

Spielregeln für Kubb:

1. Ziel des Spiels

Das Ziel von Kubb ist es, den König des gegnerischen Teams umzuwerfen, indem man mit Wurfhölzern (Wurfdübel) darauf zielt. Bevor der König jedoch getroffen werden kann, müssen zunächst alle "Kubb"-Figuren des gegnerischen Teams auf dessen Spielfeld umgeworfen werden.

2. Spieler und Teams

- Kubb wird in der Regel von 2 Teams mit je 2 bis 6 Spielern gespielt.
- Bei 2 Spielern pro Team hat jeder Spieler 3 Wurfhölzer. Bei mehr Spielern wird diese Anzahl pro Team entsprechend angepasst.

3. Spielbeginn

- Wurf ums Anspiel: Ein Spieler aus jedem Team wirft gleichzeitig einen Wurfstock zum König. Das Team, dessen Stock dem König am nächsten kommt, gewinnt das Wahlrecht für das Anspiel. Der Gewinner kann nun entscheiden, ob das eigene Team beginnen oder die Seite wählen möchte.
- König berühren: Beim Wurf ums Wahlrecht darf der König berührt werden. Wenn der König fällt, erhält das gegnerische Team das Wahlrecht.

4. Wurf und Spielregeln

- Wurf der Wurfhölzer: Jedes Team wirft abwechselnd seine Wurfhölzer, um die Kubb-Figuren des gegnerischen Teams zu treffen.
- Kubb umwerfen: Wird ein Kubb umgeworfen, wird dieser ins Spielfeld des gegnerischen Teams geworfen. Das gegnerische Team stellt den Kubb auf.
- König umwerfen: Sobald alle Kubb-Figuren eines Teams umgeworfen sind, darf der König des gegnerischen Teams mit den Wurfhölzern getroffen werden. Das Team, das zuerst den König umwirft, gewinnt das Spiel. Wird der König jedoch umgeworfen, bevor alle Kubb-Figuren des Gegners gefallen sind, verliert das werfende Team sofort.

5. Punkte und Sieg

- Punkte: Für jeden umgeworfenen Kubb erhält das werfende Team einen Punkt.
- Sieg: Das Team, das als erstes den König des gegnerischen Teams umwirft, gewinnt. Wird der König jedoch zu früh umgeworfen, verliert das Team.

6. Spielunterbrechung

- Eine Spielunterbrechung kann durch einen Schiedsrichter beantragt werden, beispielsweise bei schlechtem Wetter oder anderen Umständen.

7. Spielverlauf

- Zu Beginn wird ermittelt, welches Team anfängt und welche Seite jedes Team bespielt.
- Angreifer (Team A) werfen zuerst die Wurfhölzer und versuchen, die Kubb-Figuren des Verteidigers (Team B) zu treffen.
- Sobald alle Wurfhölzer geworfen wurden, werden alle umgeworfenen Kubbs von Team B auf das Spielfeld von Team A geworfen. Diese Kubbs heißen nun "Feldkubbs" und müssen von Team A aufgestellt werden.

- Nun wird Team B zum Angreifer und wirft auf die Feldkubbs und die Basiskubbs von Team A. Team A verteidigt und wirft nun wieder auf die Feldkubbs, Basiskubbs und zuletzt auf den König.
- Das Spiel endet, wenn ein Team den König umwirft, nachdem alle gegnerischen Kubbs umgeworfen wurden. Wenn ein Team den König jedoch versehentlich umwirft, bevor alle Kubbs gefallen sind, verliert es sofort das Spiel.
- Sollte es einem Team nicht gelingen, alle Feldkubbs in einer Runde umzustoßen, erhält das gegnerische Team in der nächsten Runde einen Vorteil: Es darf bis zum vordersten der noch stehenden Feldkubbs aufrücken.

8. Spielzeit

Das Spiel dauert 20 Minuten oder endet, wenn der König fällt. Sollte der König innerhalb dieser Zeit nicht fallen, werden die umgeworfenen Basiskubbs und Feldkubbs gezählt, um den Sieger zu bestimmen.

9. Wurfregeln

- Unterarmwurf: Nur Unterarmwürfe sind erlaubt. Eine vertikale Rotation des Wurfhölzers ist zulässig, jedoch keine horizontale Rotation (Helikopterwürfe).
- Ungültige Würfe: Ungültige Würfe dürfen nicht wiederholt werden. Getroffene Kubbs werden wieder aufgestellt.
- Abwurflinie: Beide Füße müssen sich hinter der Abwurflinie und innerhalb der Seitenbegrenzung befinden, sowohl beim Wurf als auch nach der Abgabe des Wurfstocks. Das Übertreten der Linie ist erst erlaubt, nachdem der Wurfstock zum Stillstand gekommen ist.



10. Aufteilung der Wurfstäbe

- Die 6 Wurfstäbe müssen in jeder Runde auf mindestens 2 Spieler verteilt werden.
- Beim Werfen der Wurfhölzer muss keine feste Reihenfolge eingehalten werden.