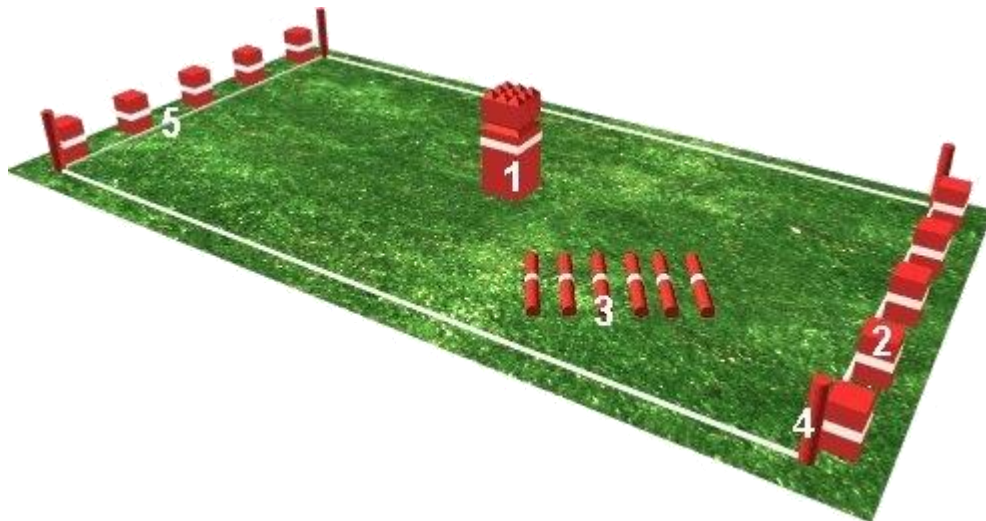


## KUBB zasady gry

Grać można na trawie, piasku lub śniegu. W grze uczestniczą dwie 2-6 osobowe drużyny (najlepiej po 6 osób). Przy pomocy 4 palików wyznacza się prostokątne pole o wymiarach 4x8 do 5x10 metrów. Drużyny ustawiają się przy krótszych bokach boiska. Boki te stanowią linię bazową drużyny - rzuty wykonuje się z za tej linii.



Fotografia boiska Kubb z [www.vmkubb.com](http://www.vmkubb.com)

Elementy gry:

- król
- kubb'y (klocki)
- pałki (kijki)
- paliki narożne (dodam że przydadzą się jeszcze dwa do wyznaczenia linii środkowej co znacznie pomoże pokojowo i bezkrwawo rozwiązywać spory między graczami)
- linia bazowa

Grę rozpoczyna się ustawiając elementy gry tak, jak to przedstawiono na rysunku. Linie końcowe pola to tak zwane "linie bazowe". Na nich każda z drużyn ustawia po 5 kubb'ów. Na środku pola ustawia się króla. Celem gry jest przewrócenie przy pomocy pałek wszystkich kubb'ów przeciwnika, a następnie króla.

## Przebieg gry

Drużyna ma za zadanie przewrócić wszystkie kubby (klocki) przeciwnika, a na zakończenie przewrócić króla - wtedy wygrywa. Przypadkowe przewrócenie króla w ciągu gry oznacza przegraną drużyny, której się to zdarzyło.

Drużynie rozpoczynającej grę „A” rozdaje się 6 kijków. W przypadku drużyn 6-osobowych każdy otrzymuje po jednym kijku i wykonuje tylko jeden rzut w kolejce. Z krótszego boku boiska, z za linii bazowej, należy rzucać w kubby (klocki) stojące na linii bazowej przeciwnika, starając się je przewrócić. Drużyna, która nie rzuca musi stanąć 2 metry za swoją linią bazową.

Gracze drużyny rzucającej kolei starają się oni strącić kubby drużyny przeciwniej (B) rzucając pałkami ze swojej linii bazowej. Gdy drużyna A wykona 6 rzutów, drużyna B przerzuca strącone kubby na pole drużyny A. Tam są one ustawiane w miejscu gdzie upadną. Jeżeli klocki nie znalazły się w polu, przysługuje jeszcze jedna próba. Jeżeli i ta się nie powiedzie, to drużyna A może ustawić te kubby na swoim polu gdzie chce - najczęściej tak by było trudno w nie trafić przeciwnikom - nie można ustawiać bliżej niż długość 1 kijka od innych figur np. króla.

Teraz drużyna B wykonuje 6 rzutów kijkami. Musi ona najpierw przewrócić kubb'y, które zostały przerzucone na drugą stronę. Później może starać się przewrócić "pierwotne" kubb'y.

Jeżeli drużyna B nie przewróci wszystkich kubbów, które zostały przerzucone, to drużyna A może podejść i stanąć w tej samej linii na której stoi ocalały kuub i rzucać stamtąd.

Po zakończeniu kolejki drużyna A przerzuca znów przewrócone kubb'y na stronę drużyny B, w ten sam sposób co wcześniej. Gra toczy się do momentu strącenia wszystkich kubb'ów na polu przeciwnika - wtedy można przewracać króla. Wygrywa ta drużyna która tego dokona.

Mecz gra się do dwóch wygranych rund, zmieniając strony boiska.

## Technika rzutu

Nie można rzucać zza głowy oraz "młynkiem". Wszystkie rzuty w grze wykonuje się "od dołu". Miejsce wykonania rzutu jest dowolne na całej długości linii bazowej.

## Dodatkowe zasady

- figury mogą stać bliżej niż na odległość kijka (nawet jedna na drugiej- z wyjątkiem Króla)
- można ustalić wcześniej ile setów rozegra się w jednym meczu.
- żaden zawodnik nie może rzucać więcej kijków niż raz w rundzie (czyli jeśli drużyny są czteroosobowe to w jednej rundzie drużyna oddaje cztery rzuty a nie sześć).
- Kubby mogą być rzucane przez jednego zawodnika z drużyny
- jeśli ktoś rzuci kijek w niedozwolony sposób (tzw. helikopterem) to zabiera się drużynie jeden kijek i grają dalej w mniej kijków czyli (mają mniejsze szanse)