

2 - 12
8 - 99
20 min. - ∞

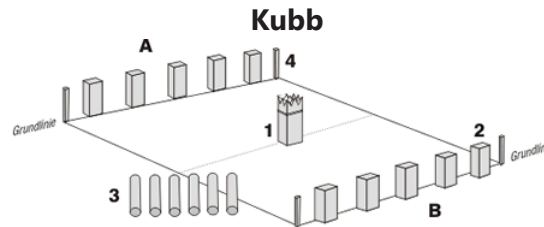
	Spielanleitung	Seite	2
	Playing instruction	page	2
	Règle du jeu	page	3
	Instrucciones del juego	página	3
	Istruzioni di gioco	pagina	4
	Spelhandleiding	pagina	4
	Spilleregler	side	5
	Spelanvisning	sida	5
	Instrukcja gry	strona	6
	Инструкция к игре	страни́ца	6

Philos GmbH & Co. KG
Friedrich-List-Str. 65
33100 Paderborn
www.philosspiele.de

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 12 Personen

Inhalt:

1 König
10 Kubbs
6 Wurfhölzer
4 Eckstäbe



Ziel des Spiels:

Gewinner ist, wer zuerst alle gegnerischen Kubbs (2) und den König (1) umgeworfen hat.

Spielvorbereitung:

Bilden Sie zwei Mannschaften aus einer bis sechs Personen.

Stecken Sie das Spielfeld mit den vier Eckstäben (4) ab. Die traditionelle Spielfeldgröße ist 5 x 8 m. Die Größe darf je nach Fähigkeiten der Spieler variieren.

Verteilen Sie jeweils fünf Kubbs (2) im gleichen Abstand auf der Grundlinie. Diese Kubbs werden Basis-Kubbs genannt.

Stellen Sie den König (1) in der Mitte des Spielfeldes auf. Der König markiert die Mittellinie und trennt das Spielfeld in zwei Hälften.

So wird gespielt:

Zwei Spieler aus jeder Mannschaft (A + B) werfen gleichzeitig einen Wurfh Holz von der Grundlinie in Richtung des Königs. Wer dem König am nächsten kommt, darf beginnen.

Stellen Sie sich hinter die Grundlinie Ihres Spielfeldes. Sie dürfen auch mit den Füßen zwischen den Kubbs auf der Grundlinie stehen.

Mannschaft A beginnt. Jeder Spieler muss mit den Wurfhölzern die gegnerischen Kubbs umwerfen. Der Wurf darf nur gerade von unten ausgeführt werden. Die Wurfhölzer dürfen nicht horizontal rotieren. Sonst ist der Wurf ungültig. Hat Mannschaft A alle Wurfhölzer verbraucht, ist Mannschaft B an der Reihe.

Sammeln Sie alle Wurfhölzer und umgefallene Kubbs wieder ein. Werfen Sie die umgefallenen Kubbs in die Spielfeldhälfte von Mannschaft A. Diese Kubbs werden Feld-Kubbs genannt.

Landet ein Kubb außerhalb des Spielfeldes, wiederholen Sie den Wurf. Gelingt der zweite Versuch nicht, darf ein Spieler der gegnerischen Mannschaft A diesen Kubb in sein Spielfeld beliebig platzieren. Dieser muss aber eine Stablänge vom König und von den Eckstäben entfernt sein. Mannschaft A stellt alle reingeworfenen Feld-Kubbs an Ihrer Position aufrecht auf. Ein Kubb darf nur an seiner kurzen Seite herauf gedreht werden. Landet ein Feld-Kubb in die Nähe des Königs, muss dieser um eine Stablänge verrückt werden. Mannschaft B muss nun alle aufgestellten Feld-Kubbs mit den Wurfhölzern umwerfen. Die Basis-Kubbs dürfen erst umgestoßen werden, wenn alle Feld-Kubbs umgefallen sind. Treffen Sie einen Basis-Kubb vorher, muss dieser wieder aufgestellt werden. Hat Mannschaft B alle Wurfhölzer verbraucht, ist Mannschaft A wieder am Zug. Ist es Mannschaft B nicht gelungen alle Feld-Kubbs umzustößen, darf Mannschaft A bis zu dem Feld-Kubb vorrücken, der dem König am nächsten ist. Dieser Kubb bildet die neue Wurflinie für Mannschaft A.

So ist das Spiel beendet:

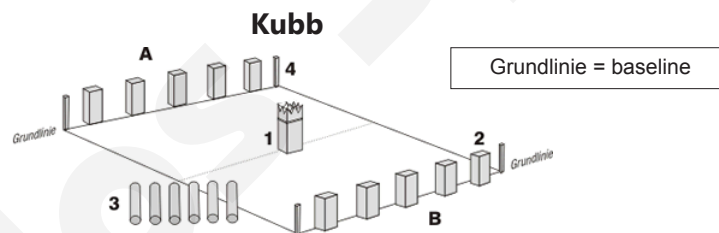
Sind alle Feld- und Basis-Kubbs einer Mannschaft umgeworfen, darf die gegnerische Mannschaft den König umwerfen. Der König darf nur von der Grundlinie getroffen werden. Ist der König auch umgefallen, hat die Mannschaft gewonnen.

Achtung: Wird der König umgeworfen bevor alle Feld- und Basis-Kubbs umgefallen sind, hat die Mannschaft verloren.

A game of skill for 2 to 12 people

Contents:

1 King
10 Kubbs
6 Throwing Rods
4 Corner Posts



Game objective:

Whoever first knocks over all opposing kubbs (2) and the king (1) wins.

Preparation:

Form two teams of one to six people.

Mark the playing field with the four corner posts (4). The traditional playing field size is 5 x 8 m. You may vary the size depending on the skill of the players.

Arrange five kubbs (2), equally spaced, on each of the baselines. These kubbs are called base kubbs.

Set up the king (1) in the centre of the playing field. The king marks the centreline and divides the playing field into two halves.

Game play:

Two players from each team (A + B) simultaneously toss a throwing rod each from the baseline in the direction of the king. The player who comes closest to the king begins.

Stand behind the baseline on your side of the playing field. You may also have your feet between the kubbs on the baseline.

Team A goes first. Each player attempts to knock over the opposing kubbs with the throwing rods. Throws may only be executed straight from below. Horizontal rotation of the throwing rods is not permitted. Otherwise the throw does not count. Team B takes its turn once team A has thrown all the throwing rods. Gather up all throwing rods and fallen kubbs. Throw the fallen kubbs into the half of the playing field owned by team A. These kubbs are called field kubbs.

If a kubb lands outside the playing field, repeat the throw. If the second attempt fails, a player from opposing team A can place this kubb anywhere in the half of the playing field owned by team A. However, it must be one post length from the king and from the corner posts. Team A places all of the thrown field kubbs upright at their position. A kubb may only be turned up along its short side. If a field kubb lands too close to the king, it must be moved away to one post length. Now team B has to knock over all upright field kubbs with the throwing rods. Knocking over the base kubbs is only permitted when all field kubbs have fallen. If a base kubb is hit before that, it must be set up again. Team A takes another turn once team B has thrown all the throwing rods.

If team B was unable to knock over all field kubbs, team A may advance to the field kubb that is closest to the king. This kubb marks the new throw line for team A.

How the game ends:

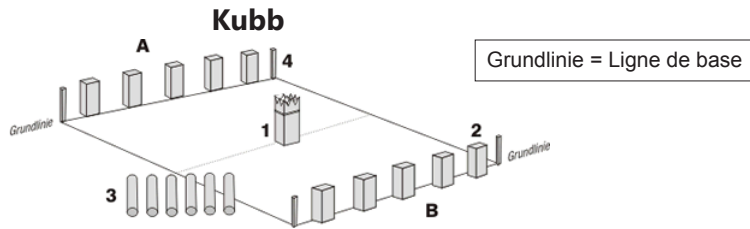
Once all field and base kubbs of a team have been knocked over, the opposing team can knock down the king. The king must be hit from the baseline. Once the king has also fallen, the team has won.

Attention: If the king falls before all field and base kubbs have been knocked over, the team that knocked it down loses.

Jeu d'adresse pour 2 à 12 personnes

Contenu :

1 Roi
10 Kubbs
6 bâtons à lancer
4 piquets d'angle



But du jeu :

L'équipe gagnante est celle qui réussit, en premier, à renverser tous les Kubbs (2) adverses ainsi que le Roi (1).

Préparation du jeu :

Formez deux équipes de un à six joueurs chacune.

Délimitez le terrain au moyen des quatre piquets d'angle (4). La taille traditionnelle pour le terrain est 5 x 8 m. Elle peut toutefois varier en fonction de l'habileté des joueurs.

Placez sur chacune des lignes de base cinq Kubbs (2) à égale distance les uns des autres. Ces Kubbs seront appelés Kubbs de base.

Placez le Roi (1) au milieu du terrain. Le Roi représente la ligne médiane et partage le terrain en deux moitiés.

Déroulement du jeu:

Deux joueurs de chaque équipe (A + B) lancent en même temps un bâton de la ligne de base en direction du Roi. L'équipe dont le bâton arrive le plus près du Roi commence.

Placez-vous derrière la ligne de base de votre camp. Vous avez le droit de mettre vos pieds entre les Kubbs sur la ligne de base.

L'équipe A commence. Chaque joueur doit renverser, en lançant les bâtons, les Kubbs adverses. Le lancer doit être effectué tout droit, de bas en haut. Une rotation horizontale du bâton est interdite, sous peine d'invalidité du lancer. Lorsque l'équipe A a utilisé tous les bâtons, c'est le tour de l'équipe B.

Ramassez tous les bâtons et les Kubbs renversés. Lancez les Kubbs renversés dans le camp de l'équipe A. Ces Kubbs seront appelés Kubbs de champ.

Si un Kubb sort du terrain, le lancer est à recommencer. Si le deuxième essai est infructueux, un joueur de l'équipe adverse A a le droit de prendre ce Kubb et de le placer où il veut dans son camp. Il doit cependant être à une distance d'au moins un bâton du Roi et des piquets d'angle. L'équipe A redresse tous les Kubbs de champ lancés à l'endroit où ils se trouvent. Un Kubb doit être posé sur sa petite face uniquement. Si un Kubb atterrit à proximité du Roi, celui-ci doit être déplacé d'une longueur de bâton. Maintenant, l'équipe B doit renverser tous les Kubbs de champ en lançant les bâtons. Ce n'est que lorsque tous les Kubbs de champs ont été renversés que les Kubbs de base peuvent être visés. Si un Kubb de base est atteint avant, il doit être redressé. Lorsque l'équipe B a lancé tous les bâtons, c'est de nouveau à l'équipe A de jouer. Si l'équipe B n'a pas réussi à renverser tous les Kubbs de champ, l'équipe A a le droit d'avancer jusqu'au Kubb de champ situé le plus près du Roi. Ce Kubb représente la nouvelle ligne de tir pour l'équipe A.

Fin du jeu :

Lorsque tous les Kubbs de champ et les Kubbs de base d'une équipe sont renversés, l'équipe adverse a le droit de viser et de renverser le Roi.

On ne peut viser le Roi qu'à partir de la ligne de base.

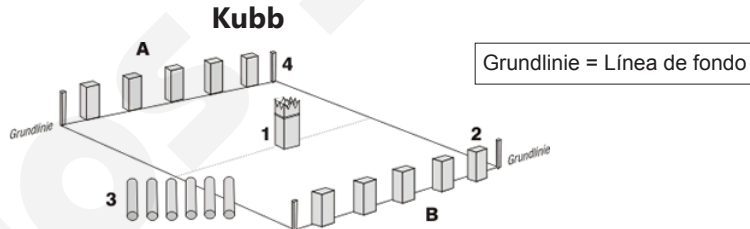
Lorsque le Roi, lui aussi, est renversé par une équipe, celle-ci remporte la victoire.

Attention : si le Roi est renversé avant que tous les Kubbs de champ et les Kubbs de base soient renversés, l'équipe a perdu.

Juego de habilidad de 2 a 12 jugadores

Contenido:

1 rey
10 kubb
6 palos de lanzamiento
4 estacas



Objetivo de juego:

Gana el primer equipo que consiga derribar al rey (1) y todos los kubb del adversario (2).

Preparación del juego:

Se forman dos equipos de uno a seis jugadores.

Se delimita el terreno de juego con las cuatro estacas (4). Las medidas tradicionales del terreno de juego son de 5 x 8 m. El tamaño se puede adaptar en función de las características de los jugadores.

Cada equipo coloca cinco kubb (2) a la misma distancia sobre la línea de fondo. Estos kubb reciben el nombre de kubb básicos.

Coloque el rey (1) en el centro del terreno de juego. El rey marca la línea central y divide el terreno de juego en dos mitades.

Reglas del juego:

Dos jugadores de equipos distintos (A + B) lanzan al mismo tiempo un palo en dirección al rey desde la línea de fondo. Quien se quede más cerca del rey, empieza el juego.

El jugador se coloca detrás de la línea de fondo de su lado del terreno de juego. También puede colocar los pies entre los kubb situados en la línea de fondo. Empieza el equipo A. Cada jugador intentará derribar los kubb del adversario con los palos de lanzamiento. El lanzamiento debe hacerse en línea recta y por debajo del hombro. No se pueden hacer rodar los palos en horizontal. De lo contrario, el lanzamiento no se considerará válido. Una vez que el equipo A haya lanzado todos los palos, el turno pasa al equipo B. Los jugadores del equipo B recogen los palos y los kubb que el adversario haya derribado. Los kubb derribados se lanzan ahora al lado del terreno de juego del equipo A. Estos kubb reciben el nombre de kubb de campo.

Si un kubb cae fuera del terreno de juego, debe repetirse el lanzamiento. Si el segundo intento también es fallido, uno de los jugadores del equipo A podrá colocar el kubb en cuestión en el lugar que desee dentro de su terreno. No obstante, este debe mantener una distancia mínima equivalente a la longitud de un palo con respecto al rey y a las estacas que delimitan el terreno de juego. El equipo A coloca en vertical todos los kubb de campo que le han lanzado. Los kubb deben levantarse siempre sobre su lado corto. Si un kubb de campo cae cerca del rey, deberá desplazarse a una distancia equivalente a la longitud de un palo. El equipo B intentará derribar entonces todos los kubb de campo con los palos. Los kubb básicos podrán derribarse una vez que hayan caído todos los kubb de campo. Si un jugador derriba antes un kubb básico, tendrá que ponerlo de nuevo en vertical. Una vez que el equipo B haya lanzado todos los palos, le vuelve a tocar al equipo A. Si el equipo B no consigue derribar todos los kubb de campo, el equipo A podrá avanzar hasta el kubb de campo que esté más cerca del rey. Este kubb formará la nueva línea de tiro del equipo A.

Final del juego:

Si se han derribado todos los kubb básicos y de campo de un equipo, el equipo contrario podrá intentar derribar al rey.

Para derribar al rey, hay que realizar el tiro desde la línea de fondo.

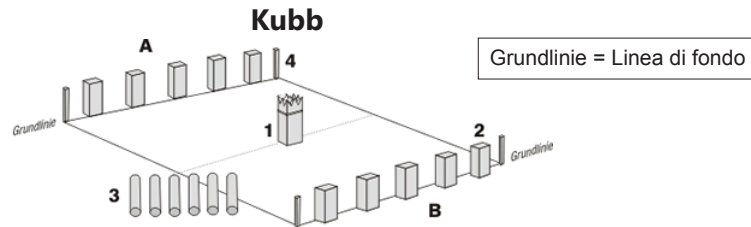
Si se consigue derribar al rey, el equipo gana.

Atención: Si se derriba al rey antes de que todos los kubb básicos y de campo hayan caído, el equipo pierde.

Gioco di abilità da 2 a 12 persone

Contenuto:

1 re
10 kubb
6 dadi di legno
4 aste rettangolari



Obiettivo del gioco:

Vince il giocatore che per primo butta giù i kubb (2) e il re (1) avversario.

Preparazione della partita:

Formare due squadre composte da una fino a sei persone.

Disegnare il campo di gioco usando le quattro aste rettangolari (4). Le dimensioni tradizionali del campo di gioco sono di 5 x 8 m. Le dimensioni possono variare a seconda delle capacità dei giocatori.

Disporre cinque kubb (2) a pari distanza sulla linea di fondo. Questi kubb vengono chiamati kubb di base.

Posizionare il re (1) al centro del campo di gioco. Il re contrassegna la linea centrale e divide il campo in due metà.

Come si gioca:

Due giocatori in ciascuna squadra (A + B) lanciano contemporaneamente un boomerang dalla linea di fondo in direzione del re. Il giocatore che si avvicina di più al re inizia la partita.

I giocatori si posizionano dietro la linea di fondo del campo di gioco. I lanci possono essere effettuati anche usando i piedi tra i kubb della linea di fondo.

Inizia la squadra A. Ogni giocatore deve buttare giù i kubb avversari usando i boomerang. Il lancio può essere effettuato solo dal basso in avanti. I boomerang non possono ruotare in orizzontale. In questo caso il lancio non è valido. Se la squadra A ha usato tutti i boomerang, si passa alla squadra B.

Raccogliere i boomerang e i kubb caduti. Lanciare i kubb caduti nelle metà del campo di gioco della squadra A. Questi kubb vengono chiamati kubb di campo.

Se un kubb atterra al di fuori del campo di gioco, ripetere il lancio. Se il secondo tentativo non riesce, un giocatore della squadra A avversaria può collocare questi kubb nel proprio campo di gioco. Tuttavia deve trovarsi a una distanza dal re e dalle aste rettangolari pari alla lunghezza di un bastoncino. La squadra A collocare tutti i kubb di campo lanciati in modo corretto in posizione verticale. Un kubb può essere girato verso l'alto solo dal suo lato più corto. Se un kubb di campo atterra vicino al re, questo deve essere spostato di una distanza pari a un bastoncino. La squadra B deve ora buttare giù tutti i kubb di campo usando il boomerang. I kubb di base possono essere rovesciati solo quando tutti i kubb di campo sono caduti. Se uno dei kubb di base viene colpito prima, deve essere rimesso in posizione. Se la squadra B ha usato tutti i boomerang, si passa alla squadra A. Se la squadra B non riesce a rovesciare tutti i kubb di base, la squadra A può indietreggiare fino al kubb di campo più vicino al re. Questo kubb costituisce una nuova linea di tiro per la squadra A.

Come si conclude il gioco:

Se tutti i kubb di base e di campo di una squadra sono stati buttati giù, la squadra avversaria può buttare a terra il re.

Il re può essere colpito solo dalla linea di fondo.

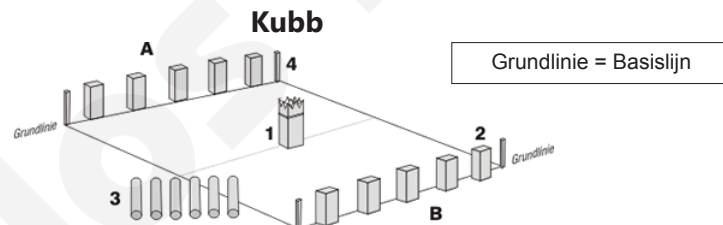
Se anche il re cade, la squadra ha vinto.

Attenzione: Se il re viene fatto cadere prima che tutti i kubb di base e di campo sono caduti, la squadra ha perso.

Behendigheidsspel voor 2 tot 12 personen

Inhoud:

1 koning
10 blokken (kubbs)
6 werpstokken
4 hoekstokken



Doel van het spel:

Wie het eerst alle vijandelijke kubbs (2) en de koning (1) heeft omgeworpen.

Vorbereiding:

Vorm twee teams van een tot zes personen.

Zet het speelveld af met de vier hoekstokken (4). De traditionele speelveldgrootte is 5 x 8 m. De grootte mag variëren met de vaardigheden van de spelers.

Verdeel telkens vijf kubbs (2) in gelijke afstand op de basislijn. Deze kubbs worden basiskubbs genoemd.

Stel de koning (1) op in het midden van het speelveld. De koning markeert de middellijn en verdeelt het speelveld in twee helften.

Het wordt als volgt gespeeld:

Twee spelers uit elk team (A + B) werpen tegelijk een werpstok van de basislijn in de richting van de koning. Wie het dichtst bij de koning komt, mag beginnen.

Ga achter de basislijn van uw speelveld staan. U mag ook met de voeten tussen de kubbs op de basislijn staan. Team A begint. Elke speler moet met de werpstokken de vijandelijke kubbs omver werpen. Er mag alleen recht van onder af worden geworpen. De werpstokken mogen niet horizontaal draaien. Anders is de worp ongeldig. Als team A alle werpstokken heeft opgebruikt, is team B aan de beurt. Zamel alle werpstokken en omgevallen kubbs weer in.

Werp de omgevallen kubbs in de speelveldhelft van team A. Deze kubbs worden veldkubbs genoemd.

Als er een kubb buiten het speelveld terecht komt, moet nogmaals worden geworpen. Als de tweede poging mislukt, dan mag een speler van het team van de tegenpartij A deze kubb in zijn speelveld plaatsen waar hij maar wil. Deze moet echter een stoklengte van de koning en van de hoekstokken verwijderd zijn. Team A zet alle ingeworpen veldkubbs recht overeind op hun plaats. Een kubb mag alleen aan de korte zijde overeind worden gezet. Als er een veldkubb in de buurt van de koning terecht komt, moet deze een stoklengte worden verplaatst. Team B moet nu alle overeind gezette veldkubbs met de werpstokken omver werpen. De basiskubbs mogen pas omver worden geworpen als alle veldkubbs omver liggen. Als u een basiskubb eerder treft, moet deze weer overeind worden gezet. Als team B alle werpstokken heeft opgebruikt, is team A weer aan de beurt. Als het team B niet lukt alle veldkubbs omver te werpen, mag team A vooruitgaan tot aan de veldkubb die zich het dichtst bij de koning bevindt. Deze kubb vormt de nieuwe werplijn voor team A.

Het spel wordt als volgt beëindigd:

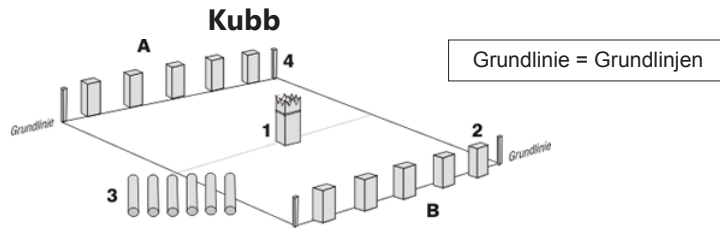
Als alle veld- en basiskubbs van een team omver zijn geworpen, mag het team van de tegenpartij de koning omver werpen. De koning mag alleen vanaf de basislijn worden getroffen. Als de koning ook is omgevallen, heeft het team gewonnen.

Let op: Als de koning omver wordt geworpen voordat alle veld- en basiskubbs zijn omgevallen, heeft het team verloren.

Behændighedsspil for 2 til 12 personer

Indhold:

1 konge
10 kubber
6 kastepinde
4 hjørnepinde



Formål med spillet:

Vinderen er den, der først har væltet alle modstanderens kubber (2) og kongen (1).

Spilforberedelse:

Der laves to hold på en til seks personer.

Banen afmærkes med de fire hjørnepinde (4). Den traditionelle banestørrelse er 5 x 8 m. Størrelsen kan variere alt efter spillernes evner.

Fem kubber (2) fordeles med lige afstand på grundlinjen. Disse kubber kaldes basis-kubber.

Kongen (1) placeres midt på banen. Kongen markerer midterlinje og deler banen i to halvdele.

Der spilles således:

To spillere fra hvert hold (A + B) kaster samtidigt en kastepind fra grundlinjen i retning mod kongen. Den, der kommer tættest på kongen, må begynde.

Man stiller sig bag ved grundlinjen på sin banehalvdel. Man må gerne stå med fødderne mellem kubberne på grundlinjen.

Hold A begynder. Hver spiller må vælte modstanderens kubber med kastepindene. Man skal kaste nedefra og op. Kastepindene må ikke rotere horisontalt. Så er et kast ugyldigt. Når hold A har brugt alle kastepinde, er det hold B's tur. Alle kastepinde og væltede kubber samles ind igen. De væltede kubber kastes ind på hold A's banehalvdel. Disse kubber kaldes bane-kubber.

Hvis en kubb lander uden for banen, gentages dette kast. Hvis det andet forsøg ikke lykkes, må en spiller fra modstanderholdet A placere denne kubb et vilkårligt sted på sin banehalvdel. Denne skal dog være en pinds længde væk fra kongen og fra hjørnepindene. Hold A stiller alle indkastede bane-kubber op på deres position. En kubb må kun vendes op på sin korte side. Hvis en bane-kubb lander i nærheden af kongen, skal denne flyttes en pinds længde.

Hold B skal nu vælte alle opstillede bane-kubber med kastepindene. Basis-kubberne må først væltes, når alle bane-kubber er væltet. Hvis man rammer en basis-kubb først, skal denne stilles op igen. Når hold B har brugt alle kastepinde, er det igen hold A's tur. Hvis det ikke er lykkedes hold B at vælte alle bane-kubber, må hold A rykke frem til den bane-kubb, som står tættest på kongen. Denne kubb danner den nye kastelinje for hold A.

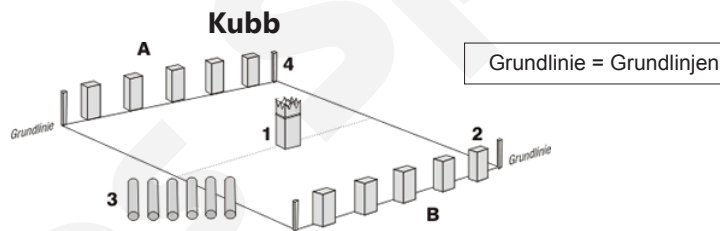
Sådan slutter spillet:

Når alle bane- og basis-kubber hos et hold er væltet, må modstanderholdet vælte kongen.

Kongen må kun rammes fra grundlinjen.

Hvis kongen også er væltet, har holdet vundet.

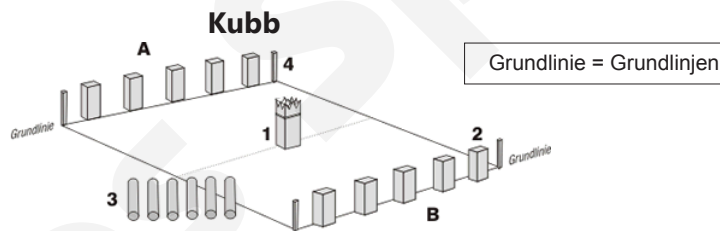
Bemærk: Hvis kongen væltes, inden alle bane- og basis-kubber er væltet, har holdet tabt.



Skicklighetsspel för 2 till 12 personer

Innehåll:

1 kung
10 kubbar
6 kastträn
4 hörnpinnar



Målet med spelet:

Vinnare är den som först vält motståndarens kubbar (2) och kungen (1).

Spelförberedelser:

Bilda två lag med en till sex personer.

Måtta upp spelfältet med de fyra hörnpinnarna (4). Den traditionella spelfältets storleken är 8 x 5 m. Storleken får variera beroende på spelarnas skicklighet. Fördela vardera fem kubbar (2) med jämna avstånd på grundlinjen. Dessa kubbar kallas baskubbar. Placera kungen (1) i mitten av spelfältet. Kungen markerar mittlinjen och delar upp spelfältet i två hälften.

Så här spelar man:

Två spelare från varje lag (A + B) kastar samtidigt ett kastträ från grundlinjen och i riktning mot kungen. Den som kommer närmast kungen får börja. Ställ dig bakom ditt spelfälts grundlinje. Du får också stå med fötterna mellan kubbar på grundlinjen.

Lag A börjar.

Varje spelare skall vält motståndarlagets kubbar med kastträna. Kastet får bara utföras från underifrån. Kastträna får inte rotera horisontellt. I så fall är kastet ogiltigt. När lag A har förbrukat alla kastträ är det lag B:s tur. Samla in alla kastträ och res upp alla vält kubbar. Kasta in de vält kubbar i lag A:s spelfältshälft. Dessa kubbar kallas fältkubbar.

Om en kubb hamnar utanför spelfältet upprepas kastet. Om det andra försöket inte lyckas får en spelare i motståndarlaget placera kubben var som helst i det egna spelfältet. Den skall dock placeras en stavlängd från kungen och hörnpinnarna. Lag A reser upp alla inkastade fältkubbar på sin position. En kubb får bara vridas upp på sin kortsida. Om en kubb hamnar i närheten av kungen skall denna flyttas en stavlängd. Lag B skall nu vält alla uppställda fältkubbar med kastträna. Baskubbarna får vältas först när alla fältkubbar är vält. Om du träffar en baskubb dessförinnan måste denna ställas upp igen. När lag B har förbrukat alla kastträ är det lag A:s tur. Om lag B inte lyckats vält alla fältkubbar får lag A avancera fram till den fältkubb, som står närmast kungen. Denna kubb bildar den nya kastlinjen för lag A.

Så här avslutas spelet:

Om ett lags alla fält- och baskubbar har vält får motståndarlaget vält kungen. Kungen får bara träffas från grundlinjen. Om kungen också har vält har laget vunnit.

Observera: Om kungen vält innan alla fält- och baskubbar har vält, så har laget förlorat.

