

Die Kubb-Spielregeln

Spielidee: Es treten zwei Mannschaften gegeneinander an. Eine Mannschaft besteht aus mindestens einer bis maximal sechs Personen. Die Spieler versuchen, jeweils die Kubbs (Klotz) der Gegenpartei mit Wurfhölzern umzuwerfen. Der König, der in der Mitte des Spielfelds steht, muss zuletzt getroffen werden. Wer zuerst alle Kubbs der Gegenpartei und den König getroffen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Bevor das Spiel beginnt, werden zwei Teams gebildet. Die traditionelle Spielfeldgröße beträgt 8 mal 5 Meter. Die Fläche sollte mit Grenzhölzern abgesteckt werden. Man kann Kubb auf allen möglichen Böden wie Rasen, Sand oder Schnee spielen. Feste Untergründe können das Spielgerät stark beschädigen. Die beiden Teams positionieren sich einander gegenüber zu beiden Seiten hinter ihrer jeweiligen Grundlinie, die durch die aufgestellten Kubbs (Basiskubbs) gebildet wird. Ein Spiel besteht aus mehreren Spielrunden. Welches Team die erste Spielrunde beginnt wird ausgeworfen, in dem jedes Team einen Versuch hat, mit einem Wurfholz dem König möglichst nahe zu kommen. Das Team, dessen Wurfholz dem König am nächsten kommt ohne ihn umzuwerfen, darf beginnen.



Die Kubb-Weltmeisterschaft im Ursprungsland Schweden auf der Insel Gotland.

Spielverlauf: Das beginnende Team erhält als erstes die sechs Wurfhölzer. Alle Teammitglieder bekommen nach Möglichkeit dieselbe Anzahl an Wurfhölzern. Nun wird versucht, die gegnerischen Kubbs durch Werfen der Rundhölzer umzuwerfen. Dabei ist stets von unten zu werfen. Der Stab soll dabei mit seiner Längsachse in Wurfrichtung fliegen, diagonale und waagerechte Würfe (Helikopterwürfe) sind verboten. Die Wurfhölzer und eventuell umgeworfene Kubbs bleiben liegen, bis alle Teammitglieder ihre Hölzer geworfen haben. Nachdem das erste Team seine Würfe abgeschlossen hat, sammelt das andere Team alle Wurfhölzer und umgeworfenen Kubbs ein und ist nun an der Reihe. Die umgefallenen Kubbs werden nun vom zweiten Team in die Feldhälfte vom ersten Team geworfen. Die Mitglieder vom ersten Team stellen die Kubbs dort auf, wo sie gelandet sind. Dabei ist es jedoch den Teammitgliedern freigestellt, in welche Richtung der Kubb zum Hinstellen gekippt wird. Liegt der Kubb auf der Mittellinie oder einer der Außenlinien, so muss er immer so aufgestellt werden, dass mindestens die Hälfte seiner Grundfläche über die Linienmitte ragt. Das zweite Team hat pro Kubb maximal zwei Versuche, um die gegnerische Feldhälfte zu treffen. Landet der Kubb auch beim zweiten Versuch außerhalb der gegnerischen Feldhälfte, darf das erste Team den Kubb selbst von der gegnerischen Grundlinie in die eigene Feldhälfte einwerfen. Der Kubb muss dabei vom König oder von den Eckpunkten mindestens eine Wurfholzlänge Abstand einhalten. Die eingeworfenen Kubbs werden von nun an Feldkubbs genannt. Im Idealfall sollten die Teams versuchen, die Feldkubbs möglichst nahe an die Mittellinie zu werfen. Dies hat den Vorteil, dass sie aufgrund der geringeren Distanz einfacher zu treffen sind. Ebenso sollte versucht werden, die Feldkubbs möglichst nahe zusammen zu werfen, damit die Chance besteht, mit den folgenden Würfen zwei oder mehr Kubbs auf einmal zu treffen. Nachdem alle Feldkubbs platziert sind, wirft das zweite Team mit den sechs Wurfhölzern auf die Kubbs in der Feldhälfte vom ersten Team. Dabei müssen zuerst alle Feldkubbs umgeworfen werden. Sobald das zweite Team alle Feldkubbs getroffen hat, darf es auf die Basiskubbs vom ersten Team werfen. Anschließend ist das erste Team wieder an der Reihe. Auch das erste Team wirft zunächst alle Kubbs, die vom zweiten Team umgeworfen wurden, in die gegnerische Feldhälfte. Falls es dem zweiten Team nicht gelungen war, alle Feldkubbs zu fällen, so darf das erste Team nun mit den Wurfhölzern bis zu dem Feldkubb in seiner Hälfte vorgehen, der dem König am nächsten steht. Dieser Kubb bildet also die neue Wurflinie für diese Runde vom ersten Team.

Spielende: Sobald ein Team alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umgeworfen hat, darf es von der Grundlinie auf den König werfen. Falls es den König umwirft, hat dieses Team das Spiel gewonnen. Wirft ein Team den König um, bevor es alle gegnerischen Feld- und Basiskubbs umwerfen konnte, so hat es das Spiel verloren.