



Kubb - ist ein historisches Wurfspiel aus Holz und wird Outdoor auf einer Rasenfläche 5 auf 8 Meter gespielt. Die Spielfläche wird mit Begrenzungsstäben abgesteckt. Die Mannschaften stehen sich ähnlich Schachspieler an den Basislinien (5 Meter-Linie) gegenüber. Jeweils 5 Kubbs (Holzklötze) werden an den Basislinien aufgestellt, der König steht in der Mitte des Spielfeldes. Nun gilt es alle Kubbs des gegnerischen Teams mit gezielten Würfeln umzuwerfen. Zuletzt muss der in Feldmitte stehende König abgeworfen werden. Dann ist das Spiel gewonnen.

Pro Mannschaft spielen mindestens drei Personen, wobei jedes Mannschaftsmitglied maximal zwei Wurfhölzer wirft. Es wird „ausgeworfen“ wer beginnt. Dabei wirft jede Mannschaft gleichzeitig einen Wurfstock von der Grundlinie aus so dicht wie möglich an den König, ohne diesen jedoch umzuwerfen. Es beginnt, wessen Wurfholz am nächsten beim König liegen bleibt.

Spielverlauf

- Die Mannschaften nehmen hinter ihren Kubbs Aufstellung. Ihr Ziel ist es, die Kubbs der gegnerischen Mannschaft mit sechs Wurfhölzern von der Basislinie aus umzuwerfen. Die Mannschaft beginnt, welche das „Auswerfen“ für sich entschieden hat.
- In der Variante von MOBILE e.V. wirft die beginnende Mannschaft mit zunächst nur drei Wurfstöcken. Danach werfen die Mannschaften abwechselnd mit allen sechs Wurfstöcken nacheinander. Die sechs Würfe einer Mannschaft nennen wir einen „Durchgang“.
- Beim Werfen steht man immer hinter der Basislinie zwischen den Seitenlinien. Die Wurfstöcke werden am Ende angefasst und gerade von unten geworfen. „Hubschrauber-Würfe“, also waagrecht kreisende Wurfhölzer, oder von oben ausholende Würfe sind nicht erlaubt.
- Nach einem Durchgang (6 Wurfhölzer einer Mannschaft geworfen), werden die getroffenen Kubbs von der Gegenseite aufgehoben und in das gegenüberliegende gegnerische Feld geworfen. Dort werden sie von der Wurfmannschaft an der Stelle aufgestellt, wo sie liegen bleiben (sogenannte Feldkubbs).
- Sollten Kubbs beim Werfen aus dem Spielfeld kollern, darf der Wurf wiederholt werden. Passiert das mit einem Kubb das dritte Mal, kann die andere Mannschaft den Feldkubb im eigenen Feld dort aufstellen wo sie will, allerdings mit mindestens einer Wurfstocklänge Entfernung zum König.

- Bitte beachten:** Die Feldkubbs werden erst aufgestellt, wenn alle Kubbs zurückgeworfen sind. Wird beim Zurückwerfen der Kubbs ein anderer, bereits zurückgeworfener Feldkubb direkt getroffen, werden diese beiden Feldkubbs übereinander gestellt. Bei direktem Treffer eines Kubbs an Grundlinie wird der Feldkubb direkt vor den Basiskubb gestellt.
- Jetzt folgt der nächste Durchgang.** Die nächste Mannschaft muss zuerst alle eigenen Feldkubbs im gegnerischen Feld umzuwerfen. Wenn sie das schafft, wirft sie wie gewohnt weiter auf die Kubbs an der Basislinie. Wird ein Kubb an der Basislinie umgeworfen obwohl noch Feldkubbs stehen, gilt dieser Kubb als nicht getroffen und wird wieder aufgestellt.
- Schafft es die werfende Mannschaft nicht alle eigenen Feldkubbs in einem Zug umzuwerfen, wird die Abwurflinie der Gegenseite beim nächsten Durchgang von der Basislinie auf den Feldkubb vorverlegt, der am dichtesten an der Basislinie steht. Die umgeworfenen Feldkubbs werden aus dem Spielfeld geräumt, bzw. die stehengebliebenen Feldkubb dienen solange als Abwurflinie bis sie vom Gegner umgeworfen sind.
- So geht es immer weiter, bis eine Mannschaft sowohl alle Feldkubbs im Spielfeld und die Kubbs an der gegnerischen Basislinie umgeworfen hat. Nun muss sie noch den König in der Mitte treffen und umwerfen - und hat das Spiel gewonnen. Spieldauer ca. 20 spannende Minuten.

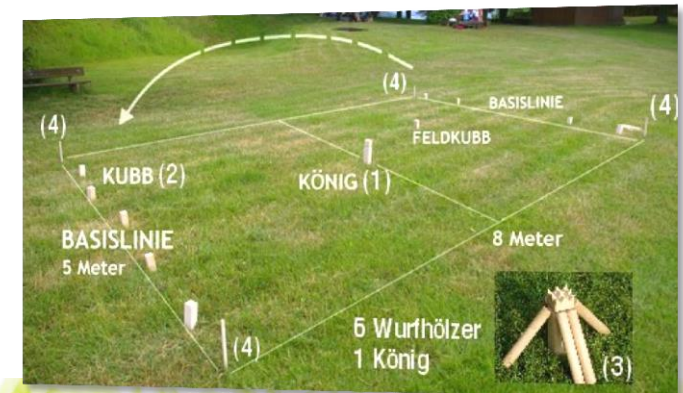
Spielende

- Eine Mannschaft hat gewonnen, wenn sie alle Feldkubbs im Spielfeld, an der gegnerischen Basislinie - und danach den König mit den sechs Wurfstöcken umgeworfen hat.
- Achtung! Wirft eine Mannschaft den König vor den regulären Spielende (auch ungewollt) mit einem Kubb oder einem Wurfstock um, hat sie das Spiel sofort verloren.

Was braucht man zum Spielen?

- 1 König (1)
- 10 Kubb (2)
- 6 Wurfhölzer (3)
- 4 Eckstäbe (4)
- 1 Spielfeld 5 x 8 Meter

Begrenzungslinien sind nicht nötig, aber für jüngere Kinder hilfreich.



Viel Spaß beim Spielen wünscht MOBILE Familien in Lauterbach e.V.