstokken op de Torens van de tegenstander.

Elke Toren die omgegooid wordt, veranderd in een Ridder.

Wanneer de 6 stokken gegooid zijn, gaat de beurt naar team 2.

Beurt 1, Team 2 werpt

Team 2 werpt zijn zojuist omgegooide Torens – indien aanwezig - in het vak van Team 1. Per Ridder zijn hier 2 pogingen voor. Slaagt een Team er niet in om een Ridder in het vak van de tegenstander te gooien, dan mag de tegenstander de Ridder plaatsen waar het zelf wil. Voorwaarde hiervoor is dat de Ridder een stoklengte van de Koning staat. Als de Ridders gegooid zijn en in het vak van de tegenpartij beland zijn, worden ze rechtop geplaatst.

Nadat de Ridders op deze manier geplaatst zijn, moet Team 2 deze Ridders eerst omgooien alvorens op Torens van Team 1 te gooien.

Als Team 2 alle werpstokken heeft gegooid, begint beurt 2 met Team 1.

Dus indien Torens omgegooid zijn, worden deze in het veld van de tegenstanders geplaatst, deze Ridders worden met de stokken omvergegooid, en daarna wordt er op de Torens van Team 2 gegooid etc. etc. etc.

Als een Team er niet in slaagt om in een beurt alle Ridders om te gooien, dan mag de tegenpartij zijn basislijn naar voren verplaatsen, ter hoogte van de eerste Ridder.

Zodra die Ridder omgegooid wordt, verplaatst de basislijn naar de originele positie.

Als alle Torens en Ridders omvergegooid zijn, moet de Koning omgegooid worden om het spel te winnen. Er mag pas op de Koning gegooid worden als een speler minstens 2 stokken over heeft. Dit om te voorkomen dat het spel in de eerste beurt al afgelopen is.

Enige overige punten:

Gooien gebeurt altijd vanaf de basislijn

Gooien gebeurt altijd onderhands

Indien er een Toren omvergegooid wordt terwijl er nog Ridder(s) stonden, dan wordt de Toren weer rechtop gezet.

Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.