

You are holding in your hand the key to a passage set deep in the realms of time. The rules set out in the following pages, have been passed from father to son and mother to daughter, through scandinavian generations, since the time of the early vikings. The ancient game you are about to play was bringing pleasure to hamlets of viking people long before King Harold of England was defeated by the norman invasion in 1066.



**KUBB** can be played one on one or in two teams. The best playing surfaces are grass or gravel.

**THE GAME CONTAINS:** 1 king, 10 knights, 6 throwing sticks.

**OBJECTIVE OF THE GAME:** To knock over all the opponent's knights and then the king, using the throwing sticks.

**PREPARATION:** Mark out the playing field – 10 m long by 5 m wide is the ideal size. Place the king in the centre of the playing field, with 5 knights placed at regular intervals along each baseline.

**HOW TO PLAY:** The thrower always stands somewhere on his/her own baseline. The sticks must be thrown vertically and underarm.

One person from each team throws a stick as close to the king as possible, but without hitting it. The team with the stick closest to the king starts.

The aim now is to knock over as many of the opposing team's knights as possible, using the 6 throwing sticks.

When all 6 sticks have been thrown, the turn passes to the other team, who take the knocked over "moveable" knights and throw them, from the baseline, over on to the opponent's side. The knights must land within the playing area, and are then placed in an upright position where they land. The throwing team has 2 attempts to get each knight to land within the area. If they fail, the opposing team

may place the knight wherever they like in the area although it must be at least one stick length away from the king.

Team two now takes its turn to throw the sticks and knock over the knights. The baseline knights may not be knocked over until all the moveable ones have been knocked over. When the team has thrown its 6 sticks, the turn passes back to the first team, and the entire procedure is repeated. All knights knocked over are thrown into the opposing team's area. They are placed in an upright position and the moveable knights have to be knocked over before the baseline knights.

If a team fails to knock over all the moveable knights, the opposing team is allowed, for the time being, to move its baseline forward to the same level as the furthest forward knight. When this knight is knocked over, the baseline reverts to its usual position.

Knocking over a baseline knight before all the moveable knights have been knocked over does not count and the baseline knight is returned to an upright position.

When a team manages to knock over all the knights on the opposition's side, they must knock over the king. Throws at the king must always be made from the baseline.

A team must have at least 2 throwing sticks left before it is allowed to try and knock over the king. This avoids the game being decided on the first round of throws.

If the king is knocked over before all the knights have been knocked over, the opposing (non-throwing) team wins.



**KUBB** wird entweder eins gegen eins oder in 2 Teams á max. 6 Mitspieler gegeneinander gespielt

Den Sieg erkämpfen sich die Teams, indem sie die Knechte und schließlich den König mit den Wurfhölzern "umhauen". Der beste "Schlachtfeld" ist auf Rasen, Kies oder Sand.

**SPIELMATERIAL:** 1 König, 10 Knechte, 6 Wurfhölzer, 4 Begrenzungsstäbe.

**ZIEL DES SPIELS:** Zuerst die Knechte mit den Wurfhölzern umwerfen und danach den König. Spielvorbereitung: Das "Schlachtfeld" wird ausgemessen. Die Eckpunkte werden mit den Begrenzungsstäben markiert. Empfehlenswerte Maße sind 10 x 5 Meter auf Rasen, 8 x 4 Meter auf Sand und Kies.

Der König wird in der Mitte des "Schlachtfeldes" plaziert. Jeweils 5 Knechte werden auf den kürzeren Basislinien aufgestellt.

**TIP:** das "Schlachtfeld" und die Mittellinie mit einer Schnur oder Linien am Boden markieren.

**SPIELVERLAUF:** Geworfen werden die Wurfhölzer immer von der jeweiligen Basislinie und zwar senkrecht von unten.

Zuerst wird über den Spielbeginn entschieden. Je ein Mitspieler der Teams wirft ein Wurfholz möglichst nahe an den König heran, ohne diesen zu treffen. Das Team, dessen Wurfholz am nächsten liegt, beginnt das Spiel.

Nun geht es darum, mit den 6 Wurfhölzern

möglichst viele der 5 gegnerischen Knechte umzuwerfen. Nach diesen 6 Wurfversuchen ist das andere Team an der Reihe, muß aber zuerst die vom 1. Team umgestürzten Knechte ("beweglichen Knechte") in die Spielhälfte vom 1. Team zurückwerfen.

Wo immer sie in der Spielhälfte landen, werden sie aufgestellt. Diese "beweglichen Knechte" müssen mit max. 2 Wurfversuchen in der Spielhälfte vom 1. Team landen. Wenn das nicht gelingt, kann das 1. Team diese "beweglichen Knechte" nach eigener Wahl in Ihrer Spielhälfte aufstellen, aber nicht näher als 2 Wurfhöhlzern vom König. Team 2 darf nun beginnen, muß aber zuerst die "beweglichen Knechte" mit den 6 Wurfhölzern umkippen, bevor man die Knechte auf der Basislinie anvisiert. Nach diesen 6 Würfen geht das Wurfrecht wieder an Team 1 über.

Sollte es einem Team mit den 6 Hölzern nicht gelingen zuerst alle "beweglichen Knechte" umzuwerfen, so darf das gegnerische Team seine Abwurflinie vorziehen, und zwar bis auf gleiche Höhe des ersten "beweglichen Knechts". Wird dieser Knecht beim nächsten Wechsel umgeworfen, so gilt dann wieder die ursprüngliche Basislinie. Sollte ein Knecht auf der Basislinie durch einen Wurf umgekippt werden, bevor die "beweglichen Knechte" getroffen wurden, so zählt es nicht als Treffer. Dieser Knecht muß dann wieder aufgestellt werden. Wenn ein Team sämtliche Knechte der Gegenseite umgeworfen hat, kann es den König angreifen. Die Wurfversuche müssen immer von der Basislinie erfolgen, und dieses Team muß noch mindestens 2 Wurfhölzer übrig haben, mit denen der König dann attackiert wird. Wenn der König während des Spiels durch ein Wurfholz umfällt, solange noch Knechte stehen, so gewinnt das gegnerische Team das Spiel.

Sicherheitshinweise: Bitte unbedingt darauf achten, dass keine Personen von den Wurfhölzern getroffen werden können!



**KUBB** se joue un contre un ou entre deux équipes. La meilleure surface de jeu est le gazon ou la terre battue.

**CONTENU:** 1 roi, 10 valets, 6 bâtons.

**LE BUT DU JEU** est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi à l'aide des bâtons.

**PREPARATION:** Demarquer le terrain de jeu, la taille idéale étant de 10 metres de longueur et 5 metres de largeur. Placer le roi au centre du terrain de jeu et puis 5 valets le long des deux lignes de base opposées à intervalle régulier.

**LE JEU** consiste à faire tomber les valets de l'équipe adverse à l'aide de 6 bâtons. Le joueur chargé de jeter les bâtons doit se placer le long de sa ligne de base. Le bâton se jette verticalement de bas en haut.

Une personne de chaque équipe jette un bâton. Celui qui est le plus proche du roi sans le toucher commence le jeu.

Une fois les 6 bâtons jetés, l'autre équipe prend les valets renversés, maintenant "mobiles", et les jette du côté adverse. Ces valets doivent atterrir dans le terrain de jeu et sont relevés à l'endroit d'atterrissage. Deux essais par équipe sont permis pour jeter chaque valet à l'intérieure du terrain opposé. Au cas d'échec c'est l'équipe adverse qui place le valet à l'endroit de son choix. Néanmoins le valet doit se placer à une distance d'au minimum un bâton du roi.

C'est maintenant le tour de la deuxième équipe d'essayer de renverser les valets de l'adversaire. Les

valets sur la ligne de base ne peuvent pas être renversés avant les valets mobiles. Lorsque l'équipe a jeté ses 6 bâtons c'est le tour de la première équipe et ainsi de suite. Tous les valets renversés sont jetés dans le terrain adverse. Ceux-ci sont alors relevés et doivent être renversés avant les valets sur la ligne de base.

Si une équipe ne réussit pas à renverser tous les valets mobiles, l'adversaire peut avancer sa ligne de base jusqu'au niveau du valet le plus avancé. Si ce valet est renversé, la ligne de base revient au niveau ultérieure.

Si un valet placé sur la ligne de base est renversé avant un valet mobile cela ne compte pas. Et il doit être relevé.

Quand une équipe réussit à renverser tous les valets de l'adversaire, il ne lui reste qu'à faire tomber le roi. Pour éviter que le jeu ne se termine au premier tour ceci se fait toujours avec un minimum de 2 bâtons et à partir de la ligne de base.

Si une équipe fait tomber le roi avant que tous les valets soit renversés elle perd toute la partie!

**KUBB** est un jeu ancien qui se joue en Scandinavie depuis le temps des vikings. Kubb se joue dehors par deux équipes. Le but du jeu est de renverser tous les valets de l'équipe adverse et puis le roi.



**KUBB/SPEL** Kubb is te spelen 1 tegen 1, of in teamverband.

**ATTRIBUTEN** Inhoud: 1 Koning, 10 Torens, 6 Werpsticks.

**DOEL VAN HET SPEL** Alle Torens van de tegenpartij omgooien 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. Zie ook de tekening op de achterzijde. De partij die een werpstick 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 werpsticks dienen onderhands gegooid te worden. Team 1 gooit zijn werpsticks op de Torens van de tegenstander. Elke Toren die omgegooid wordt, veranderd in een Ridder. Wanneer de 6 sticks gegooid zijn, gaat de beurt over naar team 2. Beurt 1, Team 2 werpt Team 2 werpt zijn zujuist 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 één stoklengte van de Koning staat. Als de Ridders gegooid zijn en in het vak van de tegenpartij beland zijn, worden ze rechttop geplaatst.

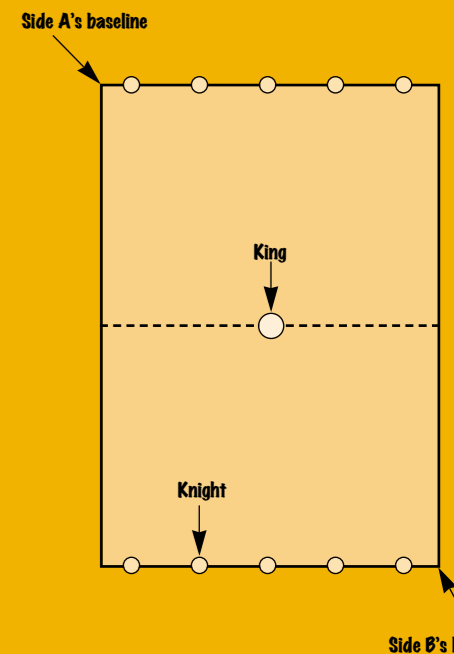
Nadat de Ridders op deze manier geplaatst zijn, moet Team 2 deze Ridders eerst omgooien alvorens op Torens van Team 1 te gooien. Als Team 2 alle werpsticks heeft gegooid, begint beurt 2 met Team 1.

Dus indien Torens omgegooid zijn, worden deze in het veld van de tegenstanders geplaatst, deze Ridders worden met de sticks 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.

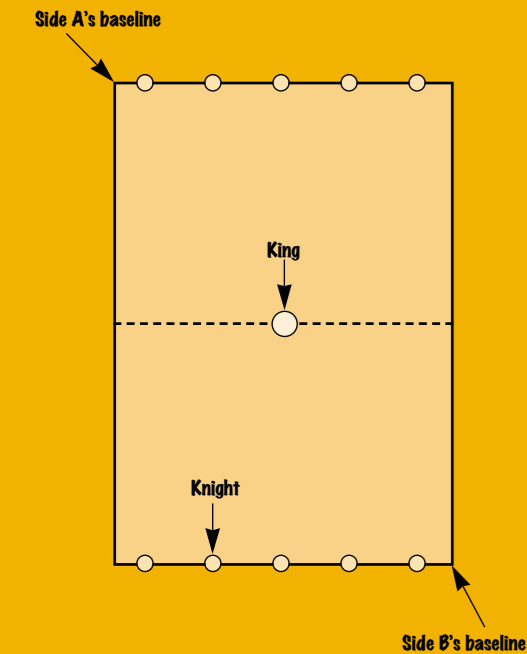
Enige overige punten:  
 \* Gooien gebeurt altijd vanaf de basislijn  
 \* Gooien gebeurt altijd onderhands  
 \* Indien er een Toren omvergegooid wordt terwijl er nog Ridder(s) stonden, dan wordt de Toren weer rechttop gezet.  
 \* Wordt de Koning omvergegooid voordat alle Torens of Ridders weg zijn, verliest degene die de Koning omgegooid heeft.

## THE BATTLE FIELD



For the original viking game experience...

## THE BATTLE FIELD



For the original viking game experience...

**BEX**

www.bexsport.com

Design: TeamGate



**KUBB** spelas en mot en eller i två lag. Bästa underlag är gräs eller grus.

**SPELET INNEHÅLLER:** 1 kung, 10 knektar, 6 kastpinnar.

**SPELETS MÅL:** Att med hjälp av kastpinnarna fälla motståndarens alla knektar och därefter fälla kungen.

**FÖRBEREDELSE:** Spelplanen märks ut, lämpliga mått är 10 m lång och 5 m bred. Kungen placeras i mitten av spelplanen, 5 knektar placeras med jämnt mellanrum på vardera baslinje.

**SPELETS GÅNG:** Kastaren står alltid någonstans på sin egen baslinje. Pinnarna måste kastas lodrätt underifrån ("tjekast").

En ur varje lag kastar en pinne så nära kungen som möjligt men utan att träffa. Laget som lyckats få pinnen närmast kungen börjar.

Nu gäller det att med de 6 kastpinnarna fälla så många som möjligt av motståndarlagets knektar. När alla 6 pinnarna kastats går turen över till det andra laget. De knektar som träffats och fallit, betraktas nu som "rörliga" och kastas över på motståndarlagets planhalva.

Knektarna måste landa inom spelområdet där de sedan ställs i upprätt position. Man har 2 försök på sig att få varje knekt inom området. Misslyckas man får motståndarlaget placera knekten var på området de vill. Dock minst en pinnlängd ifrån kungen.

Nu ska lag 2 kasta pinnarna och välla

motståndarlagets knektar. Innan man får kasta mot basknektarna, måste de nyttillkomna "rörliga" knektarna vältas. När laget kastat sina 6 pinnar går turen tillbaka till första laget. Och allt görs likadant igen. Alla vältta knektar kastas över på motståndarlagets område. De ställs i upprätt position, och de "rörliga" knektarna skall åter igen fällas före basknektarna.

Om ett lag inte lyckas fälla alla rörliga knektar får motståndarlaget tills vidare flytta fram sin baslinje till den främsta knekten. När den fälls återgår baslinjen till sitt normala läge.

Om en basknekt fälls innan alla rörliga knektar fällts räknas inte det, utan basknekten ställs upp igen.

När ett lag lyckats fälla samtliga knektar på motståndarsidan ska kungen fällas. Kast på kung sker alltid från baslinjen. För att få fälla kungen måste man ha minst 2 kastpinnar kvar. Detta för att spelet inte ska kunna avgöras på första kastomgången.

Kungen får ej vältas innan alla knektar är fällda, då vinner motståndarlaget!



**KUBB** spilles en mot en eller på to lag. Det beste underlaget er gress eller grus.

**SPILLET INNEHOLDER:** 1 konge, 10 knekter, 6 kastepinner.

**SPILLETS FORMÅL:** Å felle alle motstanderens knekter og deretter kongen ved hjelp av kastepinnene.

**FORBEREDELSE:** Spilleområdet merkes opp, egnede mål er lengde 10 m og bredde 5 m. Kongen plasseres i midten av spilleområdet, fem knekter plasseres med lik avstand på hver grunnlinje.

**SPILLETS GÅNG:** Kasteren står alltid et sted på sin egen grunnlinje. Pinnene må kastes lodrett nedenfra – "jentekast".

En deltaker fra hvert lag kaster en pinne så nær kongen som mulig, men uten å treffe. Det laget som klarer å få pinnen nærmest kongen, starter.

Nå gjelder det å felle så mange som mulig av motstanderens knekter med de 6 kastepinnene. Når alle 6 pinnene er kastet, går turen over til det andre laget. De knektene som er truffet og har falt, betraktes nå som "bevegelige" og kastes over på motstanderlagets banehalvdel. Knektene må lande innenfor spilleområdet, der de så stilles opp.

Man har to forsøk på seg til å få hver knekt innenfor området. Hvis man mislykkes, får motstanderlaget plassere knekten hvor på området de vil, men minst en pinnlengde fra kongen.

Nå skal det andre laget kaste pinnene og velte motstanderlagets knekter. Før man får begynne å kaste mot de opprinnelige knektene på grunnlinjen, må de forvandlede "bevegelige" knektene veltes. Når dette laget har kastet sine 6 pinner, går turen tilbake til det første laget, og alt gjøres likedan igjen. Alle veltede knekter kastes over på motstanderlagets område. De stilles opp der de havner, og de "bevegelige" knektene skal igjen felles før de opprinnelige knektene.

Hvis et lag ikke klarer å felle alle bevegelige knekter, får motstanderlaget inntil videre flytte fram sin grunnlinje til den fremste knekten. Når den felles, går grunnlinjen tilbake til sin normale posisjon.

Hvis en av de opprinnelige knektene felles før alle bevegelige knekter er felt, teller dette ikke – knekten stilles opp igjen.

Når et lag har klart å felle samtlige knekter på motstandersiden, er det tid for å felle kongen. Kast mot kongen skjer alltid fra grunnlinjen.

For å få felle kongen, må man ha minst 2 kastepinner igjen. Grunnen til dette er at spillet ikke skal kunne avgjøres i den første kastomgangen.

Kongen må ikke veltes før alle knekter er felt – da vinner motstanderlaget!



**KUBB** voi pelata kaksi pelaajaa tai joukkuetta. Pelialustaksi käy parhaiten nurmikko tai sorakenttä.

**PELIN SISÄLTÖ:** 1 kuningas, 10 sotilasta, 6 heittotikkua.

**PELIN TAVOITE:** Kaataa heittotikuilla vastustajan kaikki sotilaita ja sen jälkeen kuningas.

**VALMISTELUT:** Aluksi merkitään pelialue. Sopiva pituus on 10 m ja leveys 5 m. Kuningas asetetaan pelialueen keskelle ja viisi sotilasta tasaisin välein kummallekin heittolinjalle.

**PELIN KULKU:** Heittäjä valitsee heittopaikan omalta heittolinjaltaan. Yksi pelaaja molemmista joukkueista yrittää heittää tikun mahdollisimman lähelle kuningasta. Heittotikku ei saa osua kuninkaaseen. Tikut on heitettävä alakautta. Se joukkue, jonka tikku on lähimpänä kuningasta, saa aloittaa.

Seuraavaksi joukkueen on kaadettava kuudella heittotikullaan mahdollisimman monta vastustajan sotilasta. Kun kaikki kuusi tikku on heitetty, vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. He keräävät kaadetut, "liikkuvat" sotilaansa ja heittävät ne omalta heittolinjaltaan vastustajan puolelle.

Sotilaita on saatava osumaan vastustajan pelialueelle kahdella yrityksellä, minkä jälkeen ne nostetaan pystyyn. Mikäli tässä ei onnistuta, vastustaja saa sijoittaa oman sotilaansa pelialueelle valitsemaansa kohtaan kuitenkin niin, että etäisyyttä kuninkaaseen on vähintään heittotikun verran.

Seuraavaksi joukkue yrittää kaataa tikuillaan

vastustajan sotilaita.

Heittolinjalla olevia sotilaita saa kaataa vasta sen jälkeen, kun kaikki liikkuvat sotilaita on kaadettu. Kun joukkue on heittänyt kuusi tikkuun, vuoro siirtyy ensimmäiselle joukkueelle ja peliä jatketaan samalla tavalla. Kaikki kaadetut sotilaita heitetään vastustajan alueelle, missä ne nostetaan pystyyn. Liikkuvat sotilaita on kaadettava ennen heittolinjan sotilaita.

Jos joukkue ei onnistu kaatamaan kaikkia liikkuvia sotilaita, vastapuolen joukkue saa siirtää heittolinjansa tilapäisesti etummaisena olevan sotilaan kohdalle. Kun nämä sotilaita on kaadettu, heittolinja siirtyy normaalille paikalle.

Jos heittolinjan sotilaita kaadetaan, ennen kuin kaikki liikkuvat sotilaita on kaadettu, kaatoa ei lasketa vaan sotilaita nostetaan uudelleen pystyyn.

Kun joukkue on onnistunut kaatamaan kaikki vastustajan sotilaita, he yrittävät seuraavaksi kaataa kuninkaan.

Kuningasta heitetään aina heittolinjalta. Kuninkaan kaatamiseksi joukkueella on oltava jäljellä vähintään kaksi heittotikkua.

Tämä estää pelin ratkaisemisen ensimmäisellä kierroksella.

Jos kuningas kaadetaan, ennen kuin kaikki sotilaita on kaadettu, vastajoukkue on voittanut pelin



**KUBB** spilles en mod en eller af to hold. Det bedste underlag er graes eller grus.

**SPILLET INDEHOLDER:** 1 konge, 10 knaegte, 6 kastepinde.

**SPILLETS FORMÅL:** At faelde alle modstanderens knaegte og derefter hans konge ved hjaelp af kastepindene.

**FORBEREDELSE:** Spilleområdet maekes af. Et velegnet område maer 10 m i laengden og 5 m i bredden. Kongen placeres midt i området, 5 knaegte placeres med jaevne mellemrum på hver grundlinie.

**SPILLETS GÅNG:** Kasteren står altid et sted på sin egen grundlinie. Pindene skal kastes lodret nedefra (underhåndskast).

En deltager fra hvert hold kaster en pind så taet på kongen som muligt, men uden at ramme ham. Det hold, som kommer nærmest kongen, starter spillet.

Nu gaelder det om at faelde så mange af motstandernes knaegte som muligt med de 6 kastepinde. Når alle 6 pinde er kastet, er det det andet holds tur. De knaegte, der rammes og faeldes, betragtes nu som "bevaegelige" og kastes over på modstandernes halvdel. Knaegtene skal lande indenfor spilleområdet, hvor de så rejses op. Man har 2 fors/Æg til at flytte hver knaegt ind i området. Mislykkes det, må modstandene placere knaegten, hvor de vil på området, dog mindst 1 pindelaengde fra kongen.

Nu skal det andet hold kaste deres pinde og vaelte

det første holds knaegte. Før man må kaste mod knaegtene på grundlinien, skal de nyankomne "bevaegelige" knaegte vaeltes.

Når holdet har kastet sine 6 pinde, går turen tilbage til det første hold. Dernaest følger samme fremgangsmåde. Alle vaeltede knaegte kastes over på motstandernes område, hvor de rejses op. Endnu en gang skal de "bevaegelige" knaegte faeldes før knaegtene på grundlinien.

Hvis det ikke lykkes et hold at faelde alle bevaegelige knaegte, må modstanderne indtil videre flytte deres grundlinie frem til den forreste knaegt. Når den faeldes, rykkes grundlinien tilbage til sin oprindelige position.

Hvis en knaegt på grundlinien faeldes, før alle bevaegelige knaegte er faeldet, taeller dette ikke med, men knaegten på grundlinien rejses op igen.

Når det lykkes et hold at faelde alle knaegte på modstandernes side, er det tid at faelde kongen.

Kast for at ramme kongen sker altid fra grundlinien.

For at faelde kongen skal man have mindst 2 kastepinde tilbage. Dette skal forhindre, at spillet ikke afgoes i første kasterunde.

Kongen må ikke vaeltes, før end alle knaegte er faeldet. Sker det alligevel, vinder det andet hold.

# VIKING KUBB ORIGINAL



## The ancient rules...

**BEX**

www.bexsport.com